

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran Kolaboratif

Berkolaborasi berarti bekerja sama dengan orang lain. Dalam praktek, pembelajaran kolaboratif berarti siswa bekerja secara berpasangan atau dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Pembelajaran kolaboratif berarti belajar melalui kerja kelompok, bukan belajar dengan bekerja sendirian (Barkley, 2012:4).

Pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran kooperatif hampir sama, karena kedua metode tersebut melibatkan siswa dalam diskusi kelompok. Menurut Warsono dan Hariyanto (2012:51) pembelajaran kolaboratif dapat terjadi setiap saat, tidak harus di sekolah, misalnya sekelompok siswa saling membantu dalam mengerjakan pekerjaan rumah, bahkan pembelajaran kolaboratif dapat berlangsung antar siswa dari sekolah yang berbeda di luar sekolah.

Metode pembelajaran kolaboratif adalah metode pembelajaran yang memfokuskan pada keberhasilan proses. Berbeda dengan metode pembelajaran kooperatif, yang fokus pada hasil. Secara bahasa keduanya berarti bekerja sama.

Pengertian pembelajaran kolaboratif dapat disimpulkan bahwa kolaboratif adalah pembelajaran yang mementingkan adanya kolaborasi atau kerjasama dalam kelompok demi tercapainya tujuan bersama dengan lebih mementingkan keberhasilan proses. Pelaksanaan pembelajaran kolaboratif tentunya harus terjadi diskusi, kontak langsung antar anggota kelompok, dan setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk menyampaikan gagasan maupun pendapatnya dalam mengambil sebuah keputusan. Pembelajaran kolaboratif juga menekankan adanya kerjasama dari pada kerja siswa secara mandiri.

2. Metode KWLH

KWLH (*Know-Want-Learned-How*) adalah teknik pembelajaran yang menggunakan pemandu grafis (*graphic organizer*). Tujuan pokok teknik pembelajaran ini adalah membuat siswa aktif berpikir. KWLH juga merupakan perangkat yang memuaskan bagi rancangan penyelidikan lapangan (*field investigation*).

Penerapan teknik KWLH meliputi empat langkah (Warsono dan Hariyanto, 2012:106) sebagai berikut :

1. Apa yang kita ketahui (*what do we already Know*)?. Dalam bagian ini, para siswa mengidentifikasi, saling berbagi, serta menjalin kaitan dengan pengetahuan yang telah diketahuinya. Adanya salah konsep (*miskonsepsi*) dan ketidaksepakatan (*disagreement*) justru akan memandu siswa dalam menyusun pertanyaan terkait investigasi lebih lanjut.

2. Apa yang ingin kita ketahui atau kita butuhkan lebih lanjut (*what do we Want or need to find out*)?. Dalam bagian ini siswa menentukan apa yang ingin mereka pelajari. Apa yang mereka ingin cari tahu tentang suatu topik. Pernyataan ini mudah diubah menjadi sejumlah pertanyaan yang harus diselidiki di lapangan. Peran guru diperlukan untuk memandu siswa untuk mengeliminasi pertanyaan yang kurang relevan atau kurang praktis yang muncul dari hasil curah pendapat selama diskusi kelompok. Para siswa mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang esensial juga mengidentifikasi wilayah bahasan yang tidak disepakati untuk diselidiki lebih lanjut.
3. Apa yang telah kita pelajari (*what have we Learned*)?. Dalam bagian ini para siswa mengidentifikasi dan membuat ringkasan terkait apa saja pengetahuan dan keterampilan yang baru diperolehnya. Pernyataan-pernyataan ini dapat diadaptasi sebagai jawaban bagi pertanyaan yang mereka ajukan. Apa yang telah mereka pelajari acapkali memandu mereka menuju perumusan pertanyaan-pertanyaan tambahan yang penting bagi penyelidikan lebih lanjut.
4. Bagaimana kita akan menemukan jawabannya (*How are we going to find out*)?. Para siswa mengidentifikasi sebagai sumber dan mengembangkan rencana untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan esensial tersebut, termasuk juga proses penyelidikannya, prosedurnya, dan perangkat penyelidikan. Sumber-sumber primer dan sekunder juga harus

diungkap dalam bagian ini. Sumber-sumber primer misalnya hasil-hasil observasi dan pengukuran langsung di lapangan, sedangkan sumber sekunder misalnya panduan lapangan, internet, buku pegangan, ensiklopedi, hasil wawancara dan sebagainya.

Manfaat yang diperoleh dari implementasi teknik KWLH (Warsono dan Hariyanto, 2012:107) antara lain :

1. Membantu siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan yang baru tanpa arahan dari guru atau perangkat informasi awal.
2. Membantu penggunaan pemikiran tingkat tinggi baik oleh guru maupun siswa.
3. Secara tidak langsung melatih siswa sebagai ahli sains karena adanya penerapan metode ilmiah dalam penyelidikan di lapangan.

Kelemahan teknik KWLH antara lain :

1. Siswa yang memiliki daya pikir lemah dan daya ingat lemah untuk menuju ke pemikiran yang lebih tinggi memerlukan waktu yang lama.
2. Waktu yang diperlukan untuk siswa menemukan tujuan pembelajaran sendiri akan lebih banyak apabila guru dalam memberi stimulus belum tepat.

3. Pengertian Belajar

a. Pengertian belajar

Menurut Hamalik (2007:27) belajar merupakan suatu proses, suatu

kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pengertian belajar secara umum menurut Syah (2010:90) dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Perubahan tingkah laku timbul akibat adanya proses kematangan berpikir dan pengalaman.

Pengertian belajar dari para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap yang mengarah ke arah yang lebih positif berdasarkan pengalaman dan interaksi yang dilakukan. Belajar juga merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan secara terus menerus pada seseorang. Perubahan secara individu yang dialami dapat dilihat dari pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku dihasilkan dari proses latihan dan pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Ciri – ciri belajar

William Burton (dalam Hamalik 2007:31) menyimpulkan tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut :

1. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*).
2. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar serta maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
4. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
7. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dari hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
8. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
9. Proses belajar merupakan satu kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
11. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
13. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memperoleh kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
14. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
15. Hasil-hasil belajar itu lamna dan lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dan kecepatan yang berbeda-beda.
16. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

4. Prestasi Belajar

Arifin (2013:12) mengemukakan kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan hasil “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Prestasi belajar merupakan masalah yang bersifat abadi dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupan manusia selalu mengejar prestasi.

Menurut Arifin (2013:12) prestasi belajar memiliki fungsi antara lain :

1. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
2. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu atau disebut juga sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia.
3. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
4. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
5. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Jika dilihat dari fungsi prestasi belajar di atas, prestasi belajar peserta didik sangat penting untuk diketahui dan dipahami baik secara perseorangan maupun secara kelompok, sebab fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Prestasi belajar juga

berfungsi sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Cronbach (dalam Arifin 2013:13) mengemukakan bahwa kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya antara lain “ sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk keperluan diagnostik, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan, untuk keperluan seleksi, untuk keperluan penempatan atau penjurusan, untuk menentukan isi kurikulum, dan untuk menentukan kebijakan sekolah”.

Dari uraian di atas, maka prestasi belajar merupakan hasil yang ingin dicapai oleh individu setelah melakukan perubahan belajar. Prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran setelah melalui tahap tes yang dinyatakan dalam bentuk nilai berupa angka. Prestasi belajar dapat diketahui setelah melakukan evaluasi dan evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar. Hasil yang telah dicapai oleh individu nantinya akan dijadikan acuan dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih baik lagi.

5. Rasa Ingin Tahu

Karakter merupakan gambaran tingkah laku yang menonjolkan nilai benar-salah, baik-buruk, baik secara eksplisit maupun implisit. Karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behavior*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*), (Naim, 2012:55). Pendidikan karakter saat ini semakin diutamakan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Pendidikan karakter sangat erat hubungannya dengan sikap yang akan dibentuk kepada seseorang agar

sikap yang dikembangkan dalam diri seseorang menjadi lebih positif dan menuju ke arah yang lebih baik lagi. Salah satu nilai karakter yang dapat dikembangkan yaitu sikap rasa ingin tahu. Menurut Mustari (2011:103) rasa ingin tahu adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang. Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluar dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar (Sulistyowati, 2012:31).

Menurut Hadi (2010:10) sumber rasa ingin tahu dibagi menjadi dua, yaitu :

a) Kebutuhan

Rasa ingin tahu muncul dari kesadaran kita akan kondisi masyarakat yang terdapat disekitar kita ataupun sesuatu yang kita alami sehari-hari. Rasa ingin tahu biasa kita alami jika ada sesuatu persoalan yang belum terselesaikan. Kemampuan ini biasanya disebabkan karena pengetahuan dan sumber daya yang minim, kondisi yang demikian dapat mendorong kita untuk mencari jawaban atau solusi persoalan maka disinilah rasa ingin tahu akan beraksi. cara mengatasi persoalan tersebut bisa dilakukan dengan membaca berbagai sumber yang berhubungan ataupun bertanya kepada orang yang berkapasitas.

b) Keanehan

Keanehan berasal dari kata dasar aneh. Kata ini memiliki makna sesuatu yang dianggap tidak sesuai dengan apa yang umum dilihat maupun dirasakan karena berlawanan dengan kebiasaan atau aturan yang telah disepakati. Rasa ingin tahu akan muncul karena sesuatu yang aneh atau janggal itu tentunya membuat kita penasaran untuk mencari tahu penyebabnya. Tujuan dari rasa ingin tahu keanehan adalah penggambaran dan penjelasan yang kemudian disebut pemahaman.

Dari pengertian diatas maka dapat diambil simpulan bahwa karakter merupakan kepribadian seseorang yang terbentuk karena adanya interaksi maupun faktor hereditas yang dipengaruhi oleh lingkungan. Pendidikan karakter yang diselenggarakan memiliki pengaruh besar pada sikap maupun watak seseorang agar menjadi pribadi yang lebih baik. Sedangkan rasa ingin tahu merupakan sebuah karakter yang dapat memotivasi seseorang untuk menggali pengetahuan yang belum diketahuinya secara lebih mendalam.

6. Indikator Rasa Ingin Tahu

Jika dilihat kaitannya dengan rasa ingin tahu siswa ada beberapa indikator yang bisa digunakan untuk mengukur rasa ingin tahu siswa. Sulistyowati (2012:75), membagi indikator keberhasilan rasa ingin tahu menjadi :

a) Indikator kelas, terdiri dari :

- 1) Menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu.
- 2) Eksplorasi lingkungan secara terprogram
- 3) Tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik).

b) Indikator sekolah, terdiri dari :

- 1) Menyediakan media informasi dan komunikasi.
- 2) Memfasilitasi warga sekolah dalam bereksplorasi dalam semua bidang.

Dari indikator kelas dan sekolah di atas maka mengarahkan indikator keberhasilan rasa ingin tahu siswa dalah sebagai berikut :

- 1) Bertanya atau membaca buku, media massa, maupun internet tentang materi daur air yang terkait dengan pelajaran.
- 2) Mendiskusikan tentang materi daur air.
- 3) Bertanya tentang beberapa peristiwa alam yang berkaitan dengan materi daur air.
- 4) Sistem pembelajaran diarahkan untuk mengeksplorasi rasa ingin tahu siswa.

7. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris “*science*”. Kata “*science*” sendiri berasal dari bahasa latin “*scientia*”

yang berarti saya tahu. Wahyana (dalam Trianto,2011:136) mengemukakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, 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 sebagainya, (Trianto, 2011:136). Menurut Eny dan Rahma (2010:18) IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas yaitu melakukan observasi, eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimen, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain. Cara untuk memperoleh ilmu dengan tahap demikian dikenal dengan metode ilmiah.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan gejala alam dan berkembang melalui metode ilmiah dan membutuhkan adanya sikap ilmiah. Pengetahuan tentang gejala alam dituangkan melalui fakta, konsep, dan prinsip yang telah teruji kebenarannya. IPA merupakan sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan

metode ilmiah yang meliputi kegiatan observasi ekperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, ekperimentasi, dan observasi.

b. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Secara umum IPA meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu biologi, fisika, dan kimia. Menurut Laksmi Prihantoro dkk, (dalam Trianto 2011:137) IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan, sekumpulan konsep, dan bagan konsep. Sebagai suatu proses IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan seebagai aplikasi teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

c. Hakikat Pembelajaran IPA

IPA dipahami sebagai ilmu kealaman, yatu ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati. Secara umum IPA dipahami sebagai ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep. Dapat juga dikatakan bahwa hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga

komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal (Trianto, 2011:141).

Pembelajaran IPA secara khusus sebagaimana tujuan pendidikan secara umum yang tercantum dalam taksonomi Bloom bahwa :

Diharapkan dapat 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 diharapkan memberikan keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan, dan apresiasi (Trianto, 2011:142).

8. Materi Daur Air

Pada penelitian tindakan kelas ini, materi yang akan dilaksanakan dalam penelitian yaitu materi daur air.

1) Kegunaan Air

Air merupakan salah satu kebutuhan pokok seluruh makhluk hidup. Berdasarkan sumbernya air dibedakan menjadi dua yaitu, sumber air alami dan sumber air buatan. Sumber air alami biasanya berasal dari danau, sungai, laut, dan sumber mata air. Sumber air buatan contohnya, sumur tradisional, sumur pompa, dan air PAM. Air memiliki kegunaan bagi kehidupan manusia dan

mahluk hidup lainnya misalnya untuk minum, proses fotosintesis pada tumbuhan, keperluan rumah tangga, industri, dan transportasi.

2) Daur Air

Daur adalah perubahan-perubahan yang terjadi secara berulang dalam suatu pola tertentu. Daur air yaitu perubahan yang terjadi pada air secara berulang dalam suatu pola tertentu. Siklus air atau siklus hidrologi melalui empat proses yang berbeda yaitu melalui kondensasi, presipitasi, evaporasi dan transpirasi. Pemanasan air laut oleh sinar matahari merupakan kunci proses siklus hidrologi tersebut dapat berjalan secara terus menerus. Air berevaporasi, kemudian jatuh sebagai presipitasi dalam bentuk hujan, salju, hujan batu, hujan es dan salju, hujan gerimis atau kabut. Pada perjalanan menuju bumi beberapa presipitasi dapat berevaporasi kembali ke atas atau langsung jatuh yang kemudian diintersepsi oleh tanaman sebelum mencapai tanah. Setelah mencapai tanah, siklus hidrologi terus bergerak secara terus-menerus dalam tiga cara yang berbeda:

- a. Evaporasi yaitu air yang ada di laut, di daratan, di sungai, di tanaman, dsb, kemudian akan menguap ke angkasa (atmosfer) dan kemudian akan menjadi awan. Pada keadaan jenuh uap air (awan) itu akan menjadi bintik-bintik air yang selanjutnya akan turun (precipitation) dalam bentuk hujan, salju, es.
- b. Infiltrasi yaitu air bergerak ke dalam tanah melalui celah-celah dan pori-pori tanah dan batuan menuju muka air tanah. Air dapat

bergerak akibat aksi kapiler atau air dapat bergerak secara vertikal atau horizontal dibawah permukaan tanah hingga air tersebut memasuki kembali sistem air permukaan.

- c. Air permukaan yaitu air bergerak di atas permukaan tanah dekat dengan aliran utama dan danau; makin landai lahan dan makin sedikit pori-pori tanah, maka aliran permukaan semakin besar. Aliran permukaan tanah dapat dilihat biasanya pada daerah urban. Sungai-sungai bergabung satu sama lain dan membentuk sungai utama yang membawa seluruh air permukaan disekitar daerah aliran sungai menuju laut.

3) Kegiatan Manusia terhadap Daur Air

Air tidak akan habis karena memiliki daur, akan tetapi persediaan air bersih akan semakin berkurang akibat adanya kegiatan manusia. Kegiatan manusia yang dapat menyebabkan terganggunya daur air adalah penebangan pohon di hutan secara berlebihan yang mengakibatkan hutan menjadi gundul. Hutan yang gundul karena penebangan liar menyebabkan air hujan langsung jatuh ke tanah dan menyebabkan air tidak dapat diserap dengan baik oleh tanah karena langsung mengalir ke sungai dan danau. Terjadinya hujan terus menerus dapat mengakibatkan longsor dan banjir. Hutan yang gundul menyebabkan daur air menjadi terganggu karena cadangan air yang berada di dalam tanah semakin berkurang, sehingga air yang berada di sungai dan danau menjadi lebih sedikit. Kegiatan manusia

lainnya yang juga dapat mengakibatkan terganggunya daur air, antara lain :

- a. membiarkan lahan kosong tidak ditanami dengan tumbuhan,
- b. menggunakan air secara berlebihan untuk kegiatan sehari-hari,
- c. mengubah daerah resapan air menjadi bangunan-bangunan lain.

4) Menghemat Air

Daur air yang terganggu akan menyebabkan keseimbangan makhluk hidup yang ada di bumi juga terganggu. Kegiatan manusia yang dapat menyebabkan terganggunya daur air adalah penggunaan air secara berlebihan. Penghematan air merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan agar air yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan hidup. Penghematan air turut berperan dalam memelihara salah satu sumber kehidupan di bumi.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Peneliti tidak menemukan hasil penelitian yang sama persis dengan yang penulis teliti. Peneliti dapat menemukan penelitian yang relevan dengan rencana penelitian yang akan dilaksanakan, yaitu :

“Upaya Meningkatkan Pemahaman Isi Dongeng Dengan Menggunakan Strategi Know Want To Know Learned (KWL) Pada Kelas III A SD N I Rangkah Kecamatan Tambaksari Surabaya”, hasilnya menunjukkan bahwa penerapan teknik KWL pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman isi dongeng, yang dibuktikan dengan presentase nilai rata-rata pada penelitian setelah dilakukan tindakan siklus I diperoleh

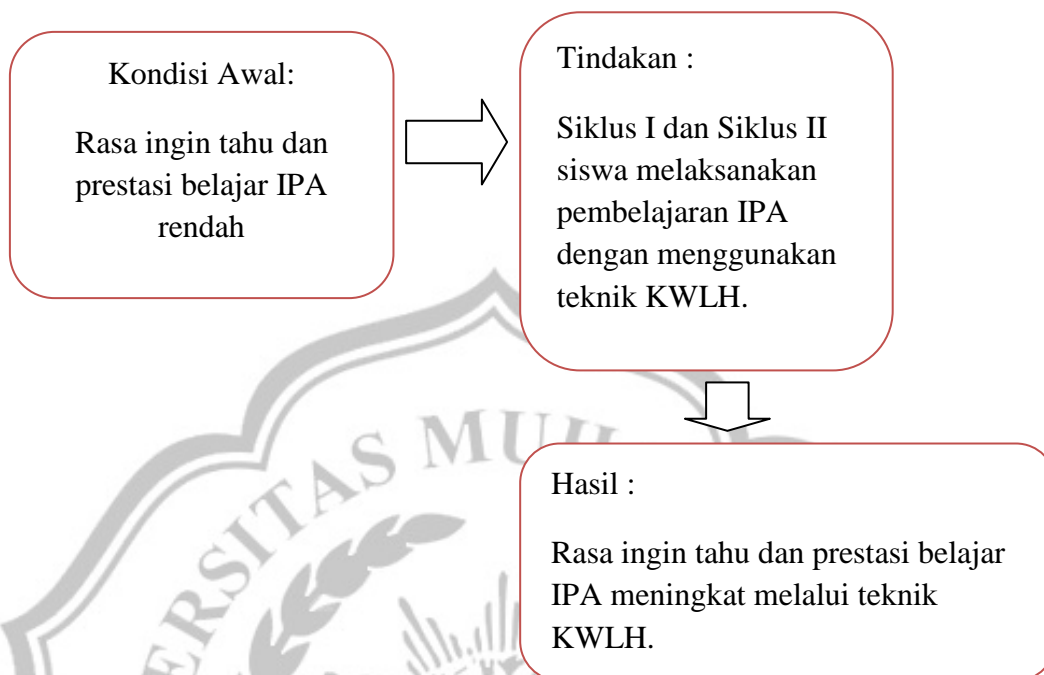
rata-rata 75,89% kemudian tindakan pada siklus II hasil belajar diperoleh ketuntasan belajar sebesar 91,07%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *Know Want to Know Learned (KWL)* dalam memahami bacaan berupa dongeng berteks panjang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A di SD N Rangkah 1 Tambaksari Surabaya.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan landasan teori di atas, maka dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan perlu adanya inovasi karena inovasi sangat penting dilakukan terutama dalam menentukan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar siswa akan mengalami peningkatan apabila dalam kegiatan pembelajaran terus menerus mengalami sebuah perubahan yang lebih baik.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu metode KWLH. Metode KWLH merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan peran guru hanya sebagai fasilitator bagi siswa. Metode kolaboratif adalah metode pembelajaran yang menuntut adanya kerjasama menyelesaikan suatu masalah dengan anggota kelompoknya. Diharapkan dengan menggunakan metode KWLH yang diterapkan pada mata pelajaran IPA dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa dan tumbuhnya sikap rasa ingin tahu siswa dalam menemukan pengetahuan yang akan dipelajarinya.

Kerangka berpikir yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Penerapan teknik KWLH dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu siswa pada materi daur air di kelas V SD Negeri 2 Mersi.
2. Penerapan teknik KWLH dapat meningkatkan prestasi belajar IPA pada materi daur air di kelas V SD Negeri 2 Mersi.