

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran merupakan salah satu cara atau tipe yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran penting digunakan oleh guru untuk mensukseskan pembelajaran di sekolah termasuk pada jenjang sekolah dasar, salah satu model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru diantaranya yaitu model pembelajaran kooperatif/*cooperatif learning* (model pembelajaran berkelompok). Pembelajaran kooperatif menurut Jauhar (2011:52) menjelaskan bahwa “salah satu model pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis”. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi belajar dengan membagi siswa kedalam kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda, dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa harus bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Pembelajaran kooperatif belum dikatakan selesai apabila salah satu siswa dalam kelompoknya belum menguasai bahan pelajaran. Unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif

dikemukakan oleh Lungdren dalam Jauhar (2011:53) sebagai berikut :

- a. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
- b. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- d. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota kelompok.
- e. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- g. Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Pembelajaran kooperatif itu sendiri merupakan pembelajaran yang menyediakan adanya kesempatan berinteraksi bagi siswa secara kooperatif (kelompok) dari latar belakang dan etnik yang berbeda. Metode-metode dalam pembelajaran kooperatif secara khusus menurut Slavin (2005:102) dijelaskan bahwa, metode pembelajaran kooperatif digunakan dengan menggunakan kekuatan dari sekolah yang menghapuskan perbedaan kehadiran para siswa dari latar belakang, dan ras atau etnik yang berbeda untuk meningkatkan hubungan antar kelompok. Kerja sama di antara para siswa dalam pembelajaran kooperatif ditekankan melalui penghargaan dan tugas-tugas di dalam kelas dan juga penghargaan yang diberikan oleh guru, yang mencoba mengkomunikasikan

sikap penghargaan oleh guru, yang mencoba mengkomunikasikan “semua untuk satu, satu untuk semua”.

Pembagian kelompok dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Thompson dalam Jauhar (2011:53) menjelaskan bahwa siswa belajar secara bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu dan dapat bekerja sama satu sama lain dalam kelompok. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 6 orang siswa dengan kemampuan yang heterogen, maksud dari kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku tanpa membeda-bedakan hal tersebut pada saat berkelompok, hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan yang berbeda latar belakangnya. Pembelajaran kooperatif mengajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik didalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan.

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Tujuan dari pembelajaran kooperatif menurut Slavin dalam Jauhar (2011:54) dijelaskan bahwa untuk menciptakan situasi keberhasilan individu yang ditentukan atau dipengaruhi oleh

keberhasilan kelompoknya. Tujuan pembelajaran kooperatif dikemukakan oleh Ibrahim dalam Jauhar (2011:54) bahwa setidaknya tujuan model pembelajaran kooperatif mempunyai tiga tujuan, diantara tujuan tersebut adalah:

a. Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif tidak hanya mencakup tujuan sosial, tetapi juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Pembelajaran kooperatif itu sendiri sudah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Pembelajaran kooperatif selain mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan peluang bagi siswa dari latar belakang dan kondisi yang berbeda untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting dalam pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi dengan siswa lainnya. Keterampilan sosial penting dimiliki oleh siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang memiliki keterampilan sosial. Keterampilan sosial perlu ditanamkan dalam diri siswa sejak dini agar siswa dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya dengan baik.

2. Model pembelajaran kooperatif

a. Pengertian model pembelajaran TGT

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan di kelas, melibatkan aktivitas seluruh siswa, baik siswa dengan siswa sendiri maupun siswa dengan guru. Aktifitas belajar dalam model pembelajaran TGT menurut Jauhar (2011:62) menyatakan bahwa aktifitas belajar dirancang dengan menggunakan model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks (santai) tanpa ada tekanan dari siapa pun, pembelajaran model TGT dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar secara langsung. Keterlibatan siswa belajar secara langsung membuat pembelajaran yang disampaikan oleh

guru akan lebih mudah dipahami. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin (2005:163) menyatakan bahwa :

TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya setara seperti mereka.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam kelas yang berbentuk *tournament game* yang dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan dan keterlibatan belajar secara langsung. Komponen utama dalam model pembelajaran TGT menurut Jauhar (2011:63) ada lima, antara lain :

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Penyajian kelas disampaikan secara langsung oleh guru kelas melalui ceramah dan diskusi yang dipimpin oleh guru.

2) Kelompok (*team*)

Kelompok (*team*) terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik siswa. *Team* merupakan hal yang paling penting dalam TGT. Fungsi kelompok atau *team* adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman sekelompoknya dan lebih khusus mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. Adanya sebuah kelompok (*team*) dibutuhkan kerjasama antar

sesama anggota kelompoknya, oleh karena itu, apabila dalam sebuah kelompok (*team*) tidak bisa bekerjasama antar sesama tim maka kelompok tersebut akan kalah dalam sebuah pertandingan.

3) *Game*

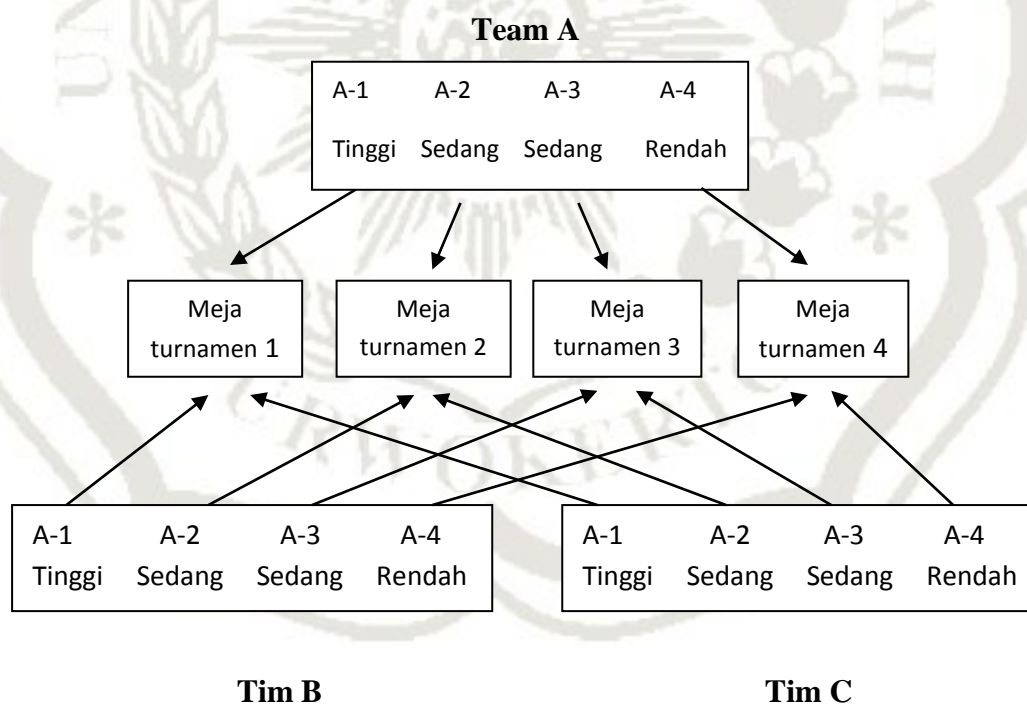
Game diartikan sebagai permainan yang ada dalam sebuah pembelajaran dalam model kooperatif. *Game* menurut Slavin (2005:166) menyatakan bahwa *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari pelaksanaan kerja tim. *Game* menurut Jauhar (2011:63) adalah “terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok”.

Disimpulkan bahwa *game* terdiri dari beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan oleh guru kelas yang digunakan untuk menguji pengetahuan atau kemampuan siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model *game* atau permainan dapat membuat siswa lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung namun, bukan berarti proses pembelajaran tersebut tidak terfokuskan, melainkan siswa juga bisa belajar dengan bermain sehingga siswa tidak merasa tegang melainkan siswa lebih merasa santai pada saat pembelajaran berlangsung.

4) *Tournament*

Tournament menurut Slavin (2005:166) menyatakan bahwa “*tournament* adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung”. *Tournament* menurut Jauhar (2011:63) menyatakan bahwa “*tournament* biasa dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja”. Berdasarkan uraian di atas menurut pendapat Slavin dan Jauhar dapat disimpulkan bahwa *tournament* merupakan sebuah struktur atau tahapan *game* berlangsung yang dilaksanakan setelah guru menyampaikan presentasi kepada siswanya.

Dapat dilihat skema *tournament* menurut Slavin (2005:168) berikut ini:



Gambar 2.1 Skema penempatan siswa kedalam meja *tournament*

Turnament pertama selesai, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada *tournament* terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya: dari meja 6 ke meja 5), skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama; dan yang skornya paling rendah “diturunkan”, dengan cara jika awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

5) Penghargaan Kelompok

Penghargaan atau *reward* diberikan pada kelompok yang mempunyai nilai yang paling tinggi. Dalam sebuah *games/* pertandingan terdapat beberapa pemenang yang mendapatkan hadiah, tidak beda dengan model TGT setiap akhir pembelajaran guru mengumumkan siapa saja pemenenang dari permainan yang sudah dilakukan. Pemenang dalam permainan ini dijelaskan Jauhar (2011:63) bahwa :

Jika rata-rata skor tim 45 atau lebih maka tim yang memenangkan permainan mendapat julukan “*super team*”, kemudian “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-45 dan “*Good Team*” apabila rata-rata nilai mencapai 30-40.

b. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT mempunyai tahapan atau langkah-langkah yang harus dilakukan oleh seorang guru. Adapun tahapan atau langkah-langkah model pembelajaran TGT menurut Slavin (205:169) yang perlu diperhatikan antara lain sebagai berikut :

1) Persiapan materi

Materi yang akan diajarkan oleh guru harus disesuaikan dengan materi yang akan pembelajaran dikelas. Materi tersebut bisa bersumber dari buku paket/cetak atau materi yang dibuat oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.

2) Menempatkan para siswa kedalam tim

Mula-mula guru membagi tim/kelompok secara heterogen. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak, untuk menempatkan siswa kedalam tim, gunakan daftar peringkat siswa berdasarkan kinerjanya (peringkat kelas).

3) Menempatkan para siswa kedalam meja turnamen

Tulislah daftar nama siswa dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya, gunakan peringkat yang sama seperti yang digunakan untuk membentuk tim. Hitunglah jumlah siswa di dalam kelas. Jika jumlahnya habis dibagi menjadi 4, semua meja turnamen akan mempunyai 4 peserta dari tiap kelompoknya. Tunjuk 4 siswa pertama dari daftar untuk menempati meja 1, meja 2, meja 3, dan seterusnya. Jika ada siswa yang tersisa setelah

dibagi 4 satu atau lebih dari meja turnamen pertama akan beranggotakan 5 peserta.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini juga memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

1) Kelebihan TGT

- a) Didalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapat.
- b) Rasa percaya diri siswa makin meningkat.
- c) Perilaku mengganggu siswa lain berkurang.
- d) Motivasi siswa lebih mendalam dari hasil belajar siswa makin meningkat.
- e) Menanamkan budi pekerti toleransi antar siswa dan antar siswa dan guru.

2) Kelemahan TGT

- a) Sering terjadi dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) tidak semua siswa ikut menyumbangkan pendapatnya.
- b) Kurangnya waktu pembelajaran.
- c) Kemungkinan terjadinya kegaduhan.
- d) Siswa terbiasa belajar dengan adanya hadiah

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu alat untuk mensukseskan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada peserta didik, adanya media menjadi salah satu faktor penunjang untuk menentukan kelancaran seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran yang akan disampaikan. Media menurut Sadiman, dkk (2009:6) menyatakan bahwa “media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Metode adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan.

Media pembelajaran perlu dilakukan oleh seorang guru untuk mempermudah guru dalam memberikan pesan atau pembelajaran pada penerima pesan (siswa). AECT dalam Sanjaya (2012:57) sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang dikemukakan untuk proses penyaluran informasi. Media menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2012:58) menyatakan bahwa “seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya”.

Berdasarkan konsep di atas mengenai media pembelajaran, maka perbedaan antara media dan media pembelajaran terletak pada pesan atau isi yang ingin disampaikan. Alat apa pun yang digunakan

untuk media pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran asalkan berisi tentang pesan-pesan pendidikan atau pembelajaran yang akan disampaikan. Media merupakan suatu alat yang mengandung pesan yang harus disampaikan kepada penerima pesan, baik berupa alat maupun tidak. Media pembelajaran dijelaskan oleh Gerlach dan Ely dalam Sanjaya (2012:59) bahwa “media pembelajaran bukan hanya pada alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan”.

Media pembelajaran dikemukakan oleh Gagne dalam Sadiman (2009:6) menyatakan bahwa “berbagai jenis komponen lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan perantara seperti alat, maupun melalui kondisi lingkungan yang dapat membantu siswa untuk memperoleh adanya suatu pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam diri siswa tersebut, yang dapat mempengaruhi belajar siswa, dengan demikian yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang dapat memanfaatkannya.

b. Fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran harus mempunyai fungsi tersendiri dalam menyampaikan pembelajaran tersebut. Fungsi media pembelajaran menurut Dale dalam Sanjaya (2012:69) mengungkapkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Verbalisme sendiri artinya siswa hanya mengetahui tentang kata-kata yang diucapkan oleh seorang guru tanpa mengerti dan memahami makna yang terkandung dalam kata-kata tersebut, hal semacam ini dapat menimbulkan kesalah pahaman antara guru dengan siswa, oleh karena itu diusahakan agar pengalaman siswa menjadi konkret, pesan yang ingin disampaikan harus benar-benar mencapai sasaran yang ingin dicapai, yang dapat dilakukan melalui kegiatan yang mendekati kondisi yang sebenarnya.

Melalui penjelasan di atas, maka secara khusus media pembelajaran bermanfaat untuk:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan memotivasi belajar siswa

Penggunaan media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Sanjaya (2012:72) menjelaskan bahwa terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran yakni:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil penafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
Media dapat dijadikan sebagai daya tarik perhatian siswa terhadap pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Kejelasan dan keruntutan pesan daya tarik *image* yang berubah-ubah, dapat menimbulkan rasa keingintahuan siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Kualitas belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisikan dengan baik dan jelas.

- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dapat ditingkatkan dengan baik melalui penggunaan media pembelajaran.
- 8) Peran guru berubah ke arah positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga siswa dapat memusatkan dikonsultasikan atau penasihat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- 1) Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan (guru dengan siswa).
- 2) Fungsi motivasi. Pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara langsung tidak akan berjalan dengan efektif, ketidakefektifan pembelajaran di kelas yang hanya melalui ceramah saja akan menimbulkan rasa bosan pada diri siswa sebagai penerima pesan. Media pembelajaran yang digunakan, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar dan siswa sebagai penerima pesan tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.

3) Fungsi kebermanfaatan, melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan pengetahuan yang dimiliki siswa, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek afektif dan aspek psikomotor.

4) Fungsi penyamaan persepsi.

Pada dasarnya persepsi yang satu dengan yang lainnya, sehingga perlu adanya media untuk menyamakan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang diberikan.

5) Fungsi individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas, pada intinya fungsi dan manfaat media dalam proses pembelajaran mempunyai peran penting untuk kelancaran proses pembelajaran. Manfaat yang diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran yakni dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan pembelajaran kepada siswa,

sedangkan fungsi dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk belajar.

c. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Penggunaan media secara efektif akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Prinsip yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media pada saat proses pembelajaran berlangsung menurut Sanjaya (2012:75) adalah :

- 1) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa, bukan dipandang dari sudut kepentingan guru.
- 2) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak hanya digunakan sebagai alat untuk hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar digunakan untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekomplekan.
- 4) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengar

yang kurang baik, akan mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru manakala dengan menggunakan media yang bersifat auditif, demikian pula sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media audio visual.

- 5) Media yang digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efensiasi. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat murah belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media pembelajaran yang dirancang oleh guru perlu memperhatikan efektifitas penggunaannya.
- 6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Media yang kompleks terutama media-media mutakhir seperti media komputer, LCD, dan media elektronika lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip penggunaan media pembelajaran pada intinya yaitu dapat menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yang bisa membuat siswa lebih tertarik untuk belajar sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan secara efektif. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya menggunakan peralatan yang mahal tetapi dengan memanfaatkan lingkungan

sekitar sekolah juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang tidak menutup kemungkinan pembelajaran akan berjalan dengan efektif sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

a. Media Audio Visual

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya salah satu media tersebut, yaitu media audio visual. Media audio visual diyakini dapat membuat siswa lebih tertarik lagi dalam pembelajaran di kelas, hal ini karena apa yang disampaikan oleh guru sangat menarik.

Media audio visual menurut Sanjaya (2012: 118) menyatakan bahwa “Salah satu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, dan slide suara”. Kemampuan media audio visual dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan yang kedua. Media audio visual digunakan dengan menggunakan alat proyeksi khusus seperti film slide proyektor untuk memproyeksikan *slide*, *Overhead Projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi dan LCD untuk memproyeksikan komputer.

4. Ilmu Pengetahuan Alam

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari alam sekitar yang berisi tentang

kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta yang terjadi di alam sekitar. Pembelajaran IPA menurut Aly dan Rahma (2010:18) menyatakan bahwa IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, dan observasi. Pembelajaran IPA dijelaskan menurut Nur dalam Trianto (2014:136) bahwa IPA atau ilmu kealaman adalah ilmu tentang dunia, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati.

Berdasarkan penjelasan diatas menurut pendapat para ahli mengenai pengertian IPA bahwa dapat disimpulkan IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis dan teoritis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan tanggung jawab. Sikap ilmiah perlu dimiliki oleh seseorang ketika melakukan eksperimen, ini dilakukan agar dapat bermanfaat untuk diri sendiri maupun orang lain. Sikap ilmiah yang dimiliki oleh seseorang akan secara alami terjadi apabila seseorang tersebut mampu mengkondisikannya dengan baik.

Ciri-ciri pembelajaran IPA menurut Aly dan Rahma (2010:17) antara lain, yaitu :

obyektif, metodik, sistematis dan berlaku umum, dari ketiga ciri khas tersebut maka orang yang selalu berhubungan dengan ilmu pengetahuan akan terbimbing hingga berkembang suatu sikap, yang disebut sikap ilmiah.

Ilmu pengetahuan alam mempelajari melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah. Pembelajaran IPA didefinisikan oleh Trianto (2014:151) menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan yang dipelajari melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya oleh seseorang. Pengertian ini menjelaskan bahwa dalam belajar IPA siswa diarahkan untuk membandingkan hasil prediksi siswa dengan teori melalui kegiatan eksperimen dengan menggunakan metode ilmiah atau secara langsung.

Berdasarkan uraian di atas menjelaskan bahwa dalam belajar IPA siswa diarahkan untuk membandingkan hasil prediksi siswa dengan teori melalui kegiatan eksperimen dengan menggunakan metode ilmiah atau secara langsung. Metode ilmiah merupakan dasar metode yang digunakan dalam IPA. Pembelajaran IPA lebih menekankan pada pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan berbuat, hal ini akan

membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam akan adanya ilmu pengetahuan alam.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bertujuan tidak hanya untuk memberikan pengetahuan saja, tetapi juga mengajarkan proses keterampilan pada diri seseorang. Tujuan pembelajaran IPA dalam pendidikan menurut Bloom dalam Trianto (2014:142) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran IPA dalam pendidikan secara umum dapat diharapkan memberikan pengetahuan (kognitif), yang merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Jenis pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan dasar dari prinsip dan 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 keterkaitan serta keteraturannya.

Pembelajaran sains diharapkan memberikan keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan dan apresiasi. Tujuan pembelajaran IPA menurut Trianto (2014:143) menyatakan bahwa :

- 1) Kesadaran akan keindahan dan keteraturan alam untuk meningkatkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Pengetahuan, yaitu pengetahuan tentang dasar dari prinsip dan konsep, fakta yang ada di alam, hubungan saling ketergantungan, dan hubungan antara sains teknologi.
- 3) Keterampilan dan kemampuan untuk menangani peralatan, memecahkan masalah dan melakukan observasi.

- 4) Sikap ilmiah, antara lain skeptis, kritis, *sensitive*, obyektif, jujur, terbuka, benar, dan dapat bekerja sama.
- 5) Kebiasaan mengembangkan kemampuan berfikir analitis induktif dan deduktif dengan menggunakan konsep dan prinsip sains untuk menjelaskan berbagai peristiwa alam.
- 6) Apresiatif terhadap sains dengan menikmati dan menyadari keindahan dan keteraturan perilaku alam serta penerapannya dalam teknologi.

Tujuan pembelajaran IPA di atas menunjukkan bahwa proses belajar IPA lebih ditekankan pada pendekatan keterampilan proses, sehingga siswa dapat menemukan fakta-fakta membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah siswa itu sendiri yang akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap kualitas proses pendidikan maupun produk pendidikan.

Tujuan pembelajaran IPA dikemukakan oleh Laksimi dalam Trianto (2010:142) menyatakan bahwa :

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

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA tidak hanya untuk memberikan pengetahuan saja, tetapi juga untuk memberikanketerampilan dan kemampuan sikap ilmiah siswa. Pembelajaran IPA berdasarkan tujuan di atas lebih menekankan pada keterampilan proses dalam memperoleh pengetahuannya. Siswa juga diharapkan dapat menyadari

kebesaran dan keindahan ciptaan Tuhan dan mengapresiasinya dengan baik.

c. Pembelajaran IPA SD menurut KTSP

Standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPA SD kelas V semester II adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 SK dan KD mata pelajaran IPA untuk sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah (MI)

SK (Standar kompetensi)	KD (Kompetensi Dasar)
7.Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannyadenganpenggunaan sumber daya alam	7.1 Mendiskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yangdapat mempengaruhi- nya

5. Materi Pokok

a. Kegunaan Air

Materi yang dilakukan penelitian ini adalah daur air, uraian materi daur air pada kelas V semester II yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari sub pokok bahasan yakni, kegunaan air, daur air, pengaruh kegiatan manusia terhadap daur air, dan menghemat air. Kegunaan air dijelaskan oleh Haryanto (2004:208) yaitu, seperti: untuk mandi, untuk minum, mencuci tangan, mengepel lantai, dan mencuci baju. Air sangat dibutuhkan oleh semua makhluk hidup, tanpa adanya air makhluk hidup akan mati, karena itu air sangatlah penting bagi proses berlangsungnya hidup

manusia dan makhluk hidup lainnya. Seperti udara, air di bumi tidak akan habis.

b. Daur Air

Air selalu ada di bumi karena mengalami daur (siklus). Daur adalah perubahan-perubahan yang terjadi secara berulang dalam suatu pola tertentu. Proses daur terjadi ketika air yang terdapat di permukaan bumi menguap karena terkena panas matahari, kemudian uap air akan naik ke atas dan mengalami pendinginan. Uap air naik ke atas dan mengalami pendinginan akan berubah menjadi kristal-kristal air dan berkumpul membentuk awan, semakin lama maka awan semakin tebal dan gelap. Yousnelly, Oky, dan Zuneldi (2010:132) menjelaskan bahwa gumpalan awan yang menebal mengandung kristal dan uap air, karena suhu yang rendah, uap dan kristal air akan mengembun menjadi titik-titik air dan jatuh ke bumi menjadi hujan.

c. Pengaruh Kegiatan Manusia

Proses perputaran air atau daur air dapat terganggu dengan adanya kegiatan manusia. Keberadaan hutan sebagai tempat penyimpanan air, saat ini telah banyak yang gundul akibat penebangan liar dengan alasan tertentu. Penebangan hutan tersebut dilakukan untuk membuka lahan pertanian, perumahan atau industri. Kegiatan-kegiatan ini dapat mengurangi kemampuan tanah dalam

menyimpan air, sehingga pada saat hujan terjadi banjir dan pada saat kemarau banyak daerah mengalami kekeringan.

Pembangunan jalan dengan menggunakan aspal atau beton dapat menghalangi meresapnya air hujan ke dalam tanah, sehingga pada saat hujan air tidak dapat meresap ke dalam tanah, hal ini menyebabkan terjadinya banjir dan air menggenangi jalan. Ketersediaan air saat ini semakin berkurang akibat kegiatan manusia. Penghematan air merupakan salah satu usaha yang dapat kita lakukan agar air yang digunakan sesuai dengan kebutuhan hidup.

6. Prestasi belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Hasil belajar siswa sering disebut juga sebagai prestasi yang didapat oleh siswa dari segi kognitif itu sendiri. Menurut Arifin (2011:12) mengemukakan bahwa kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar yakni pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar itu sendiri meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olah raga, dan pendidikan khususnya pembelajaran.

Prestasi atau hasil usaha yang diperoleh siswa merupakan salah satu peran penting dari segi pendidikan. Menurut Syah (2011:216) menyatakan bahwa prestasi berasal dari hasil belajar siswa yang mengarah pada ranah kognitif pada proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas bahwa prestasi belajar adalah proses hasil belajar yang diperoleh oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari akademik maupun perilaku. Prestasi belajar yang dicapai oleh seseorang merupakan hasil interaksi dari adanya berbagai faktor yang mempengaruhinya. Menurut Ahmadi dan Supriyono (2013:138) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua, yaitu faktor dari dalam diri (faktor internal) maupun faktor dari luar diri (faktor eksternal) individu. Adanya faktor-faktor tersebut sangatlah mempengaruhi prestasi belajar siswa, hal ini diartikan dalam rangkai untuk membatu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

b. Fungsi prestasi belajar

Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuannya masing-masing. Prestasi belajar (*achievement*) mempunyai fungsi utama, menurut Arifin (2012:12) diataranya yaitu :

1. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh siswa.
2. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Menurut para ahli psikologi menyebutnya dalam hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*couriosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
3. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah bahwa prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan, sedangkan untuk indikator ekstern diartikan bahwa tinggi rendahnya prestasi hasil belajar dapat dijadikan sebagai indikator tingkat kesuksesan siswa itu sendiri di masyarakat.
5. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa itu sendiri menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, hal ini karena siswa diharapkan mampu menerima dan menyerap ilmu yang sudah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa prestasi belajar sangatlah penting dalam pembelajaran, hal ini karena fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Prestasi belajar juga bermanfaat sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

7. Sikap Rasa ingin tahu

a. Pengertian Sikap Rasa Ingin Tahu

Sikap adalah pandangan atau kecenderungan mental yang dialami oleh siswa. Menurut Bruno dalam Syah (2011:123) mengemukakan bahwa, sikap (*attitude*) adalah kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap seseorang atau barang tertentu, dengan demikian pada prinsipnya sikap itu sendiri dapat kita anggap sebagai suatu kecenderungan siswa untuk bertindak dengan cara tertentu. Menurut Djaali (2008:119) menjelaskan bahwa rasa ingin tahu merupakan sifat seseorang yang ingin mengetahui apa saja yang ada di sekitarnya. Seseorang yang mempunyai rasa ingin tahu cenderung selalu ingin bertanya terhadap hal-hal yang ingin dia ketahui, dimana seseorang tersebut selalu berusaha untuk mencari jawabannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwa dapat disimpulkan sikap rasa ingin tahu adalah sikap yang dimiliki oleh

sesorang karena adanya rasa ingin mengetahui adanya suatu hal. Rasa ingin tahu terhadap diri seseorang akan semakin besar apabila terlihat bahwa seseorang tersebut mencari cara untuk menemukan jawaban yang ingin diketahui, baik itu dengan cara bertanya dengan teman kelas ataupun bertanya pada guru. Menurut Djamarah (2002:137) menjelaskan bahwa potensi rasa ingin tahu ini dapat ditumbuhkan dengan menyediakan lingkungan belajar yang kreatif. Rasa ingin tahu pada anak didik melahirkan kegiatan yang positif. Keinginan anak untuk memperoleh pengalaman-pengalaman baru dalam situasi yang baru merupakan salah satu desakan eksploratif dari dalam diri anak tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu berasal karena keinginan, dorongan atau hasrat untuk menerima informasi baru. Rasa ingin tahu pada siswa didapat karena rasa keingintahuan yang sangat besar timbul dari benak siswa, hal ini sering terjadi pada saat proses pembelajaran.

b. Indikator Sikap Rasa Ingin Tahu

Menurut Daryanto dan Darmiatun (2013:138) sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar. Tabel berikut menggambarkan keterkaitan nilai dan indikator sikap rasa ingin tahu. Adapun rinciannya sebagai berikut :

Tabel 2.2 keterkaitan nilai dan indikator sikap rasa ingin tahu.

Nilai	Indikator	
	Kelas 1-3	Kelas 4-6
Rasa ingin tahu Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar	Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran	Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran
	Bertanya kepada sesuatu tentang gejala alam yang baru terjadi	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi
	Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar.
	Bertanya tentang berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas

B. Penelitian yang Relevan

Sudamayanto Komang, Darsana Wayan, dan Putra Adyana Ketut, 2014, Jurnal PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014) melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Turnament* Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Mundeh Kangin”. Jenis penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Mundeh kangin sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 17 perempuan. Data hasil belajar IPA dikumpulkan dengan menggunakan metode tes yang dianalisis dengan menggunakan

deskriptif kuantitatif. Hasil analisis hasil belajar IPA dengan model TGT dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada siklus II.

Hasil belajar IPA mencapai presentasi rata-rata siklus I 72,17% (kriteria sedang) dan siklus II 79,00 (kriteria tinggi). Ketuntasan klasikal pada siklus I 40%, siklus II mencapai 100%. Disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SD Negeri Mandeh Kangin. Penelitian yang serupa dilakukan oleh Putra Agus Budiastawa, Kusmaryanti Ni Nym, & Wibawa Citra, 2014, Jurnal PGSD (Vol: 2 No:1 Tahun 2014) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV Di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan”. Jenis penelitian tersebut merupakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan desain *post-test only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Pakisan yang berjumlah 27 orang sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IV SD Negeri 5 Pakisan yang berjumlah 22 orang sebagai kelompok kontrol yang dipilih dengan teknik random sampling.

Data tentang hasil belajar IPA siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes isian singkat. Data yang diperoleh dianalisis menunjukkan dengan menggunakan analisis statistik uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA dengan menggunakan model

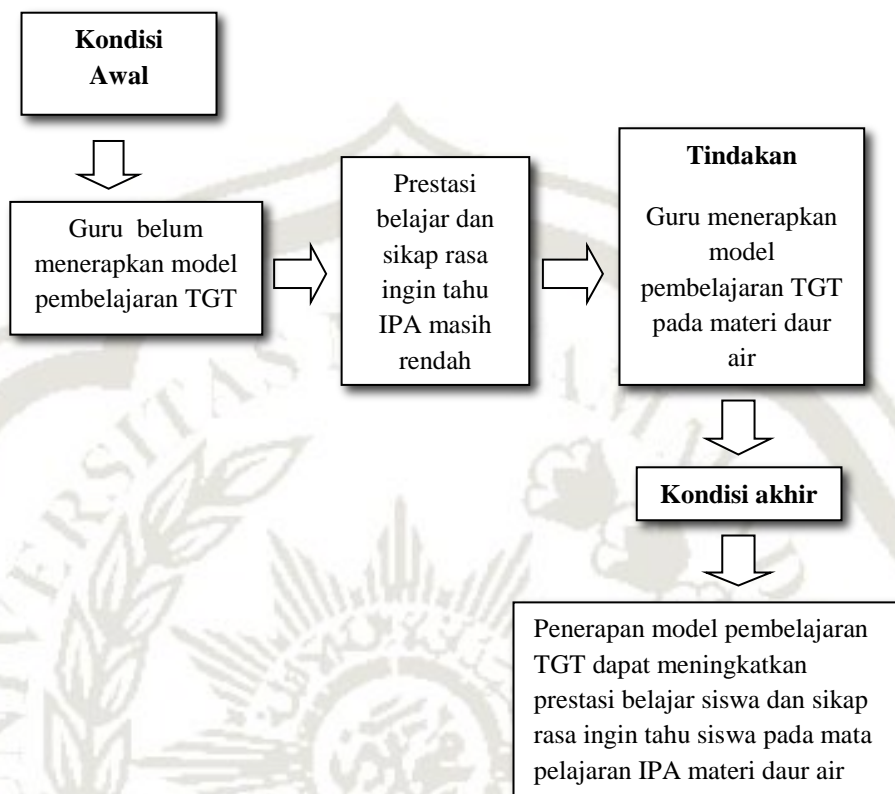
TGT dan dengan menggunakan model konvensional ($t_{hitung} = 53,46 > t_{tabel} = 2,02; \alpha = 0,05$). Dari rata-rata hasil belajar IPA diketahui siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT lebih baik dari siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional ($X_1 = 15,63; 9,91$)₂X).

Berdasarkan kedua penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hasil yang relevan menjadi salah satu dasar pemilihan model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini. Penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini tidak hanya mengukur hasil belajar aspek kognitif saja, tetapi juga hasil belajar aspek afektif dan psikomotor.

C. Kerangka Pikir

Keberhasilan tujuan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh model kemampuan siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang kurang tepat dapat berdampak pada rendahnya prestasi siswa. Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang, diketahui bahwa kondisi awal prestasi siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah, oleh karena itu perlu diterapkan model pembelajaran yang inovatif, salah satunya yaitu model TGT.

Kerangka pikir di atas dapat digambarkan pada bagan berikut.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian pada kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu :

1. Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi daur air di kelas V SD Negeri 2 Cilongok.
2. Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran IPA materi daur di kelas V SD Negeri 2 Cilongok.