

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit. Belajar dapat dipahami sebagai kegiatan dalam berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian. Dalam implementasinya, belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar.¹

Belajar adalah salah satu kegiatan usaha manusia yang sangat penting dan harus dilakukan sepanjang hayat, karena melalui usaha belajarlh kita dapat mengadakan perubahan (perbaikan) dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan diri kita.²

Selanjutnya menurut Morgan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Menurut Gagne belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Sedangkan Henry E. Garret berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Kemudian Lester D. Crow mengemukakan belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap-sikap.³

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. ini berarti

¹ Syaiful Sagala, (2012), *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, hal. 11-12.

² Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hal. 47.

³ Ibid, hal. 13.

Kewajiban untuk menuntut ilmu tercantum dalam Al-Qur'an surah AL-Mujadalah ayat 11:

Artinya: *“Hai orang-orang beriman apabila 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.”*⁵

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

⁵ Muhibbin, (2011), *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rajawali Pres, hal. 62.

Artinya: “*Abu Hurairah meriwayatkan bahwa Rasulullah bersabda, “Barang siapa yang menempuh jalan menuntut ilmu, akan dimudahkan Allah jalan untuknya ke surga.” (HR. Muslim, At-Tarmidzi, Ahmad dan Al-Baihaqi).*⁶

Dalam hadis tersebut dijelaskan bahwa setiap orang yang menuntut ilmu, maka Allah akan memberikan kemudahan bagi dirinya menuju surga. Artinya, Allah memudahkan baginya jalan di akhirat kelak atau memudahkan baginya jalan di dunia dengan cara memberi hidayah untuk melakukan perbuatan baik yang dapat mengantarkannya ke surga. Hal ini mengandung berita gembira bagi orang yang menuntut ilmu bahwa Allah memudahkan mereka untuk mencari dan mendapatkannya, karena menuntut ilmu adalah salah satu jalan menuju surga.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang diperoleh melalui pelatihan atau pengalaman dengan tujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan, dan perubahan tingkah laku yang bersifat permanen atau menetap.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.⁷ Hasil belajar merupakan suatu hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena belajar merupakan proses, sedangkan hasil belajar adalah sebagian hasil yang dicapai seseorang yang mengalami proses belajar mengajar, dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dan proses belajar

⁶ Bukhari Umar, (2012), *Hadis Tarbawi*, Jakarta: Rajawali Pres, hal. 62.

⁷ Nana Sudjana, (2016), *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: Rosdakarya, hal. 22.

yang dilakukan untuk memahami pengertian hasil belajar maka harus bertitik tolak dari pengertian belajar itu sendiri.⁸

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*).⁹ Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Menurut Gagne, hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.¹⁰

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, sebagai berikut:

- a. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *aplication* (menerapkan), *analysis*

⁸ Khadijah, (2016), *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Citra Pustaka Media, hal. 79.

⁹ Purwanto, (2011), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, hal. 45.

¹⁰ Agus Suprijono, (2014), *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, hal. 5-6.

(menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).

- b. Domain afektif adalah *receiving* (sikap penerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).
- c. Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine* dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.¹¹

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku bukan hanya pada salah satu aspek melainkan secara keseluruhan aspek sebagai acuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran yang sudah diajarkan.

3. Faktor yang Mempengaruhi Belajar dan Hasil Belajar

Ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu:

- a. Faktor Internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar.

Faktor internal meliputi:

- 1) Faktor jasmaniah: kesehatan dan cacat tubuh
- 2) Faktor psikologis: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan

- b. Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar.

Faktor eksternal meliputi:

- 1) Faktor keluarga: cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan.

¹¹ Ibid, hal. 6-7

- 2) Faktor sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi antar guru dan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pelajaran, waktu, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, media massa.¹²

Selanjutnya Bisri Mustofa mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa) yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.¹³

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar adalah faktor dari dalam diri manusia itu sendiri yang meliputi intelegensi, kesehatan jasmani dan rohani, lingkungan baik keluarga, sekolah dan masyarakat.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain:

- a. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan hal yang sangat dekat dengan seseorang sebagai tempat seseorang berkembang, tumbuh dan beraktivitas.

- b. Faktor Instrumental

¹² Sofan Amri, (2016), *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, Jakarta: Prestasi Pustaka Raya, hal. 25-26.

¹³ Bisri Mustofa, (2015), *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: Parama Ilmu, hal. 177.

Faktor instrumental yang turut mempengaruhi hasil belajar meliputi kurikulum, guru, sarana dan fasilitas.

c. Kondisi Fisiologis

Noehi Nasution dalam Syaiful Bahri Djamarah mengemukakan kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang belajar dalam keadaan sehat jasmani akan berbeda dengan orang yang belajar dalam keadaan kelelahan.

d. Kondisi Psikologis

- 1) Minat, menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Seseorang yang memiliki minat belajar yang tinggi maka ia akan lebih semangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperolehnya pun akan baik.
- 2) Kecerdasan, menurut M. Dalyono dalam Syaiful Bahri Djamarah, mengatakan bahwa seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQ tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik.
- 3) Bakat, Chaplin dan Reber dalam Muhibbinsyah mengemukakan bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
- 4) Motivasi, motivasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, apabila seorang siswa dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan baik, maka hasil belajar yang diperoleh pun baik.¹⁴

¹⁴ Axiom, (2013), *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, Vol. II, No. 1, Medan: Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan IAIN-SU, hal. 9-10.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa proses dan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi beberapa faktor baik faktor internal (dari diri siswa) maupun faktor eksternal (lingkungan keluarga dan sekolah).

4. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Kata IPA merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari kata-kata Bahasa Inggris *Natural Science* secara singkat *Science* yang dalam bahasa Indonesia disebut *Sains*.

IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang factual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab akibatnya.¹⁵ *Sains* atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.¹⁶

Adapun Wahyana mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. perkembangan tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.¹⁷

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak dan pemahaman tentang diri mereka sendiri dan dunia mana mereka tinggal. Pembelajaran IPA melibatkan anak-anak secara aktif dan

¹⁵ Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, (2014), *Metodologi Pembelajaran IPA*, Jakarta: Bumi aksara, hal. 22.

¹⁶ Ibid, Ahmad Susanto, hal. 167.

¹⁷ Trianto, (2011), *Model Pembelajaran terpadu (Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 136.

membangun pemahaman mereka sendiri melalui kegiatan mengamati, bertanya, menyelidiki, memahami dan berpikir logis. Pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP) bertujuan untuk:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.¹⁸

5. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model pembelajaran menurut Joyce adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.¹⁹

¹⁸ Ibid, Ahmad Susanto, hal. 171-172.

¹⁹ Hamruni, (2012), *Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Insan Madani, hal. 5.

Menurut Suprijono, *picture and picture* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran.²⁰ Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar. Atau jika di sekolah sudah menggunakan ICT dalam menggunakan *Powerpoint* atau *software* yang lain.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *picture and icture* ini siswa dituntut harus dapat bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Disamping itu, siswa juga harus menyamakan persepsi tentang gambar yang dihadirkan, sehingga setiap anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

- 1) Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
- 2) Siswa dilatih berfikir logis dan sistematis.
- 3) Siswa dibantu belajar berfikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek.
bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berfikir.
- 4) Motivasi siswa untuk belajar semakin dikembangkan.
- 5) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.²¹

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

- 1) Memakan banyak waktu.
- 2) Membuat sebagian siswa pasif.
- 3) Munculnya kekhawatiran akan terjadi kekacauan di kelas.

²⁰ Miftahul Huda, (2014), *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, hal. 236.

²¹ Ibid, hal. 239.

- 4) Adanya beberapa siswa tertentu yang terkadang tidak senang jika disuruh bekerja sama dengan yang lain.
 - 5) Kebutuhan akan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.²²
- c. Teknis Pelaksanaan Model Pembelajaran *Picture and Picture*
- Adapun langkah-langkah teknis yang harus dipersiapkan adalah:
- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
 - 2) Guru menyampaikan pengantar pembelajaran
 - 3) Guru memperlihatkan gambar-gambar yang telah disiapkan
 - 4) Langkah selanjutnya siswa dipanggil secara bergantian untuk mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
 - 5) Guru menanyakan alasan urutan gambar yang logis
 - 6) Setelah gambar menjadi urut, guru harus bisa menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.²³

6. Materi Pembelajaran Pesawat Sederhana

a. Pengertian Pesawat Sederhana

Biasanya kata pesawat digunakan untuk suatu benda terbang yang digunakan manusia sebagai alat transportasi udara. Namun pada pembahasan pesawat sederhana disini adalah pesawat yang digunakan untuk memudahkan segala pekerjaan manusia.

Kita tentu pernah mengalami kesulitan dalam melakukan suatu pekerjaan, misalnya membuka tutup botol, menimba air di sumur, memanjat pohon dan memindahkan barang yang berat. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan alat

²² Ibid, hal. 239.

²³ Ibid, Imas Kurniasih & Berlin Sani, hal. 46-47.

untuk mempermudah pekerjaan tersebut yaitu pesawat yang dapat memperkecil gaya yang dikeluarkan.

Dapat disimpulkan bahwa pesawat sederhana adalah suatu alat atau benda yang dapat membantu dan mempermudah pekerjaan manusia.

b. Jenis-jenis Pesawat Sederhana

Adapun jenis-jenis pesawat sederhana diantaranya:²⁴

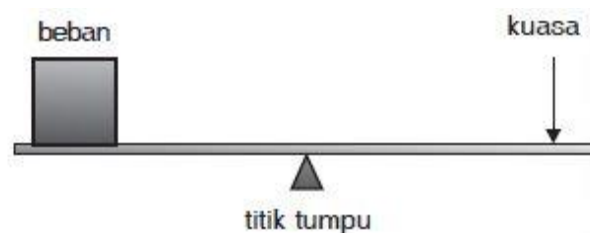
1) Pengungkit atau Tuas

Termasuk pesawat sederhana yang digunakan untuk mengungkit benda berat. Alat yang termasuk pengungkit adalah gunting, mesin tik, jungkat-jungkit, gerobak roda satu, pembuka kaleng, penjepit es, sekop, linggis dan stapler.

Ada tiga golongan pengungkit yang dibedakan berdasarkan letak Titik Tumpu (TT), Titik Beban (TB), dan Titik Kuasa (TK):

a) Pengungkit golongan I

Pada pengungkit golongan pertama, titik tumpu (TT) terletak antara titik beban (TB) dan titik kuasa (TK). Contoh pengungkit golongan pertama adalah gunting, linggis, jungkat-jangkit, tang, timbangan, pompa air dan pemotong kuku.



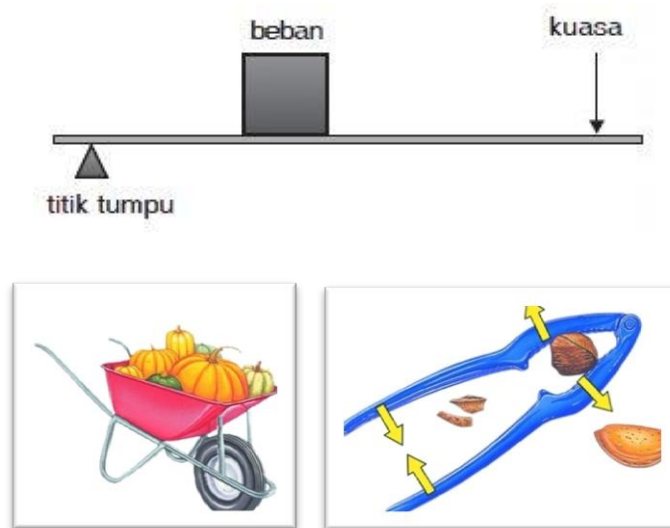
²⁴ A.suyitno dan Rachmadi Achirul Salam, *Buku IPA Kelas 5 SD A*, Penerbit: Yudisthira.



Gambar 2.1 Pengungkit golongan I

b) Pengungkit golongan II

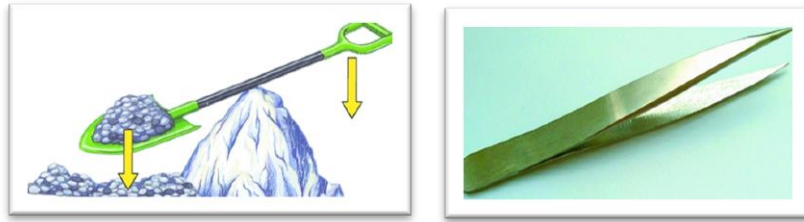
Pada pengungkit golongan kedua, titik beban (TB) terletak diantara titik tumpu (TT) dan titik kuasa (TK). Contoh pengungkit golongan kedua adalah gerobak beroda satu, alat pemotong kertas, dan alat pemecah kemiri (biji-bijian), pembuka tutup botol.



Gambar 2.2 Pengungkit Golongan II

c) Pengungkit golongan III

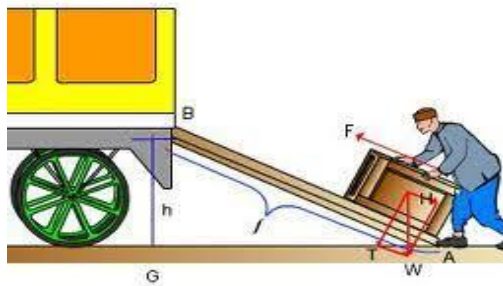
Pada pengungkit golongan III, letak titik kuasa (TK) diantara titik beban (TB) dan titik tumpu (TT). Contoh pengungkit golongan III adalah pinset, penjepit es, lengan manusia, dan sekop yang biasa digunakan untuk memindahkan pasir.



Gambar 2.3 Pengungkit golongan III

2) Bidang Miring

Merupakan salah satu pesawat sederhana, berupa alat yang permukaannya dibuat miring. Untuk mempermudah seseorang memindahkan atau menggerakkan suatu benda. Alat yang menggunakan prinsip bidang miring adalah papan yang dimiringkan, baji, sekrup, pisau, pahat, paku dan baut.

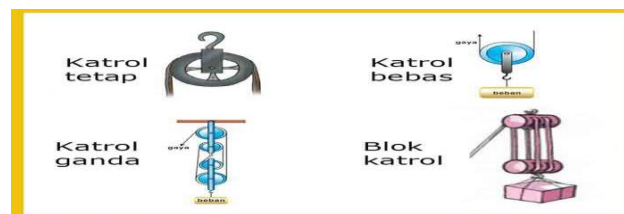


Gambar 2.4 Bidang Miring

Misalnya jalan yang dibuat berkelok-kelok pengendara kendaraan bermotor lebih mudah melewati jalan yang menanjak. Bidang miring berguna untuk membantu memindahkan benda-benda yang terlalu berat. Cara paling mudah memindahkan peti ke dalam truk yaitu dengan menggunakan bidang miring. Peti dapat didorong atau ditarik melalui bidang miring. Tenaga yang dikeluarkan lebih kecil daripada mengangkat peti secara langsung.

3) Katrol

Katrol adalah roda yang berputar pada porosnya tetapi tidak berjalan seperti roda pada sepeda. Berfungsi untuk mempermudah menarik atau mengangkat benda. Prinsip kerja katrol sama dengan pengungkit yaitu memiliki tiga titik, titik tumpu (TT), titik beban (TB), dan titik kuasa (TK).



Gambar 2.5 Jenis-Jenis Katrol

Ada empat jenis katrol, yaitu:

a) Katrol tetap

Katrol tetap adalah katrol yang dipasang pada tempat tertentu dengan posisi yang tidak berubah. Contoh: tiang bendera, sangkar burung, sumur timba.

b) Katrol bebas

Katrol ini dapat bergerak bebas dan dipindah-pindahkan. Katrol bebas diletakkan pada tali. Beban yang akan diangkat digantungkan langsung pada katrolnya.

c) Katrol ganda

Katrol ganda merupakan gabungan antara katrol tetap dan katrol lepas disebut katrol berganda. Digunakan untuk mengangkat benda-benda yang cukup berat.

d) Katrol blok berganda

Yaitu katrol yang tersusun dari beberapa roda katrol yang disusun secara berdampingan dalam satu poros. Digunakan untuk mengangkat beban yang sangat berat misalnya barang-barang peti kemas di pelabuhan laut.

4) Roda Berporos

Pesawat sederhana banyak yang menggunakan asas roda dan poros. Contohnya roda sepeda, kursi roda, roda mobil, roda pesawat terbang, engsel pintu, stir mobil, dan roda gerobak.



Gambar 2.6 Roda Berporos

B. Penelitian Yang Relevan

1. Ayu Rahayu (2014) IAIN SU, melakukan penelitian mengenai Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih materi Qurban dengan menggunakan metode *picture and picture* di kelas V MIS Al-Azhar Meranti Paham kec. Panai hulu T.A 2013-2014. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Dapat diperoleh bahwa hasil belajar sebelum tindakan hanya dapat nilai rata-rata 38,33 atau 25% siswa yang tuntas. Pada siklus I hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 60,41 dan masih dibawah nilai KKM ≥ 70 . Dan pada siklus II meningkat 78,75%. Hasil belajar siswa setelah menggunakan metode mengalami peningkatan sebesar 22,08% dari 38,33 (pra tindakan) menjadi 60,41 (siklus I) dengan siswa yang memenuhi standar KKM sebanyak 14 orang (58,33%). Pada siklus II diperoleh peningkatan sebanyak 18,34% dari siklus I (60,41) menjadi 78,75 (siklus II) dengan siswa yang memenuhi standar KKM sebanyak 20 orang (83,33%).
2. Hertika Rahayu Pohan (2014) IAIN SU, melakukan penelitian yang berjudul upaya meningkatkan hasil belajar Fikih pada pokok bahasan binatang halal dan haram dengan menggunakan metode *picture and picture* dikelas VIII MTS Islam Azizi Medan. Hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *picture and picture* pada siklus I nilai rata-rata 78,82 atau 58,82% siswa yang tuntas dan hasil belajar pada siklus II meningkat lagi menjadi 82,94 atau 88,23% siswa yang tuntas belajar. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar Fikih materi pokok bahasan binatang halal dan binatang haram dikelas VIII MTs Islam Azizi Medan.
3. Nurkamalia (2016) UIN Syarif Hidayatullah, melakukan penelitian yang berjudul upaya meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* pada mata pelajaran IPS kelas III MI As-Sa'diyah

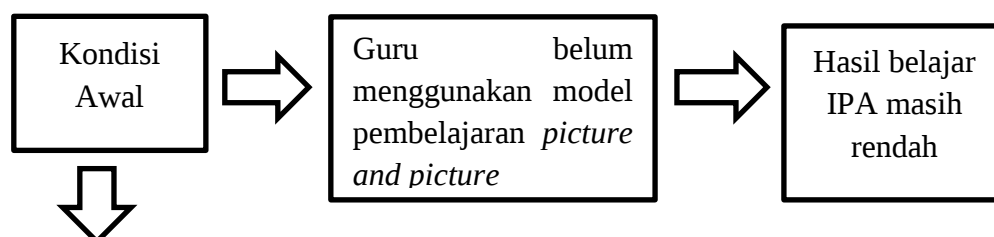
Tebet Jakarta Selatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* berhasil mencapai kriteria ketuntasan. Analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata 72,8 pada siklus I meningkat menjadi 80,0 pada siklus II. Peningkatan juga terjadi pada tingkat pencapaian KKM siswa dimana pada siklus I sebesar 71,42% menjadi 95,24% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar IPS, khususnya pada konsep Lingkungan Alam dan Buatan.

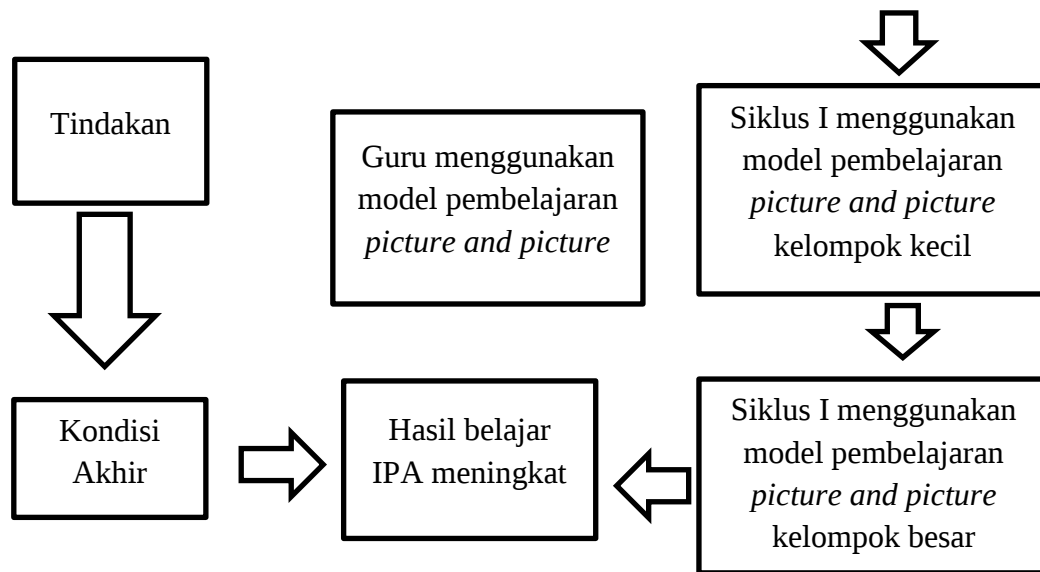
C. Kerangka Berfikir

Dalam proses pembelajaran IPA, guru diharapkan mampu menerapkan metode atau model pembelajaran yang bervariasi yang sesuai dengan materi yang disampaikan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Model sangat berperan penting dalam menunjang keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataannya saat ini masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang rendah.

Selanjutnya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat pada materi yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam dunia pendidikan, sangat banyak model pembelajaran tetapi tidak semua model pembelajaran bisa digunakan pada semua bidang studi. Selain itu, model pembelajaran juga dapat membantu memperlancar jalannya kegiatan belajar. Salah satunya dengan model pembelajaran *picture and picture*.

Kerangka berfikir pada penelitian ini sebagai berikut:





Gambar 2.7 Bagan Kerangka Berfikir

Berdasarkan penelitian relevan yang telah diterapkan oleh peneliti sebelumnya dengan menggunakan metode *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti ingin membuktikan bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana setelah menggunakan model pembelajaran *picture and picture*. Apakah ada peningkatan pada hasil belajar siswa atau malah biasa saja.

D. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dengan benar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pesawat sederhana kelas V SD IT Al-Fazhira desa Cinta Rakyat kecamatan Percut Sei Tuan.