

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *RECIPROCAL LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT DAN
HASIL BERLAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA
KELAS VIII SMPN 9 PALANGKA RAYA**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Rahmah Dania
NIM: 1511140431

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI
2020 M/1441 H**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *RECIPROCAL LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA ANIMASI TERHADAP MINAT DAN
HASIL BERLAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK
MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA
KELAS VIII SMPN 9 PALANGKA RAYA**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Rahmah Dania

NIM: 1511140431

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI
2020 M/1441 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahmah Dania
NIM : 151 14 0431
Jurusan/Prodi : MIPA/Tadris Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya”, adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalakan.

Palangka Raya, 02 Januari 2020

Yang membuat pernyataan



Rahmah Dania

Rahmah Dania

NIM. 151 114 0431

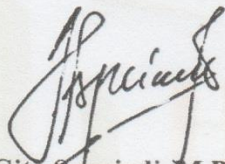
PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII SMPN 9 Palangkaraya
Nama : Rahmah Dania
Nim : 151 114 0431
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan MIPA
Program Studi : Tadris Biologi
Jenjang : Strata 1 (S.1)

Palangka Raya, Selasa 07 Januari 2020

Menyetujui,

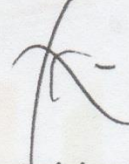
Pembimbing I,



Gito Supriadi, M.Pd

NIP. 19721123 200003 1 002

Pembimbing II,



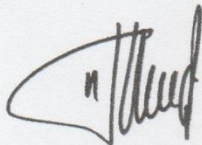
Nanik Lestariningsih, M.Pd

NIP. 19870502 201503 2 005

Mengetahui,

Wakil Dekan

Bidang Akademik,

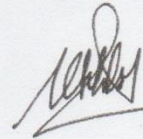


Dr. Nurul Wahdah, M.Pd

NIP. 19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan Pendidikan MIPA

Program Studi Tadris Biologi



H. Mukhlis Rohmadi, M.Pd

NIP. 19850101 201503 1 004

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII SMPN 9 Palangkaraya
Nama : Rahmah Dania
Nim : 151 114 0431
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan MIPA
Program Studi : Tadris Biologi
Jenjang : Strata 1 (S.1)

Setelah diteliti dan dilakukan perbaikan seperlunya, dapat disetujui dan disidangkan oleh tim penguji skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Palangka Raya, 20 April 2020

Tim Penguji:

1. Sri Hidayati, M.A. (.....) Ketua Sidang/Penguji 1
2. Hj. Nurul Septiana, M.pd. (.....) Anggota/Penguji 2
3. Gito Supriadi, M.Pd (.....) Anggota/ Penguji 3
4. Nanik Lestariningsih, M.Pd (.....) Sekretaris/Anggota 4



Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Palangka Raya

Dr. M. Rodhatul Jennah, M.Pd

19671003 199303 2 001

NOTA DINAS

Hal: **Mohon Diuji Skripsi
Saudari Rahmah Dania**

Palangka Raya, 07 Januari 2020

Kepada

Yth. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA

IAIN Palangka Raya

di-

Palangka Raya

Assalamu 'aialaikum Wr. Wb

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya,
maka kami berpendapat bahwa skripsi saudari:

Nama : **Rahmah Dania**

NIM : **1511140431**

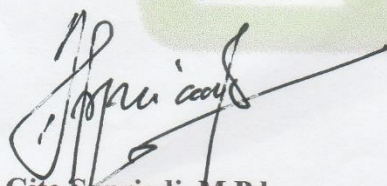
Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran *Recirpocal Learning*
Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan
Hasil Belajar Kognitif Materi Sistem Pencernaan
Manusia Kelas VIII SMPN 9 Palangkaraya**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

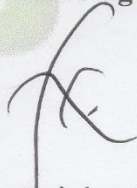
Wassalamu 'aialaikum Wr. Wb

Pembimbing I,



Gito Supriadi, M.Pd
NIP.1972/1123 200003 1 002

Pembimbing II,



Nanik Lestariningsih, M.Pd
NIP. 19870502 201503 2 005

**Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan
Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik
Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII
SMPN 9 Palangka Raya**

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya materi sistem pencernaan manusia berbantuan media animasi. Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan keterterapan model *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi materi sistem pencernaan manusia (2) untuk mendeskripsikan minat belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia melalui model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi (3) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi terhadap minat belajar peserta didik materi sistem pencernaan manusia (4) untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia melalui model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi (5) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kognitif peserta didik materi sistem pencernaan manusia.

Penelitian ini menggunakan model *Reciprocal Learning*. Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Kuantitatif adalah pendekatan yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran penggunaan data tersebut. Desain penelitian *Nonequivalent Control Group*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket yang diberikan ke peserta didik untuk mengetahui minat belajar peserta didik menggunakan model *Reciprocal Learning* dan instrumen tes soal diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui pengaruh nilai model menggunakan model *Reciprocal Learning*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi mencapai rata-rata 98,33% dengan kategori baik, (2) minat belajar peserta didik materi sistem pencernaan manusia berbantuan media animasi didapat nilai 6,1 dengan kriteria sedang (3) ada pengaruh minat belajar peserta didik materi sistem pencernaan manusia berbantuan media animasi diperoleh nilai t_{hitung} 5,0 lebih besar dari pada t_{tabel} maka H_a diterima dan H_o ditolak (4) Hasil belajar kognitif menerapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* memperoleh nilai 78,2 dengan kriteria baik. (5) ada pengaruh model *Reciprocal Learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik materi sistem pencernaan manusia berbantuan media animasi diperoleh $t_{hitung} = 8,78$ dan $t_{tabel} 1,6$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi materi sistem pencernaan manusia terdapat pengaruh terhadap minat dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Reciprocal Learning*, Media Animasi, Minat dan Hasil Belajar Kognitif

The Effect of Reciprocal Learning Model Supported by Animation Media toward Interests and Output Cognitive Learning Process Students on the Human Digestive System Course at VIII Class SMPN 9 Palangka Raya

Abstract

This research was conducted in VIII class SMPN 9 Palangka Raya, with the material course is the Human Digestive System supported by animation media. The purpose of this study are: 1) to describe the implementation of the *Reciprocal Learning* model supported by the animation media of the human digestive system course 2) to describe the students' interests on the human digestive system course through the learning *Reciprocal Learning* model supported by animation media 3) to know the effect of the *Reciprocal Learning* model supported by animation media on the students' interest in the human digestive system course 4) to describe the result of cognitive learning process students on the human digestive system course through the learning *Reciprocal Learning* model supported by animation media 5) to know the effect of *Reciprocal Learning* model supported by animation media toward the result of cognitive learning students on the digestive system course. Applied data were measured using a test method that is pre-test and post-test.

This study uses a *Reciprocal Learning* model. This type of research uses a quantitative approach. Quantitative is an approach that is demended to uses numbers, ranging from data collection, interpretation of the use of the data. Design of Nonequivalent Control Group research. Data collection instruments used were questionnaires given to student's to determine studen's learning interest using the *Reciprocal Learning* model and the test questions were given to students to determine the effect of the model's value using the *Reciprocal Learning* model.

The results show that: 1) *Reciprocal Learning* model supported by animation media reaches an average of 98.33% with a good category 2) Student's on the human digestive system course through the learning *Reciprocal Learning* model supported by animation media obtained a value of 6.1 with moderate criteria 3) there is effect of students' interest on the human digestive system course through the learning *Reciprocal Learning* model supported by animation media obtained the value of t arithmetic 5.0 greater than t table then H_a is accepted and H_o is rejected 4) the result of cognitive learning process students on the human digestive system course through the learning *Reciprocal Learning* model supported by animation media with scored 78.2 with good criteria 5) there is effect of *Reciprocal Learning* model supported by animation media toward the result of cognitive learning students on the digestive system course obtained t count = 8.78 and t table 1.6 then t count > t table. The results of this study can be concluded that the *Reciprocal Learning* model is assisted by the animation media of the human digestive system material, there is an influence of interest and cognitive learning outcomes of students in class VIII of SMPN 9 Palangka Raya.

Key words: *Reciprocal Learning* Model, Animation Media, Interests and Cognitive Learning

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII SMPN 9 Palangkaraya** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). Sholawat serta salam semoga tetap dilimpahkan oleh Allah 'Azza wa Jalla kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabat beliau yang telah memberikan jalan bagi seluruh alam

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, motivasi serta bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palangka Raya.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah membantu dalam proses persetujuan dan munaqasyah skripsi.
4. Bapak H. Mukhlis Rohmadi M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah membantu dalam proses persetujuan dan munaqasyah skripsi.
5. Ibu Nanik Lestariningsih, M.Pd Ketua Prodi Pendidika MIPA sekaligus dosen pembimbing II yang selama ini selalu memberi motivasi dengan keikhlasan, ketulusan dan kesabaran dan juga bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing konsultasi, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

6. Ibu Ridha Nirmalasari, S. S, M. Kes Sekertaris Prodi dengan keikhlasan, kesabaran dan ketulusan memberi arahan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Bapak Gito Supriadi, M.Pd pembimbing I yang selama ini memberikan pendapat dengan terarah dan bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing konsultasi, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
8. Ibu Ayatusa'adah, M.Pd dosen pembimbing akademik yang bersedia membimbing dan meluagkan waktunya dengan keikhlasan, kesabaran dan ketulusan sehingga skirpsi ini terselesaikan dengan baik.
9. Bapak Ketut Widane, S.Pd, M.MK kepala SMPN 9 Palangka Raya yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian pada sekolah tersebut.
10. Ibu Sri Fatmawati, S.Pd guru IPA SMPN 9 Palangka Raya yang sudah banyak membantu dalam pelaksanaan skripsi ini.
11. Teman-teman dan sahabatku seperjuangan Program Studi Pendidikan Biologi angkatan 2014, terimakasih atas kebersamaan yang telah terjalin selama ini, terimakasih pula atas dukungan dan bantuannya, kalian adalah orang-orang luar biasa yang telah mewarnai dan mengisi bagian perjalanan hidupku.
12. Semua pihak yang berkaitan yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga amal baik yang bapak, ibu, dan rekan-rekan berikan kepada penulis mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis menyadari masih banyak keterbatasan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dimasa depan. Amin Yaa Rabbal'alam.

Wassalamu'alaikumWr. Wb

Palangka Raya, 02 Januari 2020

Penulis,

Rahmah Dania

NIM. 151 114 0431

MOTTO

فَلْيَنْظُرِ الْإِنْسَانُ إِلَى طَعَامِهِ ۚ ٢٤

Artinya:

“Maka hendaklah manusia itu memperhatikan makanannya”. Q.S Abasa: 24.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ
لَكُمْ عَدُوٌّ مُبِينٌ ﴿١٦٨﴾

Artinya :

“Hai sekalian manusia, makanlah yang halal lagi baik dari apa yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah syaitan, karena Sesungguhnya syaitan itu adalah musuh yang nyata bagimu. (Q.S. Al-Baqarah:168).”³³

Quraish Shihab

IAIN
PALANGKARAYA

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Menyimpan cerita dimemoriku yang berjalan menuju kenangan akhirnya membawa sampai pada akhir studiku di IAIN Palangka Raya.

Pertama-pertama saya panjatkan syukur pada Allah SWT dan Baginda Nabi Muhammad SAW. Terimakasih kepada ayahku “Gunawan” dan ibuku “Suri” yang selama ini selalu berada disisiku, mendidik setulus hati, setia menemani dikondisi tergenting hidup anakmu ini. Rindumu tak pudar, perkataan, perbuatan kalian mampu menanamkan kesadaran dan melekat dalam kebiasaan yang terarah pada akhlak. Maaf, do’a dan ridho kalian membuatku tenang.

Untuk orang tuaku tersayang kakakku dan adik-adikku, maafkanku yang terlambat menyelesaikan studiku. Alhamdulillah aku sudah menyelesaikan studiku dan keinginan ku dikemudian hari kita tetap utuh takkan pernah bercerai-berai.

Terimakasih kepada Kakakku “Dedi” dan “Keluarga dari pihak Ayah maupun Ibu ku” terimakasih sudah mampu mendidik dan mengenalku dengan baik, bersama melewati hari demi hariku dengan berbagi kenangan suka dan duka. Semoga Allah membalas kebaikan yang tak terganti dengan kenikmatan.

Terimakasih kepada sahabat dekatku “Jalinan Kasih”, yaitu Adisti Ayu, Fitriya Nengsih, Eka Tria Oktaminingsih, Kamalia Ajizah, Lia Widia Waty, Safitri Widya dan Tri Asma Ollah kalian semua telah mampu menciptakan moment-moment terindah.

Terimakasih kepada “Fighting Together”, yaitu Kamalia Ajijah dan Adisti Ayu yang telah membantuku dalam penelitian, Ikbal teman seperjuanganku pindah prodi, Aresa Okta Ibrahim juga membantu dalam proses penyelesaian skripsi.

Terimakasih membuat masa mudaku begitu indah. Aku tidak akan pernah

lupakan ini. Terima kasih!

ALL WIHT YOU

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.	i
NOTA DINAS	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
MOTTO	x
PERSEMBAHAN	xi
DAFTAR ISI	xii
BAB I	
PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
G. Definisi Operasional	10
H. Sistematika Penulisan	11
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoritis	12
1. Model Pembelajaran.....	12
2. <i>Reciprocal Learning</i>	13
3. Minat Belajar	21
4. Hasil Belajar	24
5. Sistem Pencernaan Manusia.....	25
B. Penelitian Relevan	46

C. Kerangka Berpikir ...	48
D. Hipotesis Penelitian ..	51
BAB III	
METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	52
B. Desain Penelitian.....	52
C. Populasi.....	53
D. Sampel.....	53
E. Variabel Penelitian ...	54
F. Teknik Pengambilan Data.....	54
G. Instrument Penelitian.....	56
H. Teknik Analisis Data	57
I. Tempat dan Waktu Penelitian.....	68
BAB IV	
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	70
B. Pembahasan	77
BAB V	
PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN 1 INSTRUMEN PENELITIAN	
<i>Lampiran 1.1 Lembar Observasi.....</i>	<i>1</i>
<i>Lampiran 1.2 Lembar Angket Minat Belajar.....</i>	<i>3</i>
<i>Lampiran 1.3 Uji Coba Soal.....</i>	<i>7</i>
<i>Lampiran 1.4 Kisi-Kisi Uji Coba Soal.....</i>	<i>17</i>
LAMPIRAN 2 ANALISIS DATA	
<i>Lampiran 2.1 Hasil Analisis Uji Coba.....</i>	<i>26</i>
<i>Lampiran 2.2 Keputusan Soal.....</i>	<i>29</i>
<i>Lampiran 2.4 Hasil Analisis Minat Belajar.....</i>	<i>24</i>

<i>Lampiran 2.5 Analisis Hasil Belajar.....</i>	36
<i>Lampiran 2.6 Hasil Analisis Normalitas.....</i>	38
<i>Lampiran 2.7 Hasil Uji Homogenitas.....</i>	44
<i>Lampiran 2.8 Hasil Uji Hipotesis.....</i>	45
LAMPIRAN 3 PERANGKAT PEMBELAJARAN	
<i>Lampiran 3.1 Rencana Pembelajaran.....</i>	47
LAMPIRAN 4 FOTO-FOTO PENELITIAN	
<i>Lampiran 4.1 Foto Kegiatan Penelitian di SMPN 9 Palangka Raya.....</i>	87
LAMPIRAN 5 ADMINISTRASI PENELITIAN	
<i>Lampiran 5.1 Surat Penunjukkan Pembimbing Skripsi</i>	
<i>Lampiran 5.2 Berita Acara Hasil Seminar Proposal Skripsi</i>	
<i>Lampiran 5.3 Lembar Pengesahan</i>	
<i>Lampiran 5.4 Persetujuan Proposal</i>	
<i>Lampiran 5.5 Surat Keterangan Lulus Penyelesaian Skripsi</i>	
<i>Lampiran 5.6 Surat Izin Riset</i>	
<i>Lampiran 5.7 Surat Mohon Izin Uji Coba Instrumen</i>	
<i>Lampiran 5.8 Instrumen Penelitian Mohon Menjadi Validator</i>	
<i>Lampiran 5.9 Lembar Pengesahan Validasi Instrumen</i>	
<i>Lampiran 5.10 Surat Mohon Izin Penelitian</i>	
<i>Lampiran 5.11 Surat Izin Penelitian</i>	
<i>Lampiran 5.12 Surat Keterangan Selesai Penelitian</i>	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai pendidik dituntut untuk bisa menguasai materi pelajaran dengan baik, mengelola proses belajar dengan baik, dapat menggunakan alat bantu dalam mengajar serta dapat menerapkan suatu pendekatan pembelajaran (Istikomayanti, 2017: 103). Guru yang berhasil membina kesediaan belajar peserta didik, berarti telah melakukan hal-hal yang terpenting yang dapat dilakukan demi kepentingan peserta didik. Guru yang pandai, baik, ramah, disiplin, serta disenangi peserta didik sangat besar pengaruhnya dalam membangkitkan minat peserta didik. Sebaliknya guru yang memiliki sikap buruk dan tidak disukai oleh peserta didik, akan sukar dapat merangsang timbulnya minat dan perhatian peserta didik (Rusmiati, 2017: 29).

Minat merupakan salah satu faktor penentu dalam keberhasilan pendidikan. Seorang peserta didik akan berhasil dalam pelajarannya apabila dalam diri peserta didik itu memiliki perhatian yang tinggi terhadap belajar maka minat belajar peserta didik pun akan tinggi. Adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya, seorang peserta didik menaruh minat terhadap pelajaran

IPA, maka ia berusaha untuk memperhatikan penjelasan dari gurunya (Rusmiati, 2017: 27-28).

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya (Riwahyudin, 2015: 11). Kalau seseorang tidak berminat dalam mempelajari sesuatu tidak dapat diharapkan berhasil dengan baik dalam mempelajari sesuatu. Dalam kegiatan belajar, peserta didik di sekolah mempelajari berbagai ilmu pengetahuan dan diusahakan agar semua peserta didik mendapatkan nilai yang bagus yang tentunya dapat dicapai dengan memiliki minat belajar yang tinggi (Astuti, 2015: 71-74).

Hasil belajar kognitif yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri maupun dari luar diri individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif penting sekali artinya dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar kognitif yang sebaik-baiknya (Riwahyudin, 2015: 13).

Seorang guru perlu memiliki kemampuan memilih dan merancang strategi pembelajaran yang dipikir cocok dengan taraf perkembangan peserta didik termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran. Perlunya pemilihan model dan media sebagai alternatif untuk menumbuhkan minat sehingga

mempengaruhi pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik menjadi lebih baik (Dewi, 2014: 17).

Model pembelajaran dan media yang diterapkan harus dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar kognitif peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran sebagai alternatif untuk memberikan variasi pada proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan model yang dapat memberi pengaruh terhadap minat dan hasil belajar kognitif peserta didik salah satu contoh model pembelajaran *Reciprocal Learning*. Menurut Ngalimun dalam Darmawan model *Reciprocal Learning* merupakan belajar efektif dengan cara membaca bermakna, merangkum, bertanya, representasi dan hipotesis. Jadi model pembelajaran *Reciprocal Learning* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu topik, dalam pembelajaran ini guru serta murid memegang peranan penting pada tahap dialog suatu topik (teks) (Darmawan, 2017: 9).

Dengan berkembangnya teknologi maka tidak begitu sulit bagi kita untuk mencari media sebagai alat pembelajaran dan tidak semua media cocok diterapkan dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menyesuaikan media yang digunakan dengan materi pembelajaran. Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran harus dapat memfasilitas kompetensi atau tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Salah satu media yang dipakai dalam proses pembelajaran adalah media animasi. Media animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional.

Dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku (Syahriyanti, 2017: 21).

Menerapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* peserta didik diharapkan berminat, lancar mengungkapkan gagasan dan mampu menarik kesimpulan dalam forum diskusi sehingga memiliki dampak baik terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi cocok diterapkan pada materi sistem pencernaan manusia karena peserta didik dapat memahami organ-organ sistem pencernaan manusia melalui media animasi sehingga lebih mudah menganalisis organ saluran dan organ kelenjar sistem pencernaan manusia.

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMPN 9 Palangka Raya menunjukkan bahwa pembelajaran IPA memiliki beberapa kendala seperti sumber belajar kurang dan sarana prasarana kurang mendukung, peserta didik kurang lancar dan kurang bervariasi mengungkapkan gagasan, kurang mampu menarik kesimpulan dari materi yang diajarkan. Kegiatan yang menonjol di dalam kelas adalah peserta didik kurang berminat, banyak bermain-main, pertanyaan dan gagasan dari peserta didik jarang muncul, walaupun ada pendapat yang muncul jarang diikuti oleh pendapat yang lain sebagai respon. Kebanyakan hal ini terjadi karena peserta didik tidak tertarik, kurang senang dan tidak bersemangat mengikuti pembelajaran serta guru sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Akibatnya peserta

didik tidak fokus memperhatikan pembelajaran dan akan tertanam perilaku tidak bersungguh-sungguh dalam belajar karena proses pembelajarannya membuat tidak berminat. Faktor-faktor umum yang diduga penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah sarana prasarana sekolah, fasilitas sekolah, latar belakang peserta didik dan minat peserta didik. Nilai KKB mata pelajaran IPA materi Sistem Pencernaan manusia kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya adalah 70 sedangkan yang tidak tuntas adalah 60%.

Hasil belajar yang rendah juga dipengaruhi oleh materi sistem pencernaan manusia yang bersifat abstrak sehingga membuat peserta didik sulit untuk memahami materi yang dipelajari. Agar dapat membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan maka diperlu alat bantu untuk memahami peserta didik melalui video animasi. Model *Reciprocal Learning* digunakan agar tiap-tiap peserta memiliki perannya masing-masing maka, dalam satu kelompok memiliki peran sebagai *summariser* (perangkum), *questioner* (penanya), *clarifer* (pengklarifikasi) dan *predictor* (penduga). Sehingga dalam satu kelompok terjalin kerja sama yang baik antar kelompok.

Uraian tersebut menunjukkan perlunya sebuah penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya”. Penelitian ini dirasa penting dilakukan karena demi menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik, maka dari itu pentingnya memilih model dan media mana yang cocok digunakan pada saat

pembelajaran berlangsung. Apabila model dan media yang digunakan sudah tepat maka materi pembelajaran dapat mudah dipahami peserta didik. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Learning*. Penelitian ini diharapkan nantinya dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya sebagai pengalaman dan menambah wawasan mengajar dikelas dan dapat dijadikan rujukan bagi pendidik yang ingin menumbuhkan minat dan hasil belajar kognitif agar terlihat peserta didik yang memerlukan bimbingan dan mendorong peserta didik mengembangkan skill yang dimilikinya.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran mata pelajaran IPA khususnya materi sistem pencernaan manusia.
2. Beberapa kendala dalam proses pembelajaran seperti sumber belajar kurang dan sarana prasarana kurang mendukung, peserta didik kurang lancar dan kurang bervariasi mengungkapkan gagasan, serta kurang mampu menarik kesimpulan dari materi yang diajarkan.
3. Sistem pembelajaran di kelas sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.
4. Belum pernah diterapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi.
5. Rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPA khususnya materi sistem pencernaan manusia.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang diterapkan terbatas pada model pembelajaran *Reciprocal Learning*.
2. Media pembelajaran yang diterapkan terbatas pada media animasi.
3. Peneliti fokus pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya.
4. Peneliti fokus mengamati minat belajar peserta didik mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya.
5. Peneliti fokus mengamati hasil belajar kognitif peserta didik materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi terhadap minat belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kognitif peserta didik materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya?
3. Bagaimana minat belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia melalui model pembelajaran *Reciprocal learning* berbantuan media animasi kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya?

4. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik materi sistem pencernaan manusia melalui model pembelajaran *Reciprocal learning* berbantuan media animasi kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya?
5. Bagaimana keterterapan model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi terhadap minat belajar peserta didik materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kognitif peserta didik materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya.
3. Untuk mendeskripsikan minat belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia melalui model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya.
4. Untuk mendeskripsikan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi sistem pencernaan manusia melalui model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya.
5. Untuk mendeskripsikan keterterapan model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi materi sistem pencernaan manusia kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik
 - a. Memberikan suatu pengalaman belajar yang baru untuk menumbuhkan minat dan hasil belajarkognitif.
 - b. Memberikan suasana pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran IPA menjadi menarik.
2. Bagi pendidik
 - a. Memberikan alternatif pilihan pembelajaran inovatif melalui model pembelajaran *Reciprocal Learning*.
 - b. Menambah pengetahuan tentang pelaksanaan model pembelajaran *Reciprocal Learning*.
 - c. Memberikan solusi terhadap hambatan pembelajaran IPA khususnya terkait dengan minat dan hasil belajarkognitif.
3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran yang baik untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah.
4. Bagi Peneliti

Mendapat pengalaman langsung dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Learning*.

G. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi

Reciprocal Learning merupakan model pembelajaran timbal balik yang termasuk ke dalam pembelajaran berkelompok, adapun langkah-langkahnya peragaan awal, pembagian peran, pembacaan dan pencacatan, pelaksanaan diskusi serta pertukaran peran. Media animasi dalam penelitian ini merupakan gambar-gambar dalam frame demi frame yang ditampilkan melalui proyektor, contohnya seperti video. Keterterapan penggunaan model pembelajaran diukur dengan instrumen lembar observasi.

2. Minat Belajar

Minat belajar peserta didik yang diamati dalam penelitian ini adalah adanya perhatian terhadap belajar, motif belajar, bahan pelajaran dan sikap guru. Pengamatan minat peserta didik diukur menggunakan instrumen angket minat belajar disertai dengan rubrik. Selanjutnya setelah didapatkan data minat peserta didik, sehingga dapat diketahui pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning*.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini adalah peserta didik dapat menganalisis struktur sistem pencernaan manusia dan lancar mengungkapkan gagasan pada mata pelajaran IPA, khususnya materi sistem pencernaan. Hasil belajar diukur berupa test pilihan ganda yang terdiri dari tingkatan berpikir C1 sampai C4.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari 5 bagian yaitu:

Bab I, pendahuluan berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

Bab II, kajian pustaka berisi kajian teoritis, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

Bab III, metode penelitian berisi desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengambilan data, instrument penelitian, teknik analisis data, teknik analisis hipotesis, dan jadwal penelitian.

Bab IV, hasil penelitian dan pembahasan berisi hasil penelitian sebagai jawaban-jawaban dari rumusan masalah dan pembahasan deskripsi kuantitatif.

Bab V, Penutup berisi kesimpulan dan saran peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran diartikan sebagai rancangan program atau kegiatan pembelajaran dalam memahami kerangka teori dengan lebih baik dan menerapkan teori tersebut untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien. Model pembelajaran berperan sebagai alat konseptual, pengelolaan, komunikasi untuk menganalisis, merancang, menciptakan, mengevaluasi program pembelajaran, dan program pelatihan (Pribadi, 2009: 86). Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan suatu prosedur pembelajaran yang sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan dapat dijadikan pedoman oleh perancang pembelajaran khususnya tenaga pengajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Pemilihan sebuah model pembelajaran merupakan bagian penting dalam merencanakan atau mendesain pembelajaran, agar terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan sumber belajar yang lainnya. Agar dalam pelaksanaan pembelajaran tidak membosankan, perlu dicobakan berbagai macam model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran yang dipilih diharapkan mampu mengembangkan dan meningkatkan kompetensi,

keaktivitas, kemandirian, kerjasama, kepemimpinan, toleransi, dan menyenangkan bagi peserta didik (Dewi, 2014: 13). Mager dalam Hamzah menyampaikan beberapa kriteria dalam memilih model pembelajaran yaitu:

- a. Berorientasi pada tujuan pembelajaran.
- b. Pilih teknik pembelajaran yang sesuai dengan ketrampilan yang diharapkan dapat dimiliki saat bekerja nanti.
- c. Gunakan media pembelajaran sebanyak mungkin yang memberikan rangsangan pada peserta didik (Uno, 2008: 16).

2. *Reciprocal Learning*

Reciprocal Learning merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu topik, dalam pembelajaran ini guru serta murid memegang peranan penting pada tahap dialog suatu topik (teks)". *Reciprocal learning* merupakan belajar efektif dengan cara membaca bermakna, merangkum, bertanya, representasi dan hipotesis (Darmawan, 2017: 9). Donna Meyer dalam Ngalimun mengemukakan carapembelajaran *Reciprocal*, yaitu: informasi, pengarahan, berkelompok mengerjakan LKSD-modul, membaca-merangkum (Ngalimun, 2012: 166). Dikembangkan pertama kali oleh Palincsar, *Reciprocal Learning* ditujukan untuk mendorong peserta didik mengembangkan skill-skill yang dimiliki oleh pembaca dan pembelajar efektif, seperti merangkum, bertanya, mengklarifikasi, memprediksi, dan merespons apa yang dibaca. Peserta didik menggunakan empat strategi

pemahaman berikut ini, baik secara berpasangan maupun kelompok kecil. *Reciprocal learning* bisa diterapkan untuk pembelajaran materi fiksi, non-fiksi, prosa atau puisi (Huda, 2013: 216). Jadi dapat disimpulkan pembelajaran *Reciprocal Learning* merupakan strategi pembelajaran berkelompok untuk meningkatkan pemahaman membaca melalui pembagian peran-peran yang sudah ditentukan.

Tabel 2.1 Hubungan Timbal Balik antara Guru dan Peserta Didik

No.	Komponen	Kegiatan Peserta didik	Kegiatan Guru
1.	Pengalaman	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pengamatan. - Melakukan percobaan. - Melakukan wawancara. - Membuat sesuatu. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menciptakan kegiatan yang beragam. - Mengamati peserta didik bekerja dan sesekali mengajukan pertanyaan yang menantang.
2.	Interaksi	<ul style="list-style-type: none"> - Mengajukan pertanyaan. - Meminta pendapat orang lain. - Memberi komentar. - Bekerja dalam kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan, tidak menertawakan, dan memberi kesempatan terlebih dahulu kepada peserta didik lain untuk menjawabnya. - Mendengarkan. - Meminta pendapat peserta didik lainnya. - Mendengarkan, sesekali mengajukan pertanyaan yang menantang. - Memberi kesempatan kepada peserta didik lain untuk memberi pendapat tentang komentar tersebut. - Berkeliling kekelompok sesekali duduk bersama kelompok, mendengarkan

			perbincangan kelompok, dan sesekali memberi komentar atau pertanyaan yang menantang.
3.	Komunikasi	- Mendemonstrasikan atau mempertunjukkan atau menjelaskan.	- Memperhatikan atau memberi komentar atau pertanyaan yang menantang. - Mendengarkan atau memberi komentar atau mempertanyakan. - Tidak menertawakan.
4.	Refleksi	- Memikirkan kembali hasil kerja atau pikiran sendiri.	- Mempertanyakan. - Meminta peserta didik lain untuk memberikan komentar.

(Hamdani, 2011: 53-54).

Sintak *Reciprocal Learning* dapat dilihat sebagai berikut ini.

a. Langkah 1 – Peragaan Awal

Membimbing peserta didik dengan memperagakan, mengikuti, dan menerapkan strategi-strategi pembaca efektif selama proses membaca. Bacalah salah satu bagian teks dengan keras dan peragakan empat langkah tersebut meringkas, mengklarifikasi, mempertanyakan, dan memprediksi. (Prediksi bisa menjadi *optional* bergantung pada materi yang dipelajari). Adapun penjelasan untuk masing-masing strategi adalah sebagai berikut:

1) Membuat rangkuman

Membuat rangkuman dibutuhkan kemampuan untuk membedakan hal-hal yang penting dan hal-hal yang tidak penting. Menentukan intisari dari teks bacaan tersebut.

2) Bertanya

Strategi bertanya ini digunakan untuk memonitor dan mengevaluasi sejauh mana pemahaman pembaca terhadap bahan bacaan. Pembaca dalam hal ini peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada dirinya sendiri, proses ini seperti sebuah proses metakognitif.

3) Klarifikasi

Dalam suatu aktifitas membaca mungkin saja seorang peserta didik menganggap pengucapan kata yang benar adalah hal yang terpenting walaupun mereka tidak memahami dari kata-kata yang diucapkan tersebut. Peserta didik diminta untuk mencerna makna dari kata-kata atau kalimat-kalimat yang tidak familiar, apakah mereka dapat memaknai maksud dari suatu paragraf.

4) Membuat prediksi/menjelaskan

Pada tahap ini pembaca diajak untuk melibatkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dahulu untuk digabungkan dengan informasi yang sudah diperolehnya dari teks yang sudah dibaca untuk kemudiandigunakan dalam mengimajinasikan kemungkinan yang akan terjadi berdasar atas gabungan informasi yang sudah dimilikinya. Setidaknya peserta didik diharapkan dapat membuat dugaan tentang topik dari paragraph selanjutnya.

b. Langkah 2 – Pembagian Peran

Dalam kelompok-kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari empat peserta didik, bebaskan satu peran pada masing-masing anggota sebagai *summariser* (perangkum), *questioner* (penanya), *clarifer* (pengklarifikasi) dan *predictor* (penduga).

c. Langkah 3 – Pembacaan dan Pencatatan

Mintalah peserta didik untuk membaca beberapa paragraf dari teks terpilih. Mintalah mereka untuk menggunakan strategi mencatat, seperti menggaris bawahi, mengcoding dan sebagainya.

d. Langkah 4 – Pelaksanaan Diskusi

Peserta didik yang berperan sebagai *predictor* bertugas membantu kelompoknya menghubungkan bagian-bagian teks dengan menyajikan prediksi-prediksi dari bagian sebelumnya dan juga membantu kelompoknya untuk memprediksi apa yang akan mereka baca selanjutnya dengan menggunakan isyarat-isyarat atau kesimpulan-kesimpulan sementara dalam teks. *Questioner* bertugas membantu kelompok untuk bertanya dan menjawab pertanyaan tentang teks tersebut dan mengingatkan kelompok untuk menggunakan seluruh jenis pertanyaan (level tinggi dan level rendah). *Summariser* bertugas menegaskan kembali gagasan utama dalam teks dan membantu kelompok menegaskan gagasan utama teks tersebut dengan bahasa mereka sendiri. *Clarifer* membantu kelompok menemukan bagian-

bagian teks yang tidak jelas dan menemukan cara-cara untuk memperjelas kesulitan-kesulitan ini.

e. Langkah 5 – Pertukaran Peran

Peran-peran dalam kelompok harus saling ditukar satu sama lain. Teks yang berbeda juga perlu disajikan. Peserta didik mengulangi proses ini dengan peran yang baru. Teruslah mengulang proses ini hingga topik atau teks yang dipilih selesai dipelajari (Huda, 2013: 216-218).

Adapun kelebihan *Reciprocal Learning* antara lain:

- a. Mengembangkan kreativitas peserta didik.
- b. Memupuk kerja sama antar peserta didik.
- c. Menumbuhkan bakat peserta didik terutama dalam berbicara dan mengembangkan sikap.
- d. Peserta didik lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri.
- e. Memupuk keberanian berpendapat dan berbicara di depan kelas.
- f. Melatih peserta didik untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat.
- g. Menumbuhkan sikap menghargai guru karena peserta didik akan merasakan perasaan guru pada saat mengadakan pembelajaran terutama pada saat peserta didik ramai atau kurang memperhatikan.
- h. Dapat digunakan untuk materi pelajaran yang banyak dan alokasi waktu terbatas.

Adapun kelemahan *Reciprocal Learning* antara lain:

- a. Adanya kurang kesungguhan para peserta didik yang berperan sebagai guru menyebabkan tujuan tak tercapai.
- b. Pendengar (peserta didik yang tak berperan) sering menertawakan tingkah laku peserta didik yang menjadi guru sehingga merusak suasana.
- c. Kurangnya perhatian peserta didik kepada pelajaran dan hanya memperhatikan aktivitas peserta didik yang berperan sebagai guru membuat kesimpulan akhir sulit tercapai (Huda, 2013: 218-219).

3. Media Animasi

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2014: 3). Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Pada dasarnya media pembelajaran ataupun alat peraga adalah sama. Kebanyakan para Ahli pendidikan membedakan antara alat bantu (peraga) dengan media, namun kedua istilah tersebut juga digunakan saling bergantian. Perbedaan penggunaan istilah tersebut terletak pada fungsi bukan substansi (Aprisinta, 2015: 68). *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media adalah segala bentuk yang

dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Jadi Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Pesan berupa isi/materi/bahan ajar yang dituangkan ke dalam simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis computer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. Utami dalam Kastiyawan menyatakan ada tiga jenis format animasi: pertama, Animasi tanpa sistem kontrol, animasi ini hanya memberikan gambaran kejadian sebenarnya (*behavioural realism*), tanpa ada kontrol sistem. Misal untuk pause, memperlambat kecepatan pergantian *frame*, *Zoom in*, *Zoom Out*, bisa jadi animasi terlalu cepat, pengguna tidak memiliki waktu yang cukup untuk memperhatikan detail tertentu karena tidak ada fasilitas untuk *pause* dan *zoom in*. Kedua, Animasi dengan sistem kontrol, animasi ini dilengkapi dengan tombol kontrol. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan animasi dengan kapasitas pemrosesan informasi mereka. Namun kekurangannya, terletak pada pengetahuan awal (*prior knowledge*) atas materi yang dipelajari menyebabkan murid tidak tahu mana bagian yang penting dan harus diperhatikan guna memahami materi dan yang tidak. Sering kali

peserta didik lebih memperhatikan bagian yang tampak lebih menonjol secara perseptual. Ketiga, Animasi manipulasi langsung (*Direct Manipulation Animation*). DMA menyediakan fasilitas untuk pengguna berinteraksi langsung dengan kontrol navigasi (misal tombol dan *slider*). Pengguna bebas untuk menentukan arah perhatian dan kejadiannya dapat diulang.

Jadi animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku. Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual (Kastiyawan, 2017: 17-19). Alat-alat audio-visual yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit (Syahriyanti, 2017: 3). Jadi Media animasi merupakan peralatan elektronik digital yang dapat memproses suatu masukan untuk menghasilkan suatu keluaran yang bekerja secara digital (Hamdani, 2011: 73).

4. Minat Belajar

Purwanto dalam Rusmiati mengatakan secara bahasa minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat

yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu (Rusmiati, 2017: 25).

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketrikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Djamarah, 2008: 191). Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri (Slameto, 2010: 180).

Secara istilah Sardiman dalam Rusmiati berpendapat bahwa minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Minat sebagai suatu motif yang menyebabkan individu berhubungan secara aktif dengan sesuatu yang menariknya. Minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap ke jurusan sesuatu hal yang berharga bagi orang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah karakteristik kemampuan untuk memusatkan perhatian dengan penuh kemauan pada suatu keadaan yang tergantung bakat dan lingkungan. Dengan adanya minat yang dimiliki terhadap sesuatu yang terjadi dapat membuat seseorang memperhatikan dan memahami apa yang dilihatnya. Jadi dengan demikian minat belajar dapat diartikan sebagai karakteristik

kemampuan dan pemusatan perhatian pada suatu masalah atau topik yang dibicarakan. Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap obyek atau sesuatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian, dan keaktifan berbuat (Rusmiati, 2017: 25-26).

Salah satu pendorong dalam keberhasilan belajar adalah minat terutama minat yang tinggi. Minat belajar dalam penelitian ini diukur dengan indikator minat peserta didik yaitu sebagai berikut:

- a. Motif. Istilah motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Suryabrata (2004:32) motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencari suatu tujuan.
- b. Perhatian. Suryabrata (2010: 14) mengatakan perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertentu kepada suatu obyek, atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktivitas.
- c. Bahan Pelajaran dan Sikap Guru. Slameto (2010: 182) mengatakan minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minatpeserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Guru juga salah

satu objek yang dapat merangsang dan membangkitkan minat belajar peserta didik (Djamrah, 2008: 193-194).

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar diketahui setelah diadakan tes hasil. Terjadinya proses belajar yang baik, ditentukan oleh beberapa faktor yaitu, tenaga pendidik, anak didik, serta sarana-prasarana yang memadai. Tanpa adanya unsur-unsur tersebut, maka *output* yang dihasilkan juga akan sangat kurang. Salah satu faktor penting agar tercapainya SDM yang berkualitas adalah adanya guru yang profesional (Wardika, 2014: 33).

Menurut Benyamin S. Bloom, dkk hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun rincian domain tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Domain kognitif memiliki enam jenjang kemampuan, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu kemauan menerima, kemauan menanggapi atau menjawab, menilai dan organisasi.
- c. Domain psikomotor kata kerja operasional yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing, yaitu:
 - 1) *Muscular or motor skill*, meliputi: mempertontonkan gerak, menunjukkan hasil, melompat, menggerakkan dan menampilkan.

- 2) *Manipulations of materials or objects*, meliputi: memperbaiki, menyusun, membersihkan, menggeser, memindahkan dan membentuk.
- 3) *Neuromuscular coordination*, meliputi: mengamati, menerapkan, menghubungkan, menggandeng, memadukan, memasang, memotong, menarik, dan menggunakan.

Jadi dapat disimpulkan kemampuan peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu tingkat tinggi dan tingkat rendah. Kemampuan tingkat rendah terdiri atas pengetahuan, pemahaman dan aplikasi sedangkan kemampuan tingkat tinggi meliputi analisis, sintesis, evaluasi dan kreativitas (Arifin, 2016: 21-23).

6. Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia adalah sistem yang terdiri dari organ-organ pencernaan yang berfungsi untuk mencerna makanan pada tubuh manusia diantaranya adalah mulut, esofagus, lambung, pankreas, hati, empedu, usus halus, usus besar, dan anus (Juanita, 2017: 76). Makanan merupakan sumber energi utama makhluk hidup, tanpa makanan yang masuk ke dalam tubuh, manusia dapat mati karena tidak punya energi untuk bertahan hidup. Zat-zat yang terkandung dalam makanan dapat berupa karbohidrat, lemak, protein, vitamin, dan mineral. Karbohidrat, lemak, dan protein sering juga dikelompokkan sebagai makanan sumber energi. Adapun vitamin dan mineral sebagai kelompok makanan nonenergi.

a. Nutrisi

Pada masa-masa pertumbuhan ini, kamu membutuhkan asupan nutrisi yang cukup untuk menunjang pertumbuhan. Banyak orang-orang lebih mementingkan rasa suatu makanan dari pada nilai gizi yang terkandung di dalam makanan.

1) Kebutuhan energi

Tubuh juga menggunakan energi untuk mempertahankan suhu tubuh normal sekitar 37°C . Energi ini berasal dari makanan yang kamu makan. Jumlah energi yang dibutuhkan tubuh untuk aktivitas tersebut menggunakan satuan kalori. Sama halnya pada tubuh, jumlah energi yang tersedia dalam makanan juga diukur dalam satuan kalori. Satu satuan kalori (kal) menunjukkan jumlah energi yang dibutuhkan untuk menaikkan suhu 1 gram air sebesar 1°C . 1 kilo kalori (kkal) sama dengan 1.000 kalori (kal) sama dengan 4.200 joule (J).



Gambar 2.1 Makanan yang Berfungsi sebagai Sumber Energi,
(a) Nasi, (b) Roti, (c) Pisang

Sejumlah energi yang dibutuhkan untuk mendukung aktivitas metabolisme tubuh selama sehari berbeda-beda pada setiap orang. Beberapa faktor yang mempengaruhi kebutuhan energi seseorang

diantaranya adalah usia, jenis kelamin, serta aktivitas yang dilakukan.

Tabel 2.2 Jumlah Kalori yang Dibutuhkan pada Beberapa Aktivitas

No.	Aktivitas	Kalori yang Dibutuhkan per Jam (kkal)
1.	Berjalan naik tangga	1.100
2.	Berlari	570
3.	Berenang	500
4.	Latihan berat	450
5.	Berjalan-jalan	200
6.	Beristirahat	100

2) Jenis nutrisi

Nutrisi atau gizi adalah zat yang dibutuhkan makhluk hidup sebagai sumber energi, mempertahankan kesehatan, pertumbuhan, dan untuk berlangsungnya fungsi normal pada setiap jaringan dan organ tubuh. Sebenarnya makanan yang kamu konsumsi sehari-hari harus mengandung enam jenis nutrisi yaitu:

a) Karbohidrat

Terdapat tiga jenis karbohidra yaitu gula, pati dan serat. Gula disebut karbohidrat sederhana. Contohnya buah-buahan, madu dan susu. Pati dan serat disebut karbohidrat kompleks. Pati ditemukan dalam umbi-umbian seperti kentang dan makanan yang terbuat dari biji-bijian. Serat seperti selulosa, ditemukan disel dinding tumbuhan. Konsumsi karbohidrat terlalu berlebihan dapat menyebabkan penyakit gula atau diabetes. Penyebab utama peningkatan diabetes adalah gaya

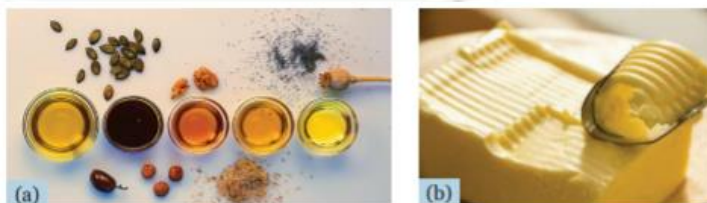
hidup. Olahraga teratur dan pengaturan pola makan dapat mengurangi atau menunda timbulnya diabetes lebih dari 50%.



Gambar 2.2 Pemeriksaan Kadar Gula Darah

b) Lemak

Lemak atau lipid diperlukan tubuh karena menyediakan energi sebesar 3,9 kkal/gram. Melarutkan vitamin A,D,E,K dan menyediakan asam lemak esensial bagi tubuh manusia. Selama proses pencernaan, lemak dipecah menjadi molekul yang lebih kecil, yaitu asam lemak dan gliserol. Berdasarkan struktur kimianya, dikenal lemak jenuh dan tak jenuh. Minyak nabati serta lemak yang ditemukan dalam biji adalah lemak tak jenuh. Daging, susu, keju, minyak kelapa dan minyak kelapa sawit adalah lemak jenuh. Lemak jenuh yang berlebihan dapat meningkatkan kolesterol darah yang dapat menyebabkan penyakit jantung dan stroke.



Gambar 2.3 Lemak, (a) Minyak dari Biji-bijian, Contoh Lemak Tak Jenuh, (b) Margarin, Contoh Lemak Jenuh

c) Protein

Protein dibutuhkan sebagai penghasil energi, untuk pertumbuhan dan mengganti sel-sel tubuh yang rusak, pembuat enzim dan hormon, dan pembentukan antibody (sistem kekebalan tubuh). Protein merupakan molekul besar yang terdiri atas karbon, hidrogen, oksigen, nitrogen, dan kadang-kadang belerang. Protein dapat berasal dari hewan (protein hewani) dan dari tumbuhan (protein nabati). Bahan makanan yang mengandung protein hewani antara lain daging, telur, ikan, susu dan keju. Bahan makanan yang mengandung protein nabati adalah kacang kedelai, kacang hijau dan kacang-kacangan lainnya.



Gambar 2.4 Sumber Protein

d) Vitamin

Vitamin dikelompokkan jadi dua, yaitu vitamin yang larut dalam air (vitamin B dan C) dan vitamin yang larut dalam lemak (vitamin A, D, E, dan K). Khusus vitamin D dapat terbentuk ketika kulit terkena sinar matahari, karena di dalam tubuh ada pro vitamin D.



Gambar 2.5 Buah dan Sayur sebagai Sumber Berbagai Vitamin

Tabel 2.3 Jenis Vitamin, Sumber, dan Manfaatnya

Vitamin	Manfaat	Sumber
Vit. A	Menjaga kesehatan mata, meningkatkan sistem kekebalan tubuh, pertumbuhan tulang, dan menguatkan gigi	Susu, telur, hati, sayuran oranye seperti wortel, ubi jalar, labu, dan buah-buahan
Vit. B	Mengatur fungsi tubuh, membantu untuk menghasilkan sel darah merah	Gandum, makanan laut, daging, telur, produk susu seperti susu asam, sayuran berdaun hijau, kacang
Vit. C	Membentuk kolagen, membantu menjaga kesehatan jaringan tubuh seperti gusi dan otot, dan membantu tubuh melawan infeksi	Buah jeruk, stroberi, jambu biji, cabai, tomat, brokoli, bayam, dan sari buah jeruk
Vit. D	Menguatkan tulang dan gigi, membantu tubuh menyerap kalsium pembentuk tulang	Kuning telur, minyak ikan, dan makanan yang diperkaya seperti susu serta susu kedelai
Vit. E	Sebagai antioksidan dan membantu melindungi sel dari kerusakan, penting bagi kesehatan sel-sel darah merah	Minyak sayur, kacang-kacangan, dan sayuran berdaun hijau, alpukat, gandum, dan biji-bijian
Vit. K	Membantu pembekuan darah dan meningkatkan	Alpukat, anggur, sayuran hijau, produk susu seperti

	pertumbuhan dan kesehatan tulang	susu asam, umbi-umbian, biji-bijian dan telur
--	----------------------------------	---

e) Mineral

Tubuh memerlukan sekitar 14 jenis mineral, di antaranya kalsium, fosfor, kalium, natrium, besi, iodium, dan seng. Mineral merupakan nutrisi yang sedikit mengandung atom karbo. Mineral berfungsi dalam proses pembangunan sel, membantu reaksi kimia tubuh, mengangkut oksigen ke seluruh tubuh, pembentukan dan pemeliharaan tulang.



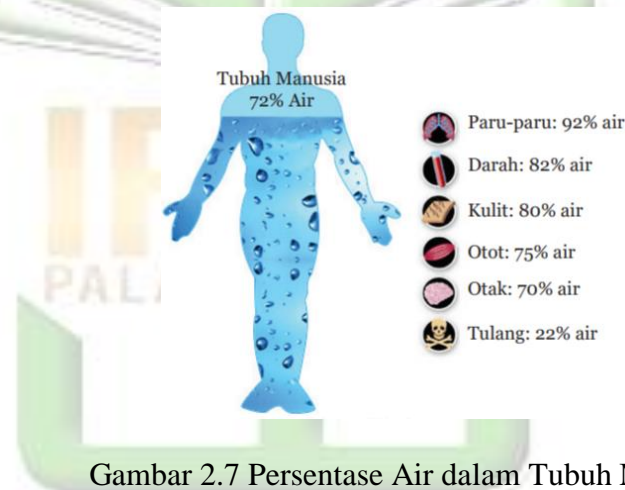
Gambar 2.6 Bahan Makanan Sumber Mineral, (a) Telur, (b) Susu, (c) Kacang Panjang, (d) Buah Jeruk

Tabel 2.4 Berbagai Mineral yang Dibutuhkan Tubuh

Mineral	Kegunaan	Sumber
Kalsium (Ca)	Bahan pembentuk tulang, gigi, kerja otot, dan kerja saraf	Telur, sayuran hijau, kedelai
Fosfor (P)	Membantu dalam kontraksi dan relaksasi otot serta pembentukan tulang gigi	Daging, gandum, keju
Potasium atau Kalium (K)	Mengatur keseimbangan air dalam sel, mempercepat hantaran impuls pada saraf, dan kerja otot	Pisang, kentang, kacang, daging, dan jeruk

Sodium atau Natrium (Na)	Menjaga keseimbangan cairan dalam jaringan tubuh, dan mempercepat hantaran impuls pada saraf	Daging, susu, keju, garam, dan wortel
Besi (Fe)	Bahan utama penyusun hemoglobin pada sel darah merah	Daging merah, kacang, bayam, dan telur
Iodium (I)	Sebagai salah satu sumber hormon tiroksin dan merangsang metabolisme	Ikan laut dan garam beriodium
Seng	Menjaga kekebalan tubuh, kesehatan mata, menghambat virus, mengurangi resiko kanker, kesehatan organ vital laki-laki, dan mempercepat penyembuhan luka	Kacang-kacangan, biji-bijian, dan gandum

f) Air



Gambar 2.7 Persentase Air dalam Tubuh Manusia

Sekitar 60-80% sel tubuh makhluk hidup terdiri dari atas air. Tubuh dapat kehilangan air ketika bernapas, berkeringat, buang air besar maupun air kecil. Kehilangan air tersebut harus segera diganti dengan minum air sebanyak 2 liter atau 8 gelas sehari. Namun, air bukan satu-satunya cara untuk

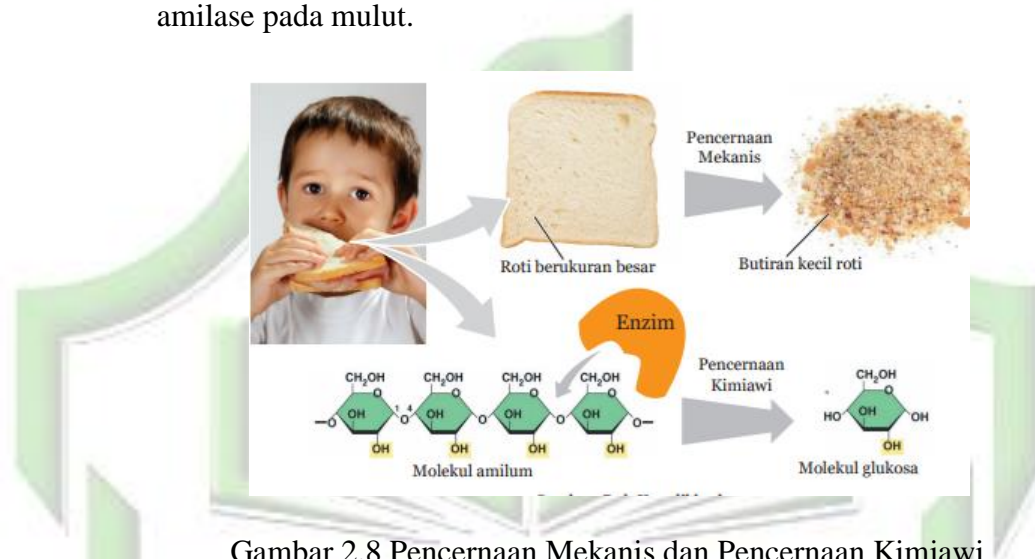
memasuk sel-sel dengan air, karena tanpa kita sadari makanan yang kita makan mengandung banyak air. Contoh apel mengandung 80% air dan daging mengandung 66% air. Air dibutuhkan oleh tubuh sebagai pembentuk sel dan cairan tubuh, pengatur suhu tubuh, pelarut zat-zat gizi lain dan pembantu proses pencernaan makanan, pelumas dan bantalan, media transportasi, dan media pengeluaran sisa metabolisme (Zubaidah, 2017: 156-178).

b. Struktur dan Fungsi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia

Makanan diproses dalam tubuh melalui empat tahap yaitu: ingesti (proses memasukkan makanan ke dalam mulut), digesti (pencernaan), absorpsi (penyerapan), dan defekasi (pengeluaran). Pada saat makanan masuk ke dalam mulut, proses pencernaan dimulai. Pencernaan merupakan proses memecah makanan menjadi molekul kecil sehingga dapat diserap oleh tubuh melalui pembuluh darah. Selanjutnya, molekul makanan dari darah masuk ke dalam sel melintasi membran sel. Molekul yang tidak digunakan dan dibutuhkan oleh tubuh akan dikeluarkan dari tubuh melalui sistem ekskresi seperti keringat dan urine. Makanan yang tidak tercerna berupa feses akan dibuang melalui anus, proses ini disebut defekasi.

Pencernaan makanan terbagi atas dua macam, yaitu pencernaan mekanis dan pencernaan kimiawi, pencernaan mekanis terjadi ketika makanan dikunyah, dicampur, dan diremas. Pencernaan mekanis

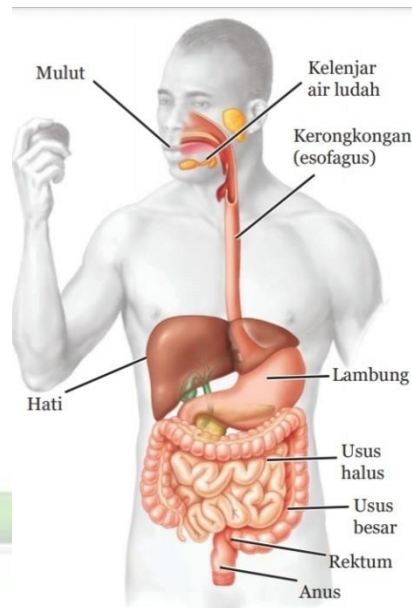
salah satu contohnya terjadi di dalam mulut yaitu pada saat makanan dihancurkan oleh gigi. Pada pencernaan kimiawi, terjadi reaksi kimia yang menguraikan molekul besar makanan menjadi molekul yang lebih kecil. Pencernaan kimiawi pada proses pencernaan biasanya dilakukan dan dibantu oleh enzim-enzim pencernaan, seperti enzim amilase pada mulut.



Gambar 2.8 Pencernaan Mekanis dan Pencernaan Kimiawi

1) Organ pencernaan utama

Sistem pencernaan manusia terdiri atas organ utama berupa saluran pencernaan dan organ aksesori (tambahan), saluran pencernaan merupakan saluran yang dilalui bahan makanan yang dimulai dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, rectum, dan berakhir di anus.



Gambar 2.9 Organ Penyusun Sistem Pencernaan Manusia

Berikut ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan saluran pencernaan bagi manusia terdapat pada QS. Fushilat: 53.

سَنُرِيهِمْ آيَاتِنَا فِي الْأَفَاقِ وَفِي أَنْفُسِهِمْ حَتَّىٰ يَتَبَيَّنَ لَهُمْ أَنَّهُ
الْحَقُّ أَوَلَمْ يَكْفِ بِرَبِّكَ أَنَّهُ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ شَهِيدٌ (٥٣)

Artinya:

“Kami akan memperlihatkan kepada mereka tanda-tanda (kekuasaan) kami di segala wilayah bumi dan pada diri mereka sendiri, hingga jelas bagimereka bahwa Al Quran itu adalah benar. Tiadakah cukup bahwa Sesungguhnya Tuhanmu menjadi saksi atas segala sesuatu?”(QS. Fushilat: 53).

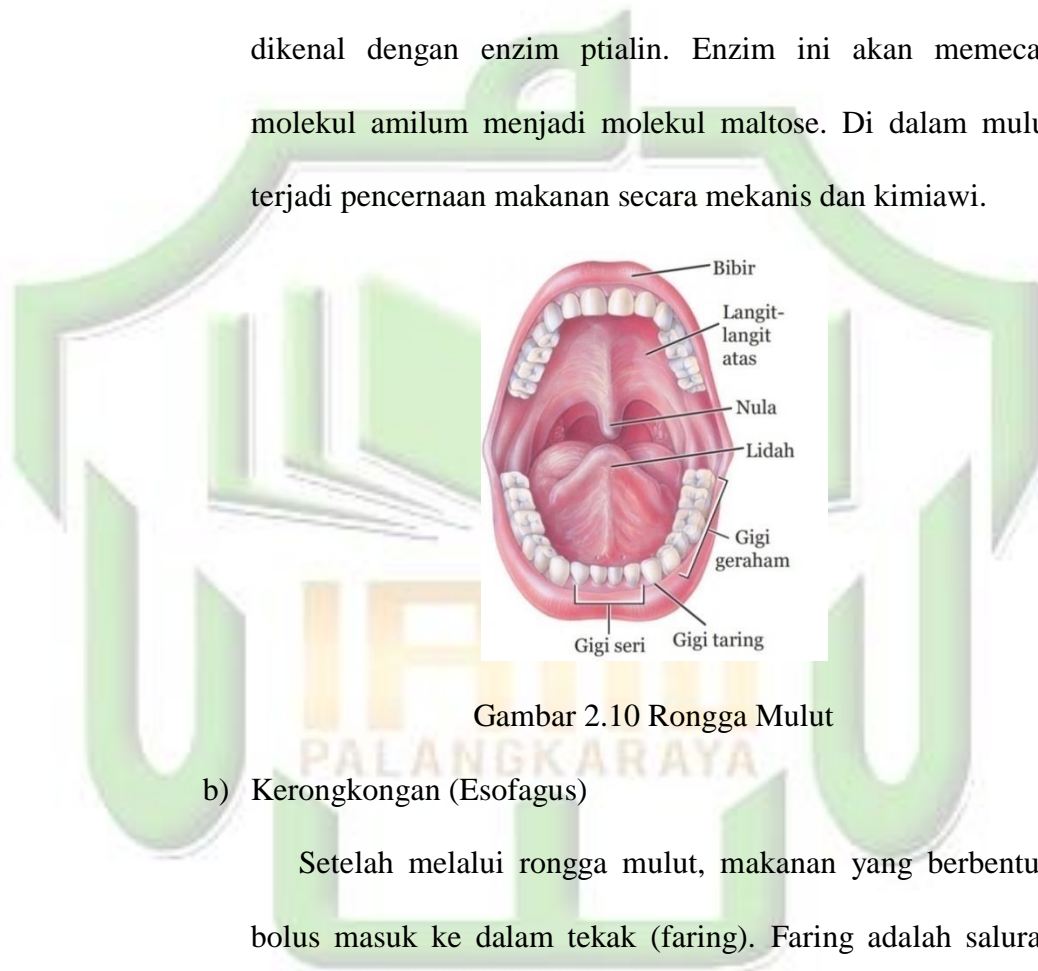
Tafsir:

Dapat pula ditakwilkan bahwa makna yang dimaksud ialah tanda-tanda kekuasaan Allah yang ada di dalam diri manusia, misalnya bentuk tubuhnya, organ-organ tubuhnya, dan segala sesuatu yang ada dalam diri manusia seperti yang dijelaskan dalam ilmu bedah tubuh. Semuanya itu menunjukkan kepada kebijaksanaan Penciptanya. Demikian pula tanda-tanda kekuasaan Allah dapat dilihat melalui watak yang diciptakan-Nya di dalam dirinya, seperti akhlak yang berbeda-beda ada yang baik dan ada yang buruk dan lain sebagainya. Juga melalui sepak terjang yang dialaminya, yang semuanya itu berjalan di bawah garis takdir

Allah SWT yang tidak dapat dilampaui dan tidak dapat pula dilanggar atau diwaspadai (Shihab, 2002: 109).

a) Mulut

Di dalam mulut, terdapat gigi, lidah, dan kelenjar air liur (saliva). Air liur mengandung mukosa atau lendir, senyawa yang berfungsi sebagai anti bakteri, dan enzim amilase atau dikenal dengan enzim ptialin. Enzim ini akan memecah molekul amilum menjadi molekul maltose. Di dalam mulut terjadi pencernaan makanan secara mekanis dan kimiawi.

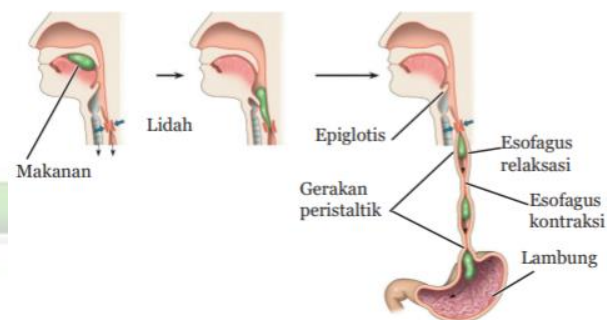


Gambar 2.10 Rongga Mulut

b) Kerongkongan (Esophagus)

Setelah melalui rongga mulut, makanan yang berbentuk bolus masuk ke dalam tekak (faring). Faring adalah saluran yang memanjang dari bagian belakang rongga mulut sampai ke permukaan kerongkongan (esofagus). Pada pangkal faring terdapat katup pernapasan yang disebut epiglottis. Epiglottis berfungsi untuk menutup ujung saluran pernapasan (laring) agar makanan tidak masuk ke saluran pernapasan. Setelah

melalui faring, bolus menuju ke esophagus (kerongkongan). Otot kerongkongan berkontraksi sehingga menimbulkan gerakan meremas yang mendorong bolus ke dalam lambung. Gerakan otot kerongkongan ini disebut gerakan peristaltik.

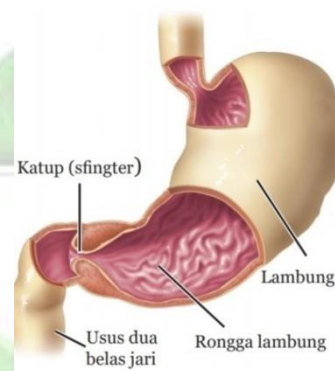


Gambar 2.11 Esofagus dan Gerakan Peristaltik

c) Lambung

Setelah dari esophagus makanan masuk ke lambung. Di dalam lambung terjadi pencernaan mekanis dan kimiawi. Secara mekanis otot lambung berkontraksi mengaduk-aduk bolus. Secara kimiawi bolus tercampur dengan getah lambung. Getah lambung mengandung, asam klorida (HCl), enzim pepsin, dan enzim rennin. HCl berfungsi untuk menjadikan ruangan dalam lambung bersifat asam (pH 1-3) sehingga dapat membunuh kuman yang masuk bersama makanan. Enzim pepsin akan menghidrolisis (memecah) protein menjadi pepton (campuran dari polipeptida dan asam amino). Enzim rennin akan mengendapkan protein kasein yang terdapat dalam susu. Setelah melalui proses pencernaan selama 2-4 jam di

dalam lambung, menjadi bahan kekuningan yang disebut kimus (bubur usus). Kimus akan masuk sedikit demi sedikit ke dalam usus dua belas jari pengaturan ini dibantu oleh adanya sfingter, yaitu otot-otot yang tersusun melingkar antara lambung dan usus dua belas jari.

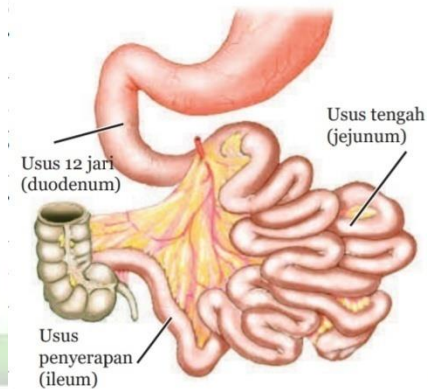


Gambar 2.12 Struktur Lambung pada Manusia

d) Usus halus

Usus halus memiliki panjang sekitar 8,25 meter. Usus halus terdiri atas tiga bagian yaitu, usus 12 jari (duodenum) dengan panjang sekitar 0,25 meter, usus tengah (jejunum) dengan panjang sekitar 7 meter, dan usus penyerapan (ileum) dengan sekitar 1 meter. Dalam usus halus terjadi pencernaan secara kimiawi saja. Pada duodenum terdapat saluran yang terhubung dengan kantung empedu dan pankreas. Getah pankreas mengandung enzim lipase, amilase, dan tripsin. Enzim lipase akan mencerna lemak menjadi asam lemak dan gliserol. Amilase akan mencerna amilum menjadi maltosa. Tripsin akan mencerna protein polipeptida. Getah empedu

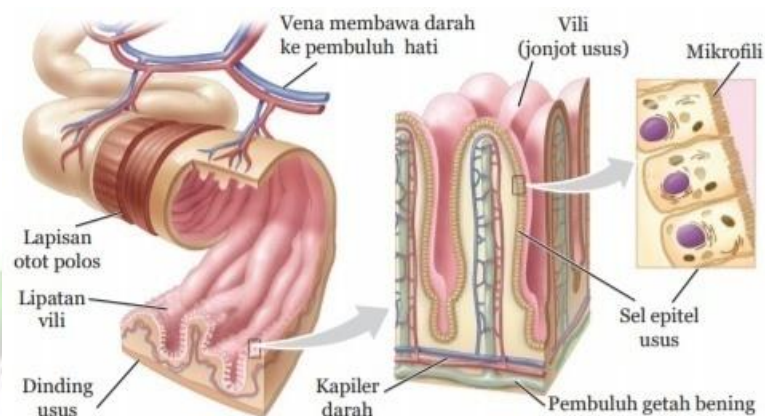
yang dihasilkan hati akan mengemulsikan lemak yakni membuat lemak agar larut dalam air.



Gambar 2.13 Struktur Usus Halus dan Bagian-bagiannya

Pencernaan makanan dilanjutkan di jejunum. Pada bagian ini terjadi pencernaan terakhir sebelum zat-zat makanan diserap. Zat-zat makanan setelah melalui jejunum menjadi bentuk yang siap diserap. Penyerapan zat-zat makanan terjadi di ileum. Glukosa, vitamin yang larut dalam air, asam amino, dan mineral setelah diserap oleh vili usus halus akan dibawa oleh darah menuju hati dan diedarkan ke seluruh tubuh. Glukosa dalam hati selanjutnya disimpan dalam bentuk glikogen. Asam lemak, gliserol, dan vitamin yang larut dalam lemak setelah diserap oleh vili usus halus akan dibawa oleh pembuluh getah bening menuju hati, kemudian disimpan dalam jaringan lemak. Struktur usus manusia memiliki lipatan-lipatan, baik bagian luar maupun bagian dalam, yang berfungsi untuk memperluas bidang penyerapan. Semakin luas

bidang permukaan bagian dalam usus, semakin banyak vili yang terdapat akan menyebabkan proses penyerapan yang terjadi juga akan semakin efektif.



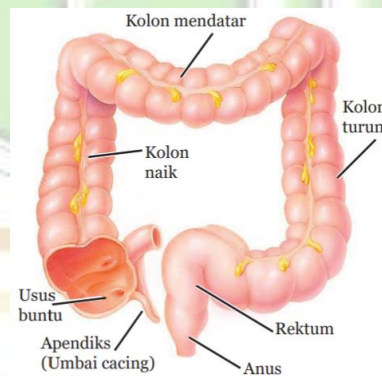
Gambar 2.14 Struktur Bagian dalam Usus Halus

e) Usus besar

Usus besar atau kolon memiliki panjang \pm 1 meter dan terdiri atas kolon *asendens* (naik), kolon *transversum* (mendatar), dan kolon *desendens* (menurun) dan berakhir pada anus. Di antara usus halus dan usus besar terdapat usus buntu (sekum). Pada ujung sekum terdapat tonjolan kecil yang disebut umbai cacing (apendiks) yang berisi massa sel darah putih yang berperan dalam imunitas.

Bahan makanan yang sampai pada usus besar dapat dikatakan sebagai zat-zat sisa. Zat-zat sisa berada dalam usus besar selama 1 sampai 4 hari. Zat sisa tersebut terdiri atas sejumlah besar air dan bahan makanan yang tidak dapat tercerna, misalnya selulosa. Usus besar berfungsi mengatur

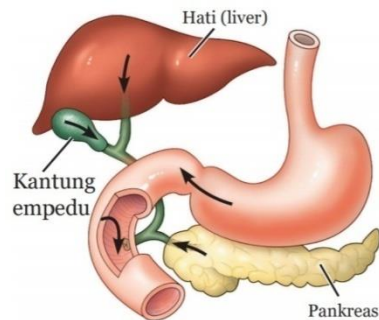
kadar air pada sisa makanan. Bila kadar air pada sisa makanan terlalu banyak, maka dinding usus besar akan menyerap berlebihan air tersebut. Sebaliknya bila sisa makanan kekurangan air, maka dinding usus besar akan mengeluarkan air dan mengirimnya ke sisa makana. Di dalam usus besar terdapat banyak sekali bakteri *Escherichia coli* yang membantu membusukkan sisa-sisa makanan tersebut. Bakteri *Escherichia coli* mampu membentuk vitamin K dan B12. Sisa makanan yang tidak terpakai oleh tubuh beserta gas-gas yang berbau disebut tinja (feses) dan dikeluarkan melalui anus.



Gambar 2.15 Struktur Usus Besar pada Manusia

2) Organ pencernaan tambahan

Lidah, gigi, kelenjar air (kelenjar saliva), hati, kantung empedu, dan pankreas merupakan organ aksesori yang membantu pencernaan mekanis dan kimiawi. Kelenjar pencernaan adalah organ aksesori yang mengeluarkan enzim untuk membantu mencerna makanan.



Gambar 2.16 Beberapa Kelenjar Pencernaan

a) Hati

Hati merupakan kelenjar terbesar dalam tubuh, berada pada bagian perut sebelah kanan dibawah diafragma. Hati berperan dalam proses detoksifikasi. Ketika dalam darah terkandung beberapa zat yang berbahaya dan bersifat racun maka hati akan menetarlisir racun tersebut sehingga tidak berbahaya bagi tubuh. Hati merupakan organ penyimpan. Hati akan memindahkan zat besi (Fe) dan vitamin A, D, E, K, dan B12 dari darah dan menyimpannya.

b) Kantung empedu

Kantung empedu merupakan organ yang berada dibawah hati. Kantung ini akan menyimpan getah empedu yang dihasilkan oleh hati. Getah empedu berwarna kuning kehijauan karena mengandung pigmen bilirubin. Bilirubin merupakan pigmen yang terbentuk dari pemecahan hemoglobin. Getah empedu akan dikeluarkan ke usus halus dan berperan dalam mengemulsi lemak. Dengan demikian,

lemak akan terpecah menjadi butiran-butiran kecil sehingga lebih mudah dicerna oleh enzim pencernaan dan melanjutkan proses pemecahan hingga dapat diserap oleh tubuh.

c) Pankreas

Pankreas merupakan organ yang berada di balik perut di belakang lambung. Sel-sel pada pankreas akan menghasilkan cairan pankreas, yang akan masuk ke dalam duodenum melalui saluran pankreas. Getah pankreas mengandung sodium bikarbonat (NaHCO_3) dan enzim-enzim pencernaan yang berperan dalam pemecahan karbohidrat, protein, dan lemak. Pankreas juga merupakan kelenjar endokrin yang menghasilkan hormon insulin. Hormon insulin ini berfungsi mengatur proses pengubahan glukosa dalam darah menjadi glikogen yang disimpan dalam hati. Adanya hormon insulin inilah yang mengontrol keseimbangan jumlah glukosa dalam darah. Apabila terjadi gangguan dalam produksi insulin maka dapat mengakibatkan penyakit diabetes (Zubaidah, 2017: 180-190).

c. Gangguan pada Sistem Pencernaan dan Upaya untuk Mencegah atau Menanggualnginya

1) Obesitas

Obesitas adalah suatu kondisi tubuh yang memiliki kandungan lemak berlebih, sehingga dapat menimbulkan efek negatif pada

kesehatan. Upaya utama mencegah obesitas adalah berolahraga dan mengatur pola makan.

2) **Karies gigi**

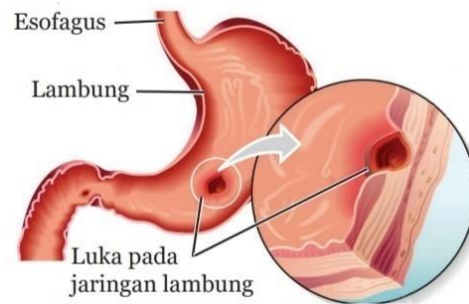
Karies gigi merupakan kerusakan gigi akibat infeksi bakteri yang merusak lapisan gigi sehingga merusak struktur gigi. Pencegahannya memperhatikan kebersihan gigi, menyikat gigi minimal 2 kali sehari, membersihkan gigi dengan menggunakan benang gigi, obat kumur atau berkumur dengan larutan garam dan air hangat dapat membantu mengurangi plak pada gigi, serta pemeriksaan gigi secara teratur dapat mengurangi perkembangan bakteri yang menyebabkan terjadinya pada mulut dan gigi.



Gambar 2.17 Karies Gigi

3) **Mag (gastritis)**

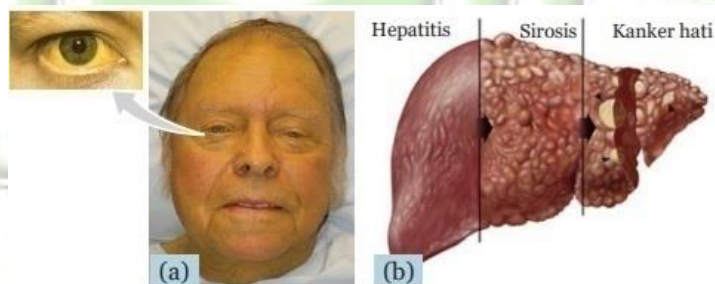
Sakit mag merupakan penyakit yang menyebabkan terjadinya peradangan atau iritasi pada lapisan lambung. Mag dapat dicegah dengan cara makan teratur, makan secukupnya, cuci tangan sebelum makan, menghindari makanan yang berlebihan seperti makanan asam, pedas dan kopi.



Gambar 2.18 Luka pada Lambung

4) Hepatitis

Hepatitis merupakan penyakit peradangan hati. Gejala hepatitis seperti orang yang terkena flu, yaitu sakit otot dan persendian, demam, diare, dan sakit kepala.



Gambar 2.19 (a) Orang Mengalami *Jaundice*, (b) Kondisi Hati Penderita Hepatitis, Sirosis, dan Kanker Hati

5) Diare

Diare adalah penyakit pada saluran usus besar yang disebabkan oleh infeksi bakteri dan protozoa, seperti *Entamoeba coli*. Upaya pencegahan diare dengan menjaga kebersihan makanan, cucilah tangan sebelum makan, minum air yang dimasak dan air minuman yang higienis, dan jagalah kebersihan diri dan lingkungan.

6) Konstipasi

Konstipasi merupakan kondisi feses keras atau kering sehingga sulit dikeluarkan. Upaya mencegah konstipasi adalah tidak sering menahan buang air besar, makan-makanan yang berserat seperti sayur dan buah-buahan, hindari mengonsumsi makanan yang tinggi lemak dan minum cukup banyak air (Zubaidah, 2017: 193-196).

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Darmawan berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis pada Peserta Didik Kelas VIII B SMP Negeri 16 Singkawang Tahun Ajaran 2016/2017”, menyimpulkan bahwa kemampuan menulis rangkuman isi buku ilmu pengetahuan populer sebelum menggunakan model *Reciprocal Learning* adalah dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 55,62. Kemampuan menulis rangkuman isi buku ilmu pengetahuan populer sesudah menggunakan model *Reciprocal Learning* adalah dengan rata-rata nilai *post-test* sebesar 80,22, dan terdapat pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* terhadap keterampilan menulis rangkuman berdasarkan uji t bahwa t hitung lebih besar dari pada t tabel ($11,38 > 2,000$) dengan *effect size* sebesar 3,08 dalam kategori tinggi (Darmawan, 2017).

Persamaan relevan dengan penelitian ini adalah penggunaan model *Reciprocal Learning*. Perbedaan dalam penelitian milik Darmawan dengan

penelitian ini yaitu variabel terikatnya, pada penelitian Darmawan hanya mengukur hasil belajar keterampilan menulis sedangkan pada penelitian sekarang mengukur minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi berjudul “Implementasi Model *Reciprocal Learning* dalam Pembelajaran Perawatan dan Perbaikan Sistem Pemindah Tenaga Otomotif untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar pada Peserta Didik Kelas XI SMK Diponegoro Yogyakarta”, menyimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran timbal balik (*Reciprocal Learning*) dapat meningkatkan kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan Kemandirian belajar peserta didik tersebut dapat dilihat dari rata-rata indikator kemandirian belajar peserta didik siklus I 57,77 dan siklus II 62,10. Sedangkan peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari jumlah siswa yang mengalami ketuntasan dalam belajar dalam kategori istimewa dan baik berjumlah 80%. (Wahyudi, 2013).

Persamaan relevan dengan penelitian ini adalah penggunaan model *Reciprocal Learning*. Perbedaan dalam penelitian milik Wahyudi dengan penelitian ini yaitu materi pembelajaran, dimana Wahyudi mengamati pembelajaran perawatan dan perbaikan sistem pemindah tenaga otomotif sedangkan penelitian ini tentang sistem pencernaan. Selain itu, penelitian yang dilakukan Wahyudi merupakan penelitian tindak kelas sehingga menggunakan siklus I dan siklus II, sedangkan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Reciprocal Learning* terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya pada variabel terikatnya, pada penelitian

Wahyudi mengukur kemandirian belajar dan hasil belajar peserta didik sedangkan pada penelitian sekarang mengukur minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

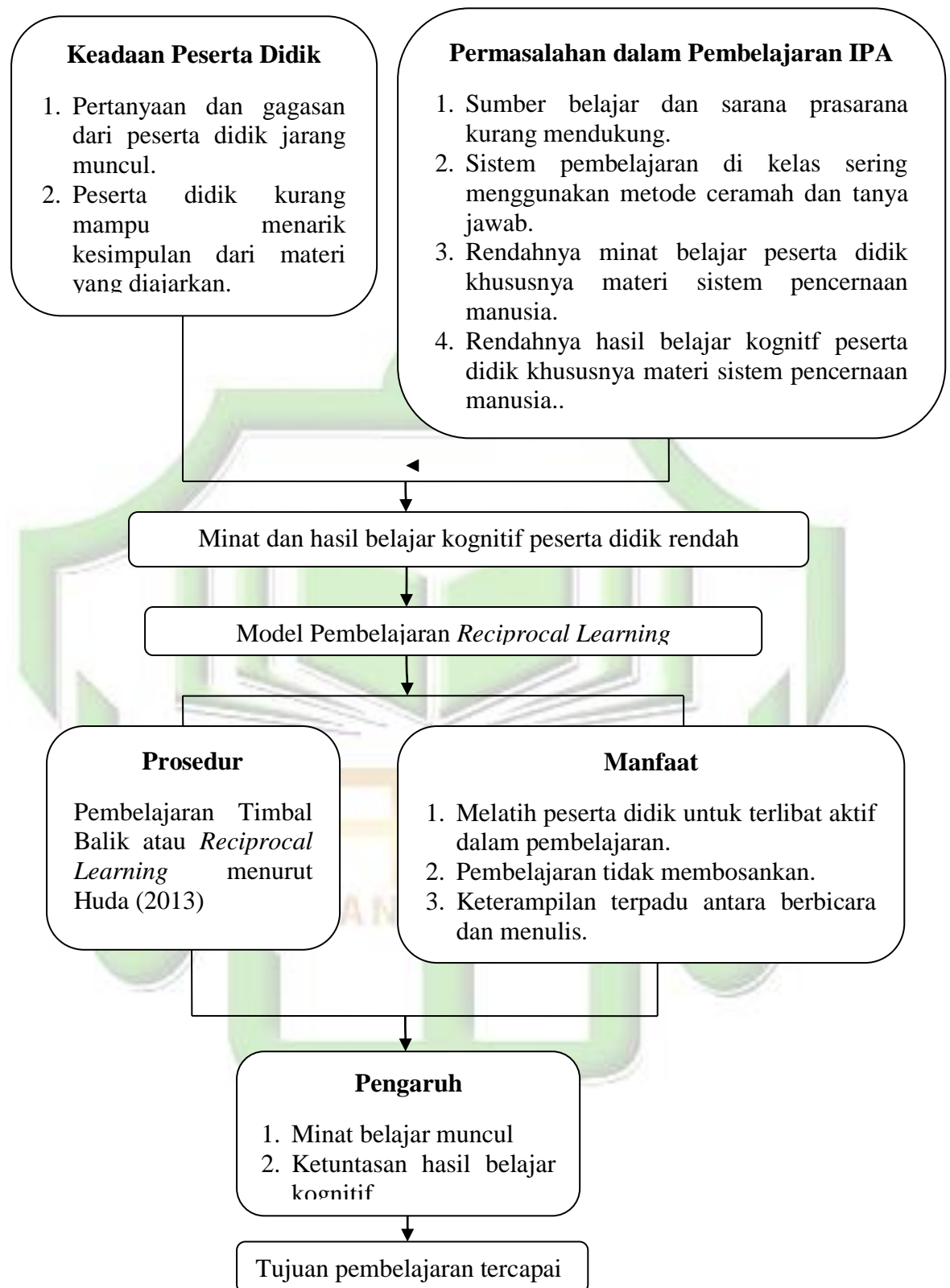
C. Kerangka Berpikir

Sebagian besar peserta didik menganggap pelajaran IPA Terpadu sebagai pelajaran hafalan, sehingga pembelajaran di dalam kelas peserta didik cenderung mencatat dan mendengarkan penjelasan guru. Pemilihan model atau strategi berpengaruh terhadap aktivitas peserta didik di dalam kelas. Hal ini akan menyebabkan minat dan hasil belajar peserta didik rendah karena tidak ikut dalam pemecahan masalah.

Menerapkan model pembelajaran tertentu seperti model *Reciprocal Learning* dengan menekankan minat peserta didik dengan memberi kesempatan untuk berlatih berkomunikasi dan lancar mengungkapkan gagasan melalui pengajuan pertanyaan saat berdiskusi dalam kelompok. Model *Reciprocal Learning* dilakukan dengan memberikan waktu kepada peserta didik untuk membaca materi pembelajaran, dengan memperagakan seperti meringkas, mengklarifikasi, mempertanyakan dan memprediksi. Kemudian guru membentuk peserta didik menjadi kelompok yang terdiri dari 4 orang untuk berdiskusi mengenai materi yang diberikan dan membagi peran peserta didik, ada yang bertugas sebagai perangkum, penanya, pengklarifikasi dan penduga. Guru meminta peserta didik membaca dan mencatat beberapa paragraf dari materi yang dipilih, menggunakan strategi seperti menggarisbawahi. Guru meminta peserta didik bertukar peran dalam

kelompok, mengulangi proses dengan peran yang baru. Setelah itu, guru menyampaikan materi dengan menjawab pertanyaan yang terkumpul. Kerangka berpikir pada penelitian ini ditunjukkan pada gambar 2.15.





Gambar 2. 15 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Minat

H_0 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi terhadap minat materi sistem pencernaan kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya.

H_1 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi terhadap minat materi sistem pencernaan kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya.

2. Hipotesis Hasil Belajar

H_0 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar materi sistem pencernaan kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya.

H_1 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar materi sistem pencernaan kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya.

BAB III

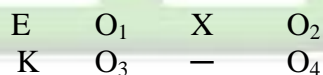
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Kuantitatif adalah pendekatan yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta dari penampilan hasilnya. Demikian juga pemahaman akan kesimpulan penelitian akan lebih baik apabila juga disertai dengan, grafik, bagan, gambar dan tampilan lain (Arikunto, 2006: 12).

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yaitu desain penelitian untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, kemudian dilihat perbedaan diantara pengukuran awal dan akhir. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2007: 113).



Gambar 3.1 *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

- O₁ : nilai pretest kelas eksperimen (sebelum diberi perlakuan)
- O₂ : nilai posttest kelas eksperimen (setelah diberi perlakuan)
- O₃ : nilai pretest kelas kontrol (tidak diberi perlakuan)
- O₄ : nilai posttest kelas kontrol (tidak diberi perlakuan)
- X : perlakuan dengan model pembelajaran *Reciprocal Learning*

C. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII SMPN 9 Palangka Raya yaitu terdiri dari VIII-A sampai kelas VIII-F. Peserta didik kelas VIII A berjumlah 30 sebagai kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* sedangkan peserta didik kelas VIII B berjumlah 30 peserta didik sebagai kelas kontrol menerapkan model konvensional. Pengambilan kedua kelas tersebut didasari karena kelas A dan B dianggap memiliki kemampuan yang relatif sama (homogen).

D. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2006, hlm. 91) adalah “bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu”.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik *Simple Random Sampling* (teknik sampel acak sederhana). Kasmadi dan Sunariah (2013, hlm. 66) berpendapat bahwa “teknik *simple random sampling* yaitu teknik *sampling* sederhana yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi” seperti prinsip dasar pengambilan anggota sampel yang diungkapkan W.Gulo (2005, hlm. 84) yaitu “bahwa setiap anggota populasi mempunyai peluang yang sama untuk ditarik sebagai anggota sampel”. Mengacu pada pedoman Arikunto (dalam Kasmadi dan Sunariah, 2013, halm. 66).

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran pada kelas kontrol adalah model pembelajaran konvensional dengan menerapkan metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan model pembelajaran kelas eksperimen adalah *Reciprocal Learning* dengan menerapkan metode diskusi.

2. Variabel Kontrol

Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran yang diajarkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sama yaitu sistem pencernaan manusia.

3. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat dan hasil belajar peserta didik kelas SMPN 9 Palangka Raya kelas VIII-A dan kelas VIII-B materi sistem pencernaan manusia.

F. Teknik Pengambilan Data

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti (Sugiyono, 194: 2007).

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Learning* pada setiap tindakan yang ada (Sugiyono, 2008: 310).

3. Metode Tes

Teknik pengambilan data metode tes pada penelitian ini yaitu:

- a. *Pre-test* bentuk pertanyaan yang diberikan sebelum pembelajaran atau materi disampaikan.
- b. *Post-test* bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pembelajaran atau materi telah disampaikan (Sundayana, 2014: 151)

Tes yang digunakan dalam penelitian ini dibuat 2 kelompok tes, tes pertamasoal untuk *pre-test* dan soal untuk *post-test*. Soal tes dapat digunakan sebagai alat ukur yang baik apabila tes terbukti sudah divalidasi.

4. Metode Non Tes

Angket yang digunakan untuk mengamati minat belajar peserta didik selama proses belajar mengajar. Aspek yang diamati adalah proses pembelajaran. IPA materi sistem pencernaan manusia yang dirancang dengan menerapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* untuk mengetahui partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

5. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kondisi sekolah, jumlah peserta didik, prestasi peserta didik, rencana pelaksanaan pembelajaran, foto-foto mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Sugiyono, 2008: 329).

G. Instrumen Penelitian

1. Lembar Keterterapan Model Pembelajaran

Lembar observasi digunakan untuk mengamati ketercapaian pembelajaran yang dilakukan peneliti dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Reciprocal Learning*.

2. Penilaian Minat Belajar

Instrumen penelitian minat belajar digunakan untuk mengetahui minat dalam kegiatan belajar. Instrumen ini diberi berbentuk angket minat dan diisi dengan memberikan skor pada tiap pernyataan berdasarkan tiap indikator minat. Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat peserta didik yaitu berupa penilaian minat menggunakan skala penilaian (*Rating Scale*) dengan skala 1-4 yang disusun berdasarkan rubrik. Skala Penilaian (*Rating Scale*) tiga skala yaitu sangat tidak minat, tidak minat, kurang minat dan berminat. Angket minat ini diberikan kepada peserta didik sesudah melaksanakan pembelajaran.

Tabel 3.1 Indikator Minat Belajar

No.	Indikator Minat Belajar	Pernyataan		Jumlah Soal
		Positif	Negatif	
1.	Adanya perhatian terhadap belajar	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9	5	9
2.	Motif belajar	11, 13, 14,	10, 12,	10

		15, 16, 17	18, 19	
3.	Bahan pelajaran dan sikap guru	20, 21, 22, 23, 24	25	6
Jumlah Butir				25

Tabel 3.2 Pedoman Pemberian Skor Minat Peserta Didik

Kriteria	Skor
Sangat tidak minat	1
Tidak minat	2
Kurang minat	3
Berminat	4

3. Lembar Tes Hasil Belajar Kognitif

Instrumen penelitian tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda dengan acuan bahwa setiap item yang dijawab benar akan diberi skor dan setiap item yang dijawab salah tidak diberi skor untuk mengukur hasil belajar kognitif yaitu dengan cara *pre-tets* dan *pos-test* materi sistem pencernaan manusia.

Sebelum digunakan hasil belajar kognitif akan diuji coba terlebih dahulu selain kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan uji daya beda butir soal. Sehingga dapat dipilih apakah tes tersebut layak dipakai atau dibuang.

H. Teknik Analisis Data

1. Keabsahan Instrumen

Keabsahan instrumen adalah menjamin hasil analisis data yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan baik dan benar.

a. Uji Validitas

Untuk mengetahui validitas butir soal digunakan teknik kolerasi *Product Moment* dengan rumus (Somantri, 2014: 231).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

X = Skor yang diperoleh peserta didik pada item tes yang akan diuji validitasnya

Y = Skor total yang diperoleh setiap peserta didik

$\sum X$ = Jumlah skor dalam distribusi X

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam distribusi Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor dalam distribusi X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor dalam distribusi Y

N = Jumlah peserta didik

(Utami, 2015: 38-39).

Tabel 3.3 Klasifikasi Validitas Butir Soal

Koefisien Korelasi	Kriteria
$0,80 \leq x \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq x \leq 0,79$	Tinggi
$0,40 \leq x \leq 0,59$	Cukup
$0,20 \leq x \leq 0,39$	Rendah
$0,00 \leq x \leq 0,19$	Sangat Rendah

(Arikunto, 2013: 87)

Soal yang digunakan peneliti adalah soal yang memiliki nilai validitas $0,40 \leq x \leq 0,59$ kriteria cukup – sangat tinggi. Hasil dari uji validitas instrument dapat dikatakan valid jika lebih besar dari R_{hitung} untuk soal 25 yaitu 0,77. Berdasarkan hasil analisis uji validitas instrumen hasil belajar diperoleh 25 soal yang valid dan 19 soal yang tidak valid. Hasil uji validitas instrumen dapat dilihat pada *lampiran*

2.1-2.2 dan nomor soal yang dikatakan valid dapat dilihat pada Tabel 2.1-2.2.

Tabel 3.4 Hasil Analisis Validasi Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Valid	1, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 31, 32, 35, 37, 38, 41, 43.	25
Tidak Valid	2, 3, 4, 5, 8, 11, 17, 18, 19, 20, 27, 30, 33, 34, 36, 40, 42, 44, 45.	19

b. Uji Reliabilitas

Untuk menentukan persyaratan digunakan rumus KR20 (Misbahuddin, 2013: 298-301).

$$R_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan
- p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
- q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
- $\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q
- n = banyaknya item
- S = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

Tabel 3.5 Klasifikasi Reliabilitas Butir Soal

Interval Koefisien	Kriteria
$0,80 \leq x \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq x \leq 0,79$	Tinggi
$0,40 \leq x \leq 0,59$	Cukup
$0,20 \leq x \leq 0,39$	Rendah
$0,00 \leq x \leq 0,19$	Sangat Rendah

(Supriyadi, 2011: 133).

Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian didapat dengan nilai 0,82. Nilai tersebut berada pada interval koefisien 0,80-1,00 yang

berarti koefisien reliabilitas instrumen ini adalah sangat tinggi, dapat dilihat pada *lampiran 2.1-2.2*.

Table 3.6 Hasil Analisis Uji Reliabilitas.

R hitung	0,70
R tabel	0,82
Kriteria	Sangat Reliabel

c. Tingkat Kesukaran

Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah (Arifin, 2012: 266). Taraf kesukaran tes dinyatakan dalam indeks kesukaran. Angka indeks kesukaran item dapat diperoleh dengan menggunakan rumus (Surapranata, 2004: 12).

$$P = \frac{\sum x}{S_m N}$$

Keterangan:

P = indeks Kesukaran

$\sum x$ = banyaknya seluruh peserta didik yang menjawab soal benar

N = jumlah seluruh peserta didik ikut tes

S_m = skor maksimum

Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal

Indeks Kesukaran P	Kriteria
0,00 – 0,30	Rendah
0,31 – 0,70	Tinggi
0,71 – 1,00	Sangat Tinggi

(Utami, 2015: 39).

Hasil analisis uji coba taraf kesukaran instrumen hasil belajar diperoleh 12 soal kategori sukar, 4 soal kategori sedang, dan 29 soal kategori mudah. Hasil uji taraf kesukaran instrumen dapat dilihat pada *lampiran 4.3-4.4* dan nomor soal ditunjukkan pada Tabel 3.8

Tabel 3.8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

Kriteria	Soal	Jumlah
Soal sukar	9, 15, 22, 23, 24, 25, 26, 35, 37, 38, 40, 43,	12
Soal sedang	1, 16, 28, 32	4
Soal mudah	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 27, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 39, 41, 42, 44, 45	29

d. Daya Beda Butir Soal

Rumus yang digunakan untuk mengetahui daya pembeda setiap butir soal yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = daya pembeda butir soal

B_A = banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

J_A = banyaknya subjek kelompok atas

B_B = banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

J_B = banyaknya subjek kelompok bawah

Tabel 3.9 Kriteria Daya Beda Butir Soal

Nilai D	Kriteria
$0,00 \leq x \leq 0,20$	Rendah
$0,21 \leq x \leq 0,40$	Cukup
$0,41 \leq x \leq 0,70$	Tinggi
$0,71 \leq x \leq 1,00$	Sangat Tinggi

(Utami, 2015: 39).

Kriteria soal yang digunakan adalah dengan tingkat daya pembeda 0,21 – 1,00 kriteria cukup – baik sekali. Berdasarkan kriteria dari Nilai D > 0,70 dapat diterima karena mampu menunjukkan adanya perbedaan kemampuan peserta tes kelompok atas dan kelompok bawah. Sedangkan nilai D yang berkisar 0,00 – 0,20 dilakukan revisi agar dapat menunjukkan perbedaan kemampuan antara kelompok atas dan kelompok bawah.

Hasil analisis uji coba daya pembeda instrumen hasil belajar diperoleh 7 soal yang diterima, 11 soal yang perlu direvisi dan 27 soal yang ditolak. Hasil uji daya pembeda instrumen dapat dilihat pada *Lampiran 2.1-2.2* dan hasil nomor soal ditunjukkan pada tabel 2.1-2.2.

Tabel 3.10 Hasil Uji Daya Beda Instrumen

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Diterima	1, 15, 16, 21, 26, 28, 38	7
Direvisi	4, 6, 9, 10, 14, 22, 32, 33, 35, 40, 43	11
Ditolak	2, 3, 5, 7, 8, 11, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 27, 29, 30, 31, 34, 36, 37, 39, 41, 42, 44, 45	27

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Hasil *pre-test* dan *pos-test* dilakukan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi hasil yang diperoleh. Kriteria pengujian jika signifikan $> 0,05$ maka data terdistribusi normal, sedangkan jika signifikan $< 0,05$ maka data tidak terdistribusi normal karena uji statistik uji-t dapat digunakan jika data tersebut terdistribusi normal. Tabel distribusi yang dibuat, diuji kenormalannya dengan menggunakan rumus Lilifors sebagai berikut.

$$L_o = F(z_i) - S(z_i)$$

Keterangan :

- L_o = peluang mutlak terbesar
- $F(z_i)$ = peluang angka baku
- $S(z_i)$ = proporsi angka baku

Kriteria pada penelitian ini ialah :

Jika nilai $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data tidak berdistribusi normal

Jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal (Siregar, 2010).

Tabel 3.10 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kognitif

Perhitungan Hasil Belajar Kognitif	L _{hitung}		L _{tabel}	Keterangan
	Pre-test Pos-test			
Kelas Eksperimen	0,18	1	0,886	Normal
Kelas Kontrol	0,13	0,11		Normal

Hasil perhitungan Nilai L_{tabel} sebesar 0,886 pada n >30, maka dapat dikatakan bahwa data untuk populasi pada penelitian ini yaitu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal karena L_{hitung} < L_{tabel}. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 2.6.

b. Uji Homogenitas

Untuk menguji variasi dari populasi instrumen, maka dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji rumus Fisher:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Hipotesis statistik:

H₀ : Varians populasi homogen

H_a : Varians populasi tidak homogen

Kriteria pengujian:

H₀ diterima jika F_{hitung} < F_{tabel}

H_a titolak jika F_{hitung} > F_{tabel}

F_{hitung} pada db (n₁-1) dan (n₂-1) dengan taraf signifikan 5%

Tabel 3.11 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Kognitif

Perhitungan Hasil Belajar Kognitif	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
Pre-test	0,16	0,53	Homogen
Post-test	0,49		Homogen

Hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diambil dari populasi yang sama memiliki kesamaan hal ini dilihat dari nilai $F_{hitung\ pre-test}$ 0,16 dan $F_{hitung\ post-test}$ 0,49 lebih kecil dari pada $F_{tabel} = 0,53$ berarti H_0 diterima karena kedua kelas berdistribusi homogen. Perhitungan selengkapnya terdapat pada *lampiran 2.7*.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan t-test. Rumus t-test yang digunakan untuk pengujian bila jumlah anggota sampel $n_1=n_2$, dan varian homogen maka dapat digunakan rumus t-test baik untuk *polled varian* maupun *separated varian*. Bila $n_1 \neq n_2$, varian tidak homogen dapat digunakan rumus t-test *polled varian* maupun *separated varian*. Untuk melihat t-tabel kalau homogen digunakan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dan jika tidak homogen untuk melihat t-tabel digunakan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$. Adapun rumus t-test *polled varian* dan *separated varian* sebagai berikut (Sugiyono, 2007: 272-273).

1) Rumus *polled varian*

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

2) Rumus *separated varian*

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

x_1 : skor rata-rata kelompok eksperimen

x_2 : skor rata-rata kelompok kontrol

n_1 : jumlah peserta didik kelompok eksperimen

n_2 : jumlah peserta didik kelompok kontrol

S_1 : simpangan baku kelompok eksperimen.

S_2 : simpangan baku kelompok kontrol

Kriteria pengujian hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan t-hitung dengan t-tabel. Bila t-hitung > t-tabel maka H_a diterima dan H_o ditolak sedangkan bila t-hitung < t-tabel maka H_a ditolak dan H_o diterima. Derajat kebebasan (dk) untuk daftar distribusi t ialah $(n_1 + n_2 - 2)$. (Zulpadrianto, 2015: 48).

3. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah:

a. Analisis Lembar Keterterapan

Keterterapan model pembelajaran *Reciprocal Learning* dibantu oleh dua observer untuk memberi penilaian dilembar observasi sehingga diketahui ketuntasan model pembelajaran yang digunakan berdasarkan langkah-langkah model *Reciprocal Learning*. Data penilaian lembar observasi menggunakan Skala Gutman yaitu 1 untuk “Ya” dan 0 untuk “tidak” data rata-rata berbentuk persentase (%). Penyajian keterlaksanaan dalam bentuk pilihan, yaitu terlaksana dan tidak terlaksana.

Langkah-langkah analisis lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Menghitung persentase keterlaksanaan yang diperoleh dengan rumus

$$p = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p : persentase keterlaksanaan

xi : perolehan skor pada pertemuan ke- i

n : banyaknya butir pernyataan

- 2) Mengkonversikan persentase keterlaksanaan yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sebagai berikut (Yuni Yamasari, 2010).

Tabel 3.12 Rentang Persentase Keterterapan Pembelajaran

Rentang Nilai (%)	Kriteria
$k \geq 90$	Sangat baik
$80 \leq k \leq 90$	Baik
$70 \leq k \leq 80$	Cukup
$60 \leq k \leq 70$	Kurang baik
$k < 60$	Sangat Kurang

Dalam penelitian ini, RPP dikatakan praktis jika keterlaksanaan pembelajaran memenuhi klasifikasi minimal baik.

b. Analisis Minat

Kriteria yang digunakan untuk mendeskripsikan rata-rata penelitian dari hasil pengamatan yaitu sangat tidak minat, tidak minat, kurang minat dan berminat. Rentang tiap kriteria ditetapkan menggunakan persamaan yang telah disesuaikan dengan data. Jumlah aspek yang diamati adalah 25 aspek, maka:

Skor maksimal = $25 \times 4 = 100$

Skor minimal = $25 \times 1 = 25$

$$Interval = \frac{\text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal}}{\text{Jumlah kategori}}$$

Tabel 3.6 Klasifikasi Skor Minat

Skor	Kriteria
25 – 49	Rendah
50 – 74	Sedang
75 – 100	Tinggi

c. Analisis Hasil Belajar Kognitif

Analisis tes hasil belajar untuk aspek kognitif berupa soal pilihan ganda. Nilai yang diperoleh peserta didik disesuaikan dengan KKB mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia yang ditetapkan oleh SMPN 9 Palangka Raya yaitu 70. Peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 70 maka dapat dikatakan tuntas. Berikut untuk mengetahui nilai rentang hasil belajar kognitif peserta didik.

Tabel 3.13 Rentang Nilai Hasil Belajar Kognitif

Simbol Nilai	Kategori
80-100	Sangat Baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Gagal

Muhibin Syah, (2006)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 9 Palangka Raya yaitu di kelas VIII-A (eksperimen) berjumlah 30 peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* dan VIII-B (kontrol) berjumlah 30 peserta didik mengacu pada RPP sebanyak 6 kali pertemuan, 3 kali di kelas VIII-A eksperimen dan 3 kali di kelas VIII-B kontrol bertujuan untuk mendeskripsikan keterterapan model pembelajaran *Reciprocal Learning*, mendeskripsikan minat belajar peserta didik, mengetahui apakah ada pengaruh model *Reciprocal Learning* terhadap minat, mendeskripsikan hasil belajar kognitif peserta didik dan apakah ada pengaruh model *Reciprocal Learning* terhadap hasil belajar kognitif. Teknik pengambilan data penggunaan keterterapan model diukur dengan mengisi lembar observasi keterterapan, selanjutnya menjawab soal pilihan ganda materi sistem pencernaan manusia dengan metode *pre-test* dan *post-test* sebanyak 2 kali pertemuan, tahap terakhir pengisian angket minat belajar khusus kelas VIII-A eksperimen bertujuan mengetahui pengaruh minat peserta didik.

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia

Pengujian ada tidaknya pengaruh minat belajar peserta didik menerapkan model *Reciprocal Learning* dianalisis dengan menggunakan Uji hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk menguji jawaban atas

permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah dianalisis dengan rumus uji-t. Data hasil analisis uji-t dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Uji Hipotesis Minat Belajar

Perhitungan Minat Belajar	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
<i>Two Sample Assuming Equal Sample Variances</i>	5,0	1,65	Ha diterima

Kriteria pengujian hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak sedangkan bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil minat belajar peserta didik dilihat dari nilai t_{hitung} 5,0 lebih besar dari pada t_{tabel} 1,67 berarti H_0 diterima. Hasil uji hipotesis minat peserta didik dapat dilihat pada lampiran 2.8.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia

Pengujian ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan model konvensional dengan model *Reciprocal Learning* ini dianalisis dengan menggunakan uji-t. Kemudian dianalisis data meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun hasil uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Hasil *pre-test* dan *pos-test* dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang dianalisis normal atau tidak. Kriteria pengujian jika signifikan $> 0,05$ maka data normal, sedangkan jika signifikan $< 0,05$ maka data tidak normal.

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kognitif

Perhitungan Hasil Belajar Kognitif	L_{hitung}		L_{tabel}	Keterangan
	<i>Pre-test</i>	<i>Pos-test</i>		
Kelas Eksperimen	0,18	1	0,886	Normal
Kelas Kontrol	0,13	0,11		Normal

Hasil perhitungan Nilai L_{tabel} sebesar 0,886 pada $n > 30$, maka dapat dikatakan bahwa data untuk populasi pada penelitian ini yaitu pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal karena $L_{hitung} < L_{tabel}$. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 2.6.

b. Uji Homogenitas

Untuk menguji varians dari populasi instrumen, maka dilakukan uji homogenitas. Berikut hasil analisis uji homogenitas:

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Kognitif

Perhitungan Hasil Belajar Kognitif	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,16	0,53	Homogen
<i>Post-test</i>	0,49		Homogen

Hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diambil dari populasi yang sama memiliki kesamaan hal ini dilihat dari nilai $F_{hitung\ pre-test}$ 0,16 dan $F_{hitung\ post-test}$ 0,49 lebih kecil dari pada $F_{tabel} = 0,53$ berarti H_0 diterima karena kedua kelas berdistribusi homogen. Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 2.7.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji jawaban atas permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah. Penelitian ini

terdapat dua pengujian hipotesis. Uji hipotesis hasil *pre-tes* kelas kontrol dan eksperimen serta hasil *pos-tes* kelas kontrol dan eksperimen ini berdasarkan kriteria pengujian. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak sedangkan bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Tabel 4.4 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen

No.	Perhitungan Hasil Belajar Kognitif	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
1.	<i>Pre-test</i>	5,91	1,67	Ha diterima
2.	<i>Pos-test</i>	8,78		Ha diterima

Berdasarkan hasil uji hipotesis uji-t baik itu hasil *pre-tes* maupun hasil *post-tes* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kriteria pengujian dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pada hasil *post-tes* 8,78 > 1,67 maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada lampiran 2.8.

3. Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Melalui Model *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi

Minat belajar peserta didik diketahui dengan pengisian angket minat yaitu dapat dilihat dari kisi-kisi terdiri dari 25 pernyataan fokus pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia ada pernyataan positif dan negatif hanya diberikan kepada kelas VIII-A yaitu kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh minat belajar dengan menghitung skor minat yang diberikan sesudah pembelajaran. Adapun

kisi-kisi angket minat peserta didik diukur dengan 3 indikator yaitu motif, perhatian, bahan pelajaran dan sikap guru. Angket minat yang diisi peserta didik terlebih dahulu divalidasi kepada dosen sebelum diedarkan untuk pengumpulan data penelitian. Dari data skor tersebut dapat diketahui pengaruh minat belajar menerapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi materi sistem pencernaan manusia.

Tabel 4.5 Penilaian Minat Kelas Eksperimen

No.	Indikator Minat	Skor Minat	
		Rata-Rata	Kriteria
1.	Adanya perhatian terhadap belajar	9	Sedang
2.	Motif belajar	9,8	
3.	Bahan pelajaran dan sikap guru	5,9	
Jumlah		24,7	
Skor Minat		6,1	

Hasil perhitungan angket minat belajar peserta didik didapat dengan nilai 6,1. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria skor minat belajar berada dikisaran 50-74. Jadi minat belajar peserta didik materi sistem pencernaan manusia melalui model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi materi sistem pencernaan manusia memiliki kriteria sedang. Hasil analisis penilaian minat belajar peserta didik dapat dilihat pada lampiran 2.4.

4. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Melalui Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi

Hasil belajar ranah kognitif peserta didik diketahui dengan metode tes yaitu *pre-test* dan *post-test* bentuk instrumen pilihan ganda soal diuji coba dan divalidasi dulu sebelum diterapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning*. Soal *pre-test* dan *pos-tets* berjumlah 25 soal pilihan ganda disusun berdasarkan validitas content yaitu berdasarkan kompetensi dasar yang diuraikan dalam indikator pembelajaran dan diuraikan menjadi kisi-kisi soal.

Tes hasil belajar kognitif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi materi sistem pencernaan manusia. Hasil analisis tes hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.6 Nilai Rata-Rata *Pre-tets* dan *Post-test* Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Sumber Data	N	Rata-Rata		
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Kriteria
THB Kelas Eksperimen	30	43,6	78,2	Baik
THB Kelas Kontrol	30	40,6	6,1	Cukup

(Sumber: Hasil Penelitian 2018)

Hasil *Pre-test* peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan animasi dengan nilai 43,6, sedangkan setelah diterapkan model pembelajaran beserta media animasi, maka hasil *post-test* peserta didik dengan nilai rata-rata 78,2 dari data tersebut

terlihat adanya pengaruh hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi materi sistem pencernaan manusia. Sedangkan hasil *pre-tes* menerapkan model konvensional dengan nilai 40,6 dan hasil *post-tes* dengan nilai 6,1. Ketuntasan individual peserta didik, dapat dikatakan tuntas apabila hasil belajar minimal mencapai KKB yaitu ≥ 70 . Adapun KKB SMPN 9 Palangka Raya yaitu 70. Hasil tes belajar peserta didik kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada *lampiran 2.5*.

5. Keterterapan Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi Materi Sistem Pencernaan Manusia

Keterterapan model pembelajaran *Reciprocal Learning* dibantu oleh dua observer untuk memberi penilaian dilembar observasi sehingga diketahui keterlaksanaan model pembelajaran yang digunakan berdasarkan langkah-langkah model *Reciprocal Learning*. Data penilaian lembar observasi menggunakan Skala Gutman yaitu 1 untuk “Ya” dan 0 untuk “tidak” data rata-rata berbentuk persentase (%).

Tabel 4.7 Nilai Rata-Rata Persentase (%) setiap Pertemuan Keterterapan Model *Reciprocal Learning*

Pertemuan	Nilai	Kriteria
I	95%	Baik
II	95%	Baik
III	100%	Sangat Baik
Rata-Rata	96,67%	Sangat Baik

Keterangan: $K \geq 90$ sangat baik, $80 \leq K < 90$ baik, $70 \leq K < 80$ cukup, $60 \leq K < 70$, dan $K \leq 60$. (Sudjana, 2011).

Hasil perhitungan tes lembar keterterapan didapat nilai keterlaksanaan 96,67. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria rentang persentase keterlaksanaan pembelajaran yang berada pada rentang $K \geq 90$. Jadi

keterterapan model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi materi sistem pencernaan manusia memiliki kriteria sangat baik. Hasil perhitungan nilai rata-rata persentase keterterapan model *Reciprocal Learning* dapat dilihat pada lampiran 2.3.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia

Pelaksanaan pembelajaran model *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi dapat melibatkan peserta didik berminat dalam diskusi. Peserta didik juga lebih fokus memperhatikan penjelasan guru karena menggunakan video animasi berupa video bergambar sistem pencernaan manusia. Hal ini selaras dengan pendapat Yesy Oktalia (2017) berpendapat bahwa dengan penggunaan media, maka guru berusaha memberikan serta menciptakan kesan pada peserta didik bahwa mata pelajaran IPA menyenangkan. Penyajian pembelajaran menggunakan media akan membuat daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Belajar IPA dapat lebih mudah dipahami dengan menggunakan media. Media dapat membuat konsep-konsep mata pelajaran IPA yang abstrak menjadi kongkret dengan visualisai dinamis (animasi).

Pengaruh minat belajar peserta didik menerapkan model *Reciprocal Learning* dianalisis dengan menggunakan Uji hipotesis. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak sedangkan bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima. Ada pengaruh minat belajar peserta didik

diperoleh nilai t_{hitung} 5,0 lebih besar dari pada t_{tabel} 1,67 berarti H_0 diterima. Hal ini selaras dengan pendapat Yesy Oktalia (2017) mengatakan bahwa minat besar pengaruhnya terhadap belajar. Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Seseorang yang berminat dalam suatu mata pelajaran akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif dipengaruhi oleh kondisi efektif peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tertentu, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Penggunaan model *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan di kelas atau disampaikan dalam bentuk buku seperti video dan persentasi. Hal ini selaras dengan pendapat Fitriana (2014) dalam Widjayanti (2019) mengatakan mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat membantu proses pembelajaran menggunakan media alternatif yang memanfaatkan *macromedia flash*, yang menggunakan visualisasi, animasi dan ilustrasi dalam geometri memberikan hasil yang lebih baik terhadap pemahaman dan kemampuan peserta didik secara teoritis, praktis maupun visual.

Reciprocal Learning menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok-kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan.

Keberhasilan kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu dan saling peduli. Menurut Dansereau (2007: 22) dalam Mariana Taran menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran *Reciprocal Learning* sebagai berikut; (1) Guru membagi peserta didik untuk berkelompok, (2) Guru membagikan wacana/materi kepada masing-masing peserta didik untuk dibaca dan membuat ringkasan, (3) Guru dan peserta didik menetapkan siapa yang berperan sebagai pendengar. Sesuai kesepakatan peserta didik yang menjadi pembicara membacakan ringkasan atau prosedur pemecahan masalah selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasan atau pemecahan masalahnya. Sementara pendengar: (a) Menyimak / mengoreksi / menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap; (b) Membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan seperti semula seperti di atas, dan (4) Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas, maka data dinyatakan normal dan homogen, dapat dilanjutkan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar kognitif peserta didik

materi sistem pencernaan manusia dengan kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak sedangkan bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil tes akhir diperoleh $t_{hitung} = 8,78$ dan $t_{tabel} 1,67$ dengan demikian ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Menerapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* materi sistem pencernaan manusia cukup efektif dengan bukti hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan, bahwa hipotesis yang dinyatakan ada pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi materi sistem pencernaan manusia terhadap hasil belajar peserta didik SMPN 9 Palangka Raya dapat diterima. Dengan demikian perhitungan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 9 Palangka Raya disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* materi sistem pencernaan manusia berbantuan media animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Reciprocal Learning* guru mengajarkan peserta didik keterampilan-keterampilan kognitif dengan menciptakan pengalaman belajar, kemudian membantu peserta didik mengembangkan keterampilan tersebut atas usaha mereka sendiri. Hal ini selaras dengan pendapat Januardi (2018) mengatakan bahwa pembelajaran *Reciprocal Learning* adalah suatu model pembelajaran yang dirancang untuk memberikan manfaat agar tujuan pembelajaran

tercapai dan memberikan keterampilan pada peserta didik dalam memahami apa yang dibaca didasarkan pada pengajuan pertanyaan.

3. Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Melalui Model *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi

Minat belajar peserta didik kelas VIII-A SMPN 9 Palangka Raya menerapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi materi sistem pencernaan berada pada kriteria sedang. Hal ini terlihat dari rata-rata skor minat tiap indikator. Minat belajar peserta didik diukur menggunakan angket. Menurut Slameto (2003) dalam Wilda (2016) minat adalah rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dengan adanya minat, peserta didik dapat lebih mudah dalam belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru karena peserta didik memiliki rasa ketertarikan pada bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Apabila peserta didik tidak memiliki minat atau ketertarikan maka peserta didik akan enggan dan malas untuk mempelajarinya. Apabila mengerjakan sesuatu harus dengan bantuan orang lain, tidak mampu berpikir, tidak kreatif, tidak punya inisiatif serta peserta didik akan absen atau membolos.

Munculnya minat belajar disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dapat melibatkan peserta didik dalam diskusi baik berpendapat, bertanya, menjawab maupun memberikan tanggapan pada materi yang diajarkan dan peserta didik terlihat antusias karena pembelajaran dengan bantuan media

animasi. Menurut Fosi (2006) dalam Tristiyanti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Reciprocal Learning* menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar yang memiliki pengetahuan, pengalaman dan keterampilan yang berbeda-beda.

Proses pembelajaran IPA khususnya materi sistem pencernaan manusia pada penelitian ini menggunakan perangkat media animasi dapat memicu munculnya minat belajar dan peserta didik merasa senang serta tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai. Pembelajaran berpusat pada peserta didik, guru hanya bertindak sebagai fasilitator/motivator. Hal ini sejalan dengan pendapat Indriati (2012) mengatakan minat dapat muncul dari perasaan heran terhadap sesuatu, akan mengakibatkan *interest*, yang menjadi dasar bagi keinginan untuk belajar. Menurut Ricky (2005) dalam Indriati (2012) mengatakan pembelajaran IPA yang dalam proses pembelajarannya menyenangkan dengan menggunakan media animasi berbasis komputer untuk menemukan konsep materi pelajaran serta permainan yang mendidik dengan menggunakan media animasi sehingga dapat memunculkan minat peserta didik.

4. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Sistem Pencernaan Manusia Melalui Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Berbantuan Media Animasi

Ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik bertujuan untuk melihat kemajuan belajar peserta didik dalam hal penguasaan materi pengajaran yang telah dipelajari dengan menerapkan model pembelajaran

Reciprocal Learning berbantuan media animasi. Ketuntasan individual dikatakan tuntas jika hasil belajar mencapai ≥ 75 . Adapun langkah-langkah proses analisis data yang peneliti lakukan adalah mengumpulkan data tes hasil belajar peserta didik, didapat rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen *pre-test* 43,6 dan *post-test* 78,2 sedangkan kelas kontrol *pre-test* 40,6 dan *post-test* 6,1. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* termasuk kategori baik. Setelah mendapat hasil belajar peserta didik, maka peneliti melakukan analisis tes data serta uji homogenitas data, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data. Sedangkan uji homogenitas data untuk membuktikan persamaan varians kelompok yang berbentuk sampel.

5. Keterterapan Model Pembelajaran *Reciprocal Learning*

Selama proses pembelajaran, dibantu 2 observer melakukan pengisian penilaian lembar keterterapan model pembelajaran. Model pembelajaran diterapkan pada kelas VIII-A adalah model *Reciprocal Learning* dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 40 menit dan 2 x 40 menit pada setiap pertemuan. Keterlaksanaan pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi termasuk kriteria baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya pengaruh ketercapaian pembelajaran pada setiap pertemuan. Jadi keterlaksanaan peneliti menerapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi tercapai dengan baik sesuai tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran model *Reciprocal Learning* mengacu pada RPP yaitu terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Adapun keterlaksanaan pembelajaran *Reciprocal Learning* adalah sebagai berikut:

(a) membuka pembelajaran dan mengabsensi serta membaca do'a (b) penyampaian apersepsi dan motivasi serta tujuan, (c) pembagian kelompok dan peran (diskusi), (d) penilaian berdasarkan hasil kerja kelompok, (e) memberikan konfirmasi oleh peneliti, (f) menyimpulkan materi dan mengevaluasi serta menutup pembelajaran, (g) Pertukaran peran (sesuai tugas yang dibebankan). Pertukaran peran dilakukan agar peserta didik bertukar pengalaman belajar yang berbeda sesuai tugas yang dibebankan untuk melatih kemandirian peserta didik dalam memahami bacaan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Annemarie dalam Tristiyanti (2016) menerapkan pembelajaran *Reciprocal Learning* dalam berbagai bentuk, diantaranya adalah a) pengajaran tatap muka satu per satu artinya pengajaran dilakukan oleh guru terhadap masing-masing individu di dalam kelas, b) kegiatan diawali dengan membaca materi oleh kelompok kecil, c) kelompok kecil peserta didik yang dipimpin oleh guru kelas tanpa adanya pembagian tugas tertentu kepada peserta didik, d) pembelajaran dalam kelompok besar yang dipimpin oleh guru kelas tanpa adanya pembagian tugas tertentu kepada peserta didik, e) kelompok kecil yang setiap kelompoknya bergiliran dalam memimpin diskusi atau mengajarkan kepada temannya sendiri dalam kelompok dengan adanya

pembagian tugas tertentu. Kendala penelitian dalam menerapkan model *Reciprocal Learning* yaitu:

a) Peserta didik kebanyakan bingung waktu pertama kali peneliti membagi kelompok untuk diskusi karena masih belum terbiasa dengan model *Reciprocal Learning*. b) Terkadang sulit membagi kelompok ketika peserta didik suka memilih teman dan tidak mau ditukar ke kelompok lain. c) Peserta didik sering lupa dengan peran yang dikerjakan. d) Pemberian tugas dirumah kebanyakan peserta didik mengeluh dan ada beberapa peserta didik yang mau mengerjakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dipelajari.

Harapan peneliti dalam menerapkan model *Reciprocal Learning* adalah peneliti dan peserta didik sama-sama saling memperbaiki permasalahan yang sulit untuk dipahami ketika pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik juga mampu memberi kemauan untuk bersungguh-sungguh belajar. Penting saat proses diskusi peran peneliti dalam memperhatikan keluhan saat diskusi, mencatat dan memberi point nilai saat diskusi sehingga kerja sama peserta didik merasa dihargai, mendidik dan mengarahkan dengan keinginan pembelajaran selanjutnya sehingga berpengaruh menghasilkan pembelajaran timbal balik yang terarah antara peserta didik dan peneliti sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Mujadilah Ayat 11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya:

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al-Mujadilah: 11).

Tafsir:

Zubdatut Tafsir Min Fathil Qadir menjelaskan wahai orang yang beriman, jika dikatakan kepada kalian: berikan keluasan/kelapangan di dalam tempat duduk (majelis) untuk para pendahulu kalian. Maka Allah akan meluaskan rahmat-Nya berupa keluasan tempat, jiwa, rizki, surga dan sebagainya kepada kalian. Apabila dikatakan kepada kalian: berdirilah untuk memberi kelapangan kepada para pendahulu kalian dengan cekatan. Maka Allah akan meluaskan tempat kalian di dunia dan di surga. Allah mengangkat derajat para ulama beberapa derajat dalam kemuliaan dan posisi yang tinggi di dunia dan akhirat sebab berpadunya ilmu dan amal mereka. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui segala amal kalian. Ini adalah ancaman bagi mereka yang tidak menjalankan perintah-Nya. Qatadah berkata: pernah ketika ada kelompok orang yang ikut perang Badar baru datang dalam majelis mereka dan kemudian diperintahkan untuk berdiri melapangkan tempat, mereka menunjukkan roman tidak suka kepada perintah Rasul SAW. Maka turunlah ayat ini. (Q.S Al-Mujadilah: 11)

Tafsir Al-Misbah mejelaskan larangan berbisik yang diturunkan oleh ayat-ayat yang lalu merupakan salah satu tuntutan akhlak, guna membina hubungan harmonis antar sesame. Berbisik ditengah orang lain mengeruhkan hubungan melalui pembicaraan itu. Ayat di atas merupakan tuntunan akhlak yang menyangkut perbuatan dalam majlis untuk menjalin harmonisasi dalam satu majelis. Allah berfirman: “*Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepada kamu*” oleh siapa pun: *berlapang-lapanglah* yaitu berupayalah dengan sungguh-sungguh walau dengan memaksakan diri untuk memebri tempat duduk maupun bukan tempat duduk, apabila diminta kepada kamu melakukan hal tersebut, *niscaya Allah akan melapangkan* segala sesuatu *buat kamu* dalam hidup ini dan apabila dikatakan: “*Berdirilah kamu* ke tempat yang lain, atau untuk di duduki tempat mu *buat orang* yang lebih wajar, atau bangkitlah melakukan sesuatu seperti untuk sholat dan berjihad, maka berdiri dan bangkitlah, *Allah akan meninggikan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat* kemudian di dunia dan di akhirat *dan*

Allah terhadap apa-apa yang kamu kerjakan sekarang dan masa akan datang Allah Maha Mengetahui (Shihab, 2002: 77).



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan bahwa sebagai berikut:

1. Ada pengaruh minat belajar peserta didik diperoleh nilai t_{hitung} 5,0 lebih besar dari pada t_{tabel} 1,67 berarti H_0 diterima dengan kriteria bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak sedangkan bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.
2. Hasil belajar kognitif sesudah menerapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* memperoleh nilai diakhir 78,2 dengan kriteria sedang.
3. Minat belajar sesudah menerapkan model pembelajaran *Reciprocal Learning* dengan nilai 6,1 kriteria sedang. Minat belajar tersebut diukur dengan tiga indikator yaitu adanya perhatian terhadap belajar, motif belajar, bahan pelajaran dan sikap guru.
4. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil tes akhir diperoleh $t_{hitung} = 8,78$ dan t_{tabel} 1,67 dengan demikian ternyata $t_{hitung} < t_{tabel}$. Jadi ada pengaruh model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media animasi materi sistem pencernaan manusia terhadap hasil belajar peserta didik SMPN 9 Palangka Raya dapat diterima.
5. Keterlaksanaan peneliti dalam menerapkan model *Reciprocal Learning*, sesuai ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu dengan keterlaksanaan

96,67%. Hal ini disesuaikan dengan kriteria rentang persentase $K \geq 90$ dengan kriteria sangat baik.

B. Saran

Guru sebaiknya berupaya untuk memaksimalkan fasilitas belajar untuk proses belajar mengajar, menciptakan suasana kelas yang kondusif, dan memberikan pemahaman betapa pentingnya menumbuhkan kesadaran diri peserta didik dengan baik dalam proses belajar. Pembinaan yang berlanjut tentang minat belajar dan hasil belajar yang baik bagi peserta didik penting untuk diperhatikan agar peserta didik tetap menjaga minat belajarnya tetap tinggi. Selain itu juga hendaknya menciptakan suasana belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan, sehingga peserta didik merasa nyaman belajar di kelas bersemangat dalam belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Aprisinta, Diana. 2015. Pengaruh Media Pembelajaran Tiga Dimensi Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Kelas X. *Jurnal Akademis dan Gagasan matematika Edisi Ke Dua*.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Darmawan, dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis pada Peserta Didik Kelas VIII B SMP Negeri 16 Singkawang Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 2 (1).
- Djamarah, S. B. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman Muhammad & Sulistyorini. 2012. *Belajar & Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran, Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Indriati D. 2012. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya Melalui Pembelajaran *Science-Edutainment* Berbantuan Media Animasi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1 (2).
- Istikomayanti, Yuswa dan Mitasari, Zuni. 2017. Miskonsepsi Materi Sistem Pencernaan dan Peranan Kompetensi Pedagogik Guru pada Peserta Didik Kelas VIII MTs Di Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*. 3 (2).
- Januardi. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Reciprocal Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Bakti Bangsa Air Saleh. *Jurnal Neraca* 2 (1).
- Juannita dan Prasetya, Bambang Adhi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas 8 SMP dengan Fitur *Augmented Reality* Berbasis Android (Studi Kasus: SMPN 7 Depok). *Jurnal Pinter*. 1 (1).

- Kastiyawan, M. Agus, dkk. 2017. Pengembangan Media *Levidio Storyboard* dalam Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Film/Drama pada Peserta Didik Kelas XI SMK. *Calls*, 3 (1).
- Misbahuddin dan Hasan, Iqbal. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik Edisi Ke-2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhibbin Syah. 2006. *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Oktalia Yesy, dkk. 2017. Pengaruh Minat dan Motivasi pada Penerapan Model Diskoveri Berbantuan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Fisika di SMA Negeri 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 1 (1).
- Pribadi, A Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Puji, Siwi Astuti. 2015. Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*. 1 (5).
- Purna, Nyoman Dewi, dkk. 2014. Model Pembelajaran *Examples Non-Examples* Berbasis Lingkungan Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gugus Kapten Japa. *e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2 (1).
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT Remaja Rosdakaya.
- Rakhman, Nur Wahyudi. 2013. Implementasi Model *Reciprocal Learning* dalam Pembelajaran Perawatan dan Perbaikan Sistem Pemindah Tenaga Otomotif untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar pada Peserta Didik Kelas XI SMK Diponegoro Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riwahyudin, Arvi. 2015. Sikap Peserta didik dan Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 6 (1).
- Rusmiati. 2017. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Peserta didik Ma Al-Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*. 1 (1).
- Sekar, Linda Utami. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Interaksi Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 2 Gerung Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika*, 1(1).

- Shihab, M. Quraish. 2009. *Tafsir Al-Mishbah*. Jakarta: Lantera Hati.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Somantri, Ating dan Ali, Sambas Muhidin. 2014. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana. 2011. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, Gito. 2011. *Pengantar dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Palangka Raya: Intimedia.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2012. *Strategi Pembelajaran Terori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Surapranata, Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syahriyanti, Irren, dkk. 2017. Pengaruh Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik.
- Tristiyanti, Tiagita dan Aldila Ekasatya Afriansyah. 2016. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Diskursus Multi Representasi dan *Recirpocal Learning*. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*. 1 (2).
- Taran Mariana. 2018. Penerapan Model *Reciprocal Learning* untuk Meningkatkan Nilai Peserta Didik dalam Mempelajari Fungsi Pajak di SMPN 1 Simpang Tiga. 10. (2)
- Uno, B Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardika, dkk. 2014. Pengaruh Model *Examples Non Examples* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V SD Di Gugus III Kecamatan Tampaksiring. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2 (1).
- Widjayanti Wigita Rezky, dkk. 2019. Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Peserta Didik Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 13 (1).

Wilda, dkk. 2016. Pengaruh Kreativitas dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pedagogy*. 2 (1).

Yuni, Yamasari. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS. *Journal FMIPA Unesa*.

Zubaidah, Siti, dkk. 2017. *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII Semester I*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Zulpadrianto dan Husna. Perbandingan Kompetensi Mahasiswa yang Diberi Resitasi Peta Konsep dengan Menjawab Pertanyaan Sebelum Melaksanakan Praktikum Fisika Dasar Di Laboratorium Fisika Dasar STKIP PGRI Sumatera Barat. *Jurnal Riset Fisika Edukasi dan Sains*. 2 (1).

