

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Metode *Talking Stick*

Metode *talking stick* adalah suatu metode yang dapat membuat siswa aktif didalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Suprijono (2014: 109-110) yang mengemukakan bahwa pembelajaran dengan metode *talking stick* dapat mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat. Adapun langkah-langkah pembelajarannya yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran diawali oleh penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari.
- b. Siswa diberikan kesempatan membaca dan mempelajari materi tersebut. Guru memberikan waktu yang cukup untuk aktivitas ini.
- c. Guru selanjutnya meminta kepada siswa untuk menutup bukunya.
- d. Guru mengambil tongkat yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tongkat tersebut diberikan kepada salah satu siswa. Siswa yang menerima tongkat tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan dari guru demikian seterusnya, ketika tongkat diberikan dari siswa ke siswa lainnya, seyogyanya diiringi musik.

- e. Langkah akhir dari metode *talking stick* adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajarinya.
- f. Guru memberikan ulasan terhadap seluruh jawaban yang diberikan siswa, selanjutnya bersama-sama siswa merumuskan kesimpulan.

Penggunaan metode *talking stick* selain dapat membuat siswa aktif juga dapat membuat siswa lebih memahami materi pelajaran. Huda (2013: 225) menjelaskan bahwa penggunaan metode *talking stick* dapat menguji kesiapan siswa, melatih ketrampilan siswa dalam membaca dan memahami materi pelajaran dengan cepat dan mengajak siswa untuk terus siap dalam situasi apapun. Adapun langkah-langkah metode *talking stick* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya kurang lebih 20 cm.
- b. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran.
- c. Siswa membahas masalah yang terdapat di dalam wacana.
- d. Siswa yang telah selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, diarahkan guru untuk menutup isi bacaan.
- e. Guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada salah satu siswa, setelah itu guru memberi pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian

seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.

- f. Guru memberikan kesimpulan.
- g. Guru melakukan evaluasi/penilaian.
- h. Guru menutup pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *talking stick* yang dikemukakan oleh Suprijono (2014: 109-110) dan Huda (2013: 225) tidak berbeda jauh, intinya sama yaitu ada tahap guru menjelaskan materi pokok, siswa membaca materi, melakukan tanya jawab dengan permainan tongkat, serta kesimpulan. Pada penelitian ini langkah-langkah metode *talking stick* yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan tongkat yang kira-kira panjangnya 30 cm.
- b. Guru menjelaskan materi pokok yang akan dibelajarkan, menggunakan media gambar yang telah dipersiapkan sebelumnya.
- c. Guru mengarahkan kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran yang telah guru siapkan dengan waktu yang ditentukan.
- d. Siswa diarahkan untuk menutup atau tidak melihat materi pelajaran yang telah dibaca.
- e. Guru mengambil tongkat yang telah dipersiapkan sebelumnya. Tongkat tersebut diberikan kepada salah satu siswa. Siswa yang menerima tongkat tersebut harus menjawab pertanyaan dari guru

demikian seterusnya. Tongkat yang bergulir dari siswa ke siswa lainnya diiringi dengan nyanyian, tetapi jika satu pertanyaan belum bisa terjawab dengan benar setelah tiga kali putaran (tiga siswa) maka soal menjadi rebutan.

- f. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar diberikan penghargaan.
- g. Permainan tersebut selesai jika pertanyaan yang telah guru sediakan terjawab oleh siswa.
- h. Guru bersama-sama siswa merumuskan kesimpulan.

## 2. Media Gambar

### a. Pengertian Media Gambar

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media dalam bahasa Arab berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. *Association For Educational Communications and Technology (AECT)* dalam Sadiman dkk (2008: 6) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Media dapat diartikan sebagai segala bentuk yang dapat memberikan informasi kepada penerima informasi .

Penyampaian informasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Sanjaya (2012:

61) adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Arsyad (2007: 4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran.

Pengertian media pembelajaran dilihat dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat berupa benda mati maupun benda hidup yang bertujuan untuk memberikan informasi serta dapat mengefektifkan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran banyak jenisnya, salah satunya adalah media visual (gambar).

Media visual (gambar) banyak digunakan dalam proses belajar mengajar karena dapat membangun ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media visual menurut Arsyad (2007: 91) dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat

siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Media visual (gambar) adalah media yang mudah digunakan, media ini hanya membutuhkan indera penglihatan untuk memahami isi gambar. Anitah (2009: 7-8) mengemukakan bahwa media visual juga disebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya. Media ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan. Gambar dapat ditunjukkan kepada siswa dan segala sesuatu dari daerah yang jauh dari jangkauan pengalaman siswa sendiri. Gambar juga dapat memberikan gambaran dari waktu yang telah lalu atau potret (gambaran) masa yang akan datang sehingga proses belajar siswa akan konkret.

Media gambar dapat disimpulkan sebagai media yang dapat membuat belajar lebih efisien karena melalui media gambar proses pembelajaran dapat lebih konkret sehingga memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar yang tidak diproyeksikan serta gambar yang digunakan sebagai media diperoleh dari internet. Gambar yang akan digunakan sebagai media pembelajaran kemudian didesain agar lebih menarik dan

diberikan keterangan sesuai isi gambar kemudian hasil media gambar dicetak pada *banner*.

b. Manfaat Media Gambar

Media gambar mempunyai beberapa manfaat. Adapun manfaat penggunaan media gambar yang dikemukakan oleh Anitah (2009: 9) yaitu sebagai berikut.

1) Menimbulkan daya tarik bagi siswa

Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan membangkitkan minat serta perhatian siswa.

2) Mempermudah pengertian siswa

Suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga siswa lebih mudah memahami yang dimaksud.

3) Memperjelas bagian yang penting

Melalui gambar, dapat diperbesar bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat diamati lebih jelas.

4) Menyingkat suatu uraian panjang

Uraian tersebut mungkin dapat ditunjukkan dengan sebuah gambar saja.

Media gambar pada penelitian ini mempunyai beberapa manfaat. Manfaatnya yaitu untuk memperjelas dan memudahkan siswa memahami materi perubahan lingkungan fisik, menjadikan proses pembelajaran bersifat konkret, menarik

perhatian siswa untuk memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pelajaran yang sedang disampaikan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Setiap media mempunyai kelemahan dan kelebihan, salah satunya adalah media gambar. Terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan pada media gambar yang dikemukakan oleh Anitah (2009: 8-9). Kelebihan dan kelemahan media gambar diuraikan sebagai berikut.

1) Kelebihan media gambar

- a) Dapat menerjemahkan ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata.
- b) Banyak tersedia dalam buku.
- c) Sangat mudah digunakan karena tidak membutuhkan peralatan.
- d) Relatif tidak mahal.
- e) Dapat digunakan untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi.

2) Kelemahan media gambar

- a) Media gambar kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan di kelas yang besar.
- b) Gambar mati adalah gambar dua dimensi. Untuk menunjukkan dimensi yang ketiga (kedalaman benda),

harus digunakan satu seri gambar dari objek yang sama tetapi dari sisi yang lain berbeda.

- c) Tidak dapat menunjukkan gerak.
- d) Pembelajaran tidak selalu mengetahui bagaimana membaca (menginterpretasi) gambar.

### 3. Prestasi Belajar

#### a. Pengertian Prestasi Belajar

Pendidikan erat kaitannya dengan prestasi belajar, karena prestasi belajar merupakan salah satu faktor penentu pendidikan dapat dikatakan berhasil atau tidak. Arifin (2011: 12) mengemukakan 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 pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak siswa. Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial (terus menerus) dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing.

Prestasi belajar yang siswa peroleh berbeda antara siswa yang satu dengan yang lain. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Ahmadi dan Supriyono (2013: 138)

menyatakan bahwa prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu.

Pengertian prestasi belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar berkenaan dengan pengetahuan (kognitif) manusia. Pengetahuan yang diperoleh dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor eksternal maupun internal. Hal inilah yang menyebabkan prestasi belajar antar siswa berbeda.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Tinggi Rendahnya prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Ahmadi dan Supriyono (2013: 138) mengemukakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor dari dalam diri (faktor internal) dan faktor dari luar diri (faktor eksternal) individu.

1) Faktor dari dalam diri (faktor internal) individu

- a) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh.
- b) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:

(1) Faktor intelektual

- (a) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.

(b) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.

(2) Faktor non-intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.

c) Faktor kematangan fisik maupun psikis

2) Faktor dari luar diri (faktor eksternal) individu

a) Faktor sosial

Faktor sosial terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, lingkungan kelompok.

b) Faktor budaya

Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.

c) Faktor lingkungan fisik

Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim.

d) Faktor spiritual dan keamanan

Faktor-faktor prestasi belajar yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa erat hubungannya dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Tinggi rendahnya

prestasi belajar yang siswa peroleh di pengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

c. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang diraih siswa mempunyai beragam fungsi, yaitu fungsi untuk siswa itu sendiri maupun fungsi untuk kepentingan lain, seperti yang dikemukakan oleh Cronbach (dalam Arifin, 2011:13) 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.

Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi, adapun beberapa fungsi utama prestasi belajar seperti yang dikemukakan oleh Arifin (2011: 12-13) yaitu sebagai berikut.

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.  
Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informal dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat

dijadikan pendorong bagi siswa 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 maksudnya adalah prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan siswa. Indikator ekstern maksudnya adalah bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan siswa di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) siswa. Pada proses pembelajaran, siswa menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena siswa yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

#### 4. Gemar Membaca

Gemar membaca terdiri dari dua kata yaitu gemar dan membaca. Kata gemar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 348) artinya suka sekali, sedangkan membaca artinya melihat serta memahami isi dari yang tertulis. Gemar membaca dengan demikian dapat diartikan kesukaan terhadap melihat dan memahami bacaan.

Siswa yang mempunyai karakter gemar membaca sangat bermanfaat bagi diri siswa. Gemar membaca dalam Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (2010: 10) adalah kebiasaan dengan tanpa paksaan untuk menyediakan waktu secara khusus guna membaca berbagai informasi, baik buku, jurnal, majalah, koran, dan sebagainya, sehingga menimbulkan kebajikan bagi dirinya.

Siswa yang gemar membaca ditandai dengan adanya kegiatan membaca yang sudah menjadi kebiasaan sehari-hari. Yaumi (2014: 109) mengemukakan bahwa kegiatan membaca adalah roh pendidikan, dan oleh karena itu siswa sejak dini harus dibangun tradisi baca-tulis sehingga menjadi tradisi atau karakter rutinitas yang membentengi setiap derap langkah beraktivitas manusia. Membaca merupakan fondasi awal untuk mencerdaskan kehidupan manusia dan mengembangkan sikap dan perilaku, mental-spiritual.

Kegiatan membaca sangat penting sehingga siswa perlu ditanamkan suatu pembiasaan terhadap kegiatan membaca. Prasetyono (2008: 14) mengemukakan bahwa untuk membuat aktivitas membaca menjadi suatu kegemaran, hal yang harus dimiliki seseorang adalah minat.

Pembiasaan terhadap kegiatan membaca pada siswa dapat dilakukan oleh seorang guru. Guru sebagai pengajar seyogyanya membangun minat baca siswa. Minat baca siswa dapat dibentuk dalam

proses pembelajaran. Guru harus kreatif membangun suatu pembelajaran yang merangsang siswa untuk gemar membaca. Prasetyono (2008: 22) menjelaskan bahwa membaca merupakan sarana hiburan dan sarana menambah wawasan dan pengetahuan, dengan membaca seseorang dapat merangsang otaknya untuk berpikir kreatif dan sistematis, memperluas dan memperkaya wawasan, serta menimbulkan kepribadian yang unggul dan kompetitif.

Wawasan dan pengetahuan dapat ditambah dengan kegiatan membaca, maka dari itu perlu adanya tindakan terhadap siswa yang kurang gemar membaca. Langkah-langkah yang membangkitkan gairah dan minat baca siswa menurut Yaumi (2014: 110) adalah sebagai berikut:

- a. Memilih topik bacaan yang menarik perhatian siswa seperti membaca biografi, komik, atau bacaan yang dapat mengembangkan nilai-nilai karakter siswa.
- b. Memberi tugas membaca dan menulis dengan memperhatikan durasi waktu, banyaknya tugas dari pendidik yang lain, dan jumlah mata pelajaran dengan tugas yang berbeda-beda.
- c. Bagi guru pada tingkat sekolah taman kanak-kanak dan sekolah dasar yang belum mengetahui cara membaca teks, hendaknya mempersiapkan gambar atau buku audio yang dapat didengar dan dipahami oleh siswa.

- d. Memberi umpan balik (*feedback*) terhadap hasil bacaan dan tulisan yang dilakukan oleh siswa.
- e. Mendiskusikan hasil bacaan di dalam ruang kelas dengan mengundang partisipasi aktif dari siswa lain untuk memberi tanggapan dan berbagi informasi yang diperoleh dari referensi serupa.
- f. Menjadikan bahan evaluasi terus menerus sehingga aktivitas membaca berdampak positif pada nilai yang diperoleh siswa.
- g. Melakukan perlombaan membaca dengan memberikan hadiah yang menarik perhatian siswa, jika memungkinkan.

Pembiasaan membaca yang guru lakukan kepada siswa dapat diketahui berhasil atau tidak dengan melihat indikator karakter gemar membaca. Siswa dapat dikatakan memiliki karakter gemar membaca jika sudah menerapkan indikator karakter gemar didalam kehidupannya. Adapun indikator karakter gemar membaca untuk kelas 4-6 menurut Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (2010: 36) adalah sebagai berikut:

- a. Membaca buku dan tulisan yang terkait dengan mata pelajaran.
- b. Mencari bahan bacaan dari perpustakaan daerah.
- c. Membaca buku novel atau cerita pendek.
- d. Membaca buku atau tulisan tentang alam, sosial, budaya, seni dan teknologi.

Indikator karakter gemar membaca menurut Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (2010: 36) menjadi acuan dalam penelitian ini. Indikator gemar membaca yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membaca buku dan tulisan yang terkait dengan mata pelajaran.
- b. Mencari bahan bacaan dari perpustakaan sekolah.
- c. Membaca cerita pendek.
- e. membaca buku atau tulisan tentang alam, sosial, budaya, seni dan teknologi.

#### 5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) SD

##### a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Sains atau IPA menurut Susanto (2015: 167) adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang semesta alam. IPA pada hakikatnya menurut Trianto (2011: 141) meliputi alam semesta keseluruhan, benda-benda yang terdapat di permukaan

bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati indera.

Pengertian IPA menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah salah satu mata pelajaran yang mempelajari ilmu tentang alam semesta, baik yang dapat diamati dengan indera maupun tidak. Hasil pengamatan tersebut dijelaskan dengan akal pikiran yang kemudian menghasilkan suatu kesimpulan.

b. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Setiap mata pelajaran yang diajarkan di jenjang satuan pendidikan pasti mempunyai tujuan. Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menurut Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP) (dalam Susanto, 2015: 11-172 ), dimaksudkan untuk:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

c. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Kelas IV

Salah satu Standar Kompetensi (SK) mata pelajaran IPA di sekolah dasar kelas IV yaitu pada SK 10. Memahami perubahan lingkungan fisik dan pengaruhnya terhadap daratan. Pada Standar Kompetensi terdapat Kompetensi Dasar (KD) yaitu KD 10.1 Mendeskripsikan berbagai penyebab perubahan lingkungan fisik (angin, hujan, cahaya matahari, dan gelombang laut), KD 10.2 Menjelaskan pengaruh perubahan lingkungan fisik terhadap daratan (erosi, abrasi, banjir, dan longsor), KD 10.3 Mendeskripsikan cara pencegahan kerusakan lingkungan (erosi, abrasi, banjir, dan longsor).

Kompetensi Dasar yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah KD 10.2 dan KD 10.3. Didalam pelaksanaan pembelajaran memuat materi tentang pengaruh dan

cara pencegahan erosi, abrasi, banjir dan longsor, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Penjabaran Kompetensi Dasar dan Indikator

Mata Pelajaran IPA Kelas IV

Kompetensi dasar (KD)	Indikator
10.2 Menjelaskan pengaruh perubahan lingkungan fisik terhadap daratan (erosi, abrasi, banjir, dan longsor).	10.2.1 Siswa dapat menjelaskan definisi erosi dan abrasi. 10.2.2 Siswa dapat membedakan perubahan lingkungan akibat erosi dan abrasi. 10.2.3 Siswa dapat menjelaskan pengertian banjir dan longsor. 10.2.4 Siswa dapat membedakan perubahan lingkungan akibat banjir dan longsor.
10.3 Mendeskripsikan cara pencegahan kerusakan lingkungan (erosi, abrasi, banjir, dan longsor)	10.3.1 Siswa dapat memahami cara pencegahan erosi dan abrasi. 10.3.2 Siswa dapat mengetahui dampak erosi dan abrasi. 10.3.3 Siswa dapat memahami cara pencegahan banjir dan longsor. 10.3.4 Siswa dapat mengetahui dampak banjir dan longsor.

Berdasarkan tabel 2.1 maka materi pelajaran yang akan digunakan ada empat yaitu erosi, abrasi, banjir dan longsor. Materi yang akan digunakan pada penelitian ini merujuk pada Buku Sekolah Elektronik (BSE) dari Rositawaty dan Muharam (2008: 157-163) yaitu sebagai berikut:

1) Erosi

Erosi adalah pengikisan yang terjadi pada tanah.

Pengikisan tanah dapat disebabkan oleh air dan angin. Erosi

pada tanah dapat disebabkan oleh perubahan lingkungan yang tidak seimbang. Contohnya adalah erosi yang terjadi di kawasan hutan gundul. Di kawasan hutan gundul, erosi sangat mudah terjadi. Pada saat hutan masih dipenuhi tumbuhan, kemungkinan erosi tanah terjadi sangat kecil.

Air hujan tidak langsung jatuh ke tanah jika suatu daerah dipenuhi tumbuhan. Air hujan tertahan terlebih dahulu oleh daun-daun tumbuhan sehingga jatuhnya air ke atas tanah tidak terlalu cepat, selain itu akar tumbuhan akan lebih mengikat dan menahan tanah dengan baik, oleh karena itu penyerapan air dapat berlangsung dengan baik.

Tumbuhan dapat memperlambat kecepatan angin yang berhembus. Hal tersebut sangat bermanfaat karena pengikisan permukaan tanah oleh angin menjadi berkurang, sementara itu jika hutan gundul, tidak ada daun tumbuhan yang menahan jatuhnya air ke atas tanah dan menahan hembusan angin. Air hujan jatuh langsung ke atas tanah dan membawa butiran tanah bersama aliran air.

Angin dapat mengikis permukaan tanah. Dampak lebih lanjut dari erosi adalah tanah menjadi tandus dan tidak subur. Hal tersebut terjadi karena lapisan tanah yang subur ikut terkikis air. Pencegahan yang dapat dilakukan untuk mencegah erosi adalah melakukan reboisasi dan penghijauan,

selain itu dapat juga dilakukan dengan mencegah penebangan secara liar dan berlebih. Reboisasi adalah menanam kembali hutan-hutan gundul dengan tumbuhan yang sesuai. Penghijauan adalah menanam daerah-daerah kosong dan tidak termanfaatkan. Pencegahan dan pengurangan erosi tanah dapat dilakukan dengan cara tersebut.

Dampak yang terjadi akibat erosi adalah:

- a) Tanah menjadi tidak subur karena kehilangan unsur hara.
- b) Kualitas tanaman menurun.

## 2) Abrasi

Abrasi adalah pengikisan daratan oleh air laut. Hal tersebut terjadi akibat kuatnya ombak yang menghantam daratan. Daratan akan habis, hal tersebut mungkin saja terjadi namun dalam jangka waktu yang lama.

Abrasi dapat menyebabkan berkurangnya luas daratan. Deburan ombak yang terus menerus menghantam pesisir pantai menyebabkan daratan terus terkikis. Abrasi akan terjadi dengan cepat jika tidak ada penahan ombak.

Penahan ombak alami adalah hutan bakau dan hutan pantai, namun akibat pertumbuhan penduduk yang cepat dan kebutuhan tempat tinggal yang bertambah, hutan-hutan di daerah pantai telah habis, selain itu, lingkungan di sekitar pesisir pantai pun berubah. Hal ini dapat mempercepat proses

abrasi yang terjadi di daerah pantai, agar abrasi tidak terus terjadi, yang harus dilakukan adalah mencari pencegahannya.

Hal yang dapat dilakukan untuk mencegah abrasi, yaitu:

- a) Mengembalikan keadaan lingkungan pantai pada keadaan semula seperti adanya hutan bakau dan hutan pantai. Mengembalikan keadaan lingkungan pantai dapat dengan cara reboisasi dan penghijauan.
- b) Jika daerah pantai tersebut merupakan pusat kehidupan manusia maka harus dibuat daerah penahan dan pemecah ombak, seperti batu-batu besar, dinding, atau beton.

Dampak yang terjadi akibat abrasi adalah:

- a) Menyempitnya lahan pemukiman penduduk yang tinggal di sekitar pantai.
- b) Masuknya air laut ke dalam air tanah sehingga air tanah menjadi asin.

### 3) Banjir

Banjir adalah meluapnya air akibat sungai dan danau tidak dapat menampung air. Banjir merupakan salah satu dampak dari perbuatan individu yang tidak menyayangi lingkungannya. Banjir sering terjadi di kota-kota besar Indonesia seperti Bandung dan Jakarta.

Beberapa perbuatan yang dapat menyebabkan banjir adalah sebagai berikut:

- a) Membuang sampah ke sungai yang menyebabkan aliran air menjadi tersumbat.
- b) Membuat bangunan dari tembok tanpa menyediakan peresapan air.
- c) Penebangan pohon yang tidak terkendali.

Perbuatan manusia tersebut sangat berdampak besar terhadap perubahan lingkungan. Banjir merupakan salah satu dampaknya. Banjir dapat merusak dan mengubah lingkungan dengan cepat.

Hal-hal yang dapat dilakukan untuk mencegah banjir antara lain:

- a) Membuang sampah pada tempat yang benar dan telah disediakan.
- b) Menyediakan lahan kosong untuk ditanami tanaman. Tanah tersebut berfungsi sebagai daerah peresapan air.
- c) Tidak menebang pohon secara besar-besaran, dan tanpa kontrol agar tempat peresapan dan cadangan air tetap terjaga.

#### 4) Longsor

Longsor adalah meluncurnya tanah akibat tanah tersebut tidak dapat lagi menampung air dalam tanah.

Longsor biasanya terjadi pada tanah yang miring atau tebing yang curam. Tanah miring yang tidak terdapat tanaman sangat rentan terhadap longsor. Hal itu terjadi karena tidak ada akar tumbuhan yang dapat menahan tanah tersebut.

Longsor dapat dicegah. Cara pencegahan longsor dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Jangan membiarkan tanah yang miring menjadi gundul atau tidak ada tumbuhannya. Lakukanlah reboisasi dan penghijauan.
- b) Jika tanah miring dijadikan lahan pertanian, buatlah sengkedan (terasering). Sistem tersebut dapat mencegah terjadinya longsor.
- c) Jangan membuat tempat tinggal di daerah rawan longsor, seperti di kaki bukit, kaki tebing, atas bukit, dan atas tebing.

Dampak yang terjadi akibat banjir dan longsor yaitu rumah warga menjadi rusak dan kotor, perkebunan menjadi rusak, jatuhnya korban jiwa, kegiatan sekolah, pekerjaan, dan perekonomian menjadi terganggu, menghambat laju transportasi darat, timbulnya penyakit-penyakit.

## B. Kajian Relevan

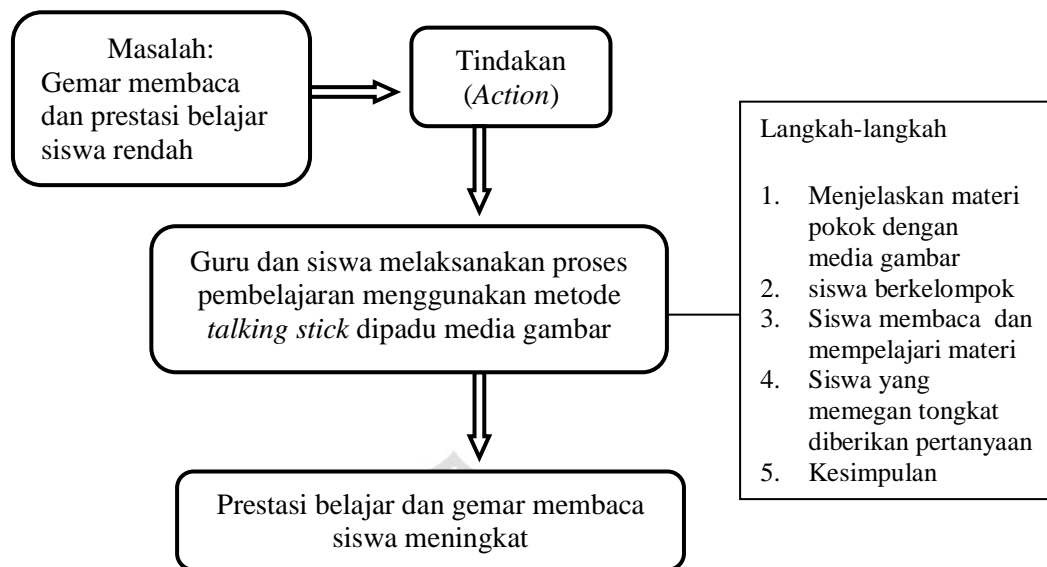
Terdapat beberapa kajian relevan yang digunakan dalam penelitian ini. Kajian relevan yang dimaksud yaitu hasil penelitian yang berhubungan dengan metode pembelajaran *talking stick*.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lisdayanti, Ardana dan Suryaabadi (2014) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Talking Stick* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus 4 Baturiti yang dilakukan pada tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian tersebut membuktikan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif *talking stick* berbantuan media gambar lebih baik yaitu 78,16 dari pada hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu 73,90.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Pranyandari, Negara dan Suardika (2014) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Talking Stick* Berbasis *Concept Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kuta Utara Tahun Ajaran 2013/2014”, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar IPA yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *talking stick* sebesar 87.86, dengan persentase di sekitar rata-rata sebanyak 0% di bawah rata-rata sebanyak 34.29% dan di atas rata-rata sebanyak 65.71% sedangkan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional sebesar 74.44, dengan persentase di sekitar rata-rata sebanyak 0% di bawah rata-rata sebanyak 54.28% dan di atas rata-rata sebanyak 45.72%.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dibuat berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, diketahui bahwa terdapat permasalahan pada kelas IV SD Negeri 01 Karangtengah. Permasalahan tersebut yaitu rendahnya kemauan membaca siswa terhadap materi pelajaran dan rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi perubahan lingkungan fisik. Permasalahan tersebut dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bersifat abstrak dan kurangnya variasi pembelajaran yang dilangsungkan.

Permasalahan yang ada perlu diadakan penyelesaian. Penyelesaian masalah tersebut dilakukan dengan pemberian tindakan untuk mengatasinya. Tindakan yang dilakukan diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Manuaba, Kusmariyatni dan Wibawa (2014) dengan judul “Pengaruh Metode *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Karangasem Tahun Pelajaran 2013/2014”, diketahui bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode *talking stick* memperoleh mean 48,18 yang termasuk dalam kategori tinggi sedangkan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional memperoleh mean 38,67 termasuk dalam kategori sedang, maka dengan demikian penelitian ini mencoba menerapkan metode *talking stick* dipadu media gambar untuk meningkatkan prestasi belajar dan gemar membaca pada pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan fisik di kelas IV SD Negeri 01 Karangtengah. Penelitian ini dapat digambarkan dengan gambar 2.1 yaitu sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**

#### D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dibuat berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berpikir pada penelitian ini, maka dapat diasumsikan hipotesis tindakan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode *talking stick* dipadu media gambar dapat meningkatkan prestasi belajar pada pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan fisik kelas IV SD Negeri 01 Karangtengah.
2. Pembelajaran dengan menggunakan metode *talking stick* dipadu media gambar dapat meningkatkan gemar membaca pada pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan fisik kelas IV SD Negeri 01 Karangtengah.