

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Belajar**

Menurut Witherington dalam Hanafiah dan Suhana (2009:7) belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons baru yang berbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Menurut Wina Sanjaya (2006:113) belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.

Nana Sudjana (1998:5) menyatakan definisi belajar adalah proses yang disadari dengan perubahan pada diri seseorang sebagai hasil proses dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain pada individu yang belajar. Perubahan tingkah laku disebabkan karena adanya interaksi.

Udin S. Winataputra (1997:2.3) mengemukakan bahwa terdapat tiga atribut pokok dalam belajar yaitu proses, perubahan perilaku dan pengalaman.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan para ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa pengertian belajar secara umum adalah adanya perubahan perilaku. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, sikap, ketrampilan dan kecakapan melalui karena adanya interaksi dalam kegiatan atau prosedur latihan.

Teori-teori belajar menurut para ahli antar lain :

## 1. Teori belajar Kognitif

Ahli-ahli yang menganut aliran kognitif berpendapat bahwa belajar adalah peristiwa internal, artinya belajar baru dapat terjadi bila ada kemampuan dalam diri orang yang belajar. Sehingga pada intinya, belajar merupakan pemfungsian unsur-unsur kognisi terutama pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar. Dengan kata lain, aktivitas belajar pada diri manusia ditekankan pada proses internal dalam berfikir, yakni proses pengolahan (*processing*) informasi.

## 2. Teori belajar Behavioristik

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku, yang berwujud perilaku yang tampak (*overt behavior*) atau perilaku yang tidak tampak (*inert behavior*). Aspek penting yang dikemukakan oleh aliran behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan tingkah laku) itu disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insigh*), untuk itu agar aktivitas belajar siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal, maka stimulus harus dirancang sedemikian rupa sehingga mudah direspon oleh siswa.

Jika belajar merupakan proses perubahan tingkah laku karena adanya interaksi dengan lingkungan, maka menurut Novian Triwidia (2010:28) mengajar pada prinsipnya adalah mengkomunikasikan dan mengirimkan informasi dari pengajar kepada pelajar.

## 2.2 Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan - kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.

Menurut Slameto (2003:54-72), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah :

- 1) Faktor Internal
  - a. Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
  - b. Psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan)
  - c. Kelelahan
- 2) Faktor Eksternal
  - a. Keluarga, meliputi :
    1. Cara orang tua mendidik
    2. Relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan
  - b. Sekolah, meliputi :
    - a) Metode mengajar
    - b) Kurikulum
    - c) Relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah
    - d) Alat pelajaran
    - e) Waktu sekolah
    - f) Standar pelajaran di atas ukuran
    - g) Keadaan gedung

- h) Media pembelajaran
- c. Masyarakat
  - a) Kegiatan siswa dalam masyarakat
  - b) Mass media
  - c) Teman bergaul
  - d) Bentuk kehidupan masyarakat

### 2.3 Ilmu Pengetahuan Alam

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) atau sering disebut Sains, dalam Bahasa Inggris "*Science*" mempunyai berbagai macam pengertian. Sains sebagai proses merupakan langkah-langkah yang ditempuh para ilmuwan untuk melakukan penyelidikan dalam rangka mencari penjelasan tentang gejala-gejala alam. Langkah tersebut adalah merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis dan akhirnya menyimpulkan. Dari sini tampak bahwa karakteristik yang mendasar dari Sains ialah kuantifikasi artinya gejala alam dapat berbentuk kuantitas.

### 2.4 IPA di Sekolah Dasar

Setiap guru harus paham akan alasan mengapa sains perlu diajarkan di sekolah dasar. Ada berbagai alasan yang menyebabkan satu mata pelajaran itu dimasukkan ke dalam kurikulum suatu sekolah. Usman Samatowa (2006) mengemukakan empat alasan sains dimasukkan di kurikulum Sekolah Dasar yaitu:

- a. Bahwa sains berfaedah bagi suatu bangsa, kiranya tidak perlu dipersoalkan panjang lebar. Kesejahteraan materi suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidangnyaains, sebab sains merupakan dasar teknologi, sering disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan. Pengetahuan dasar untuk teknologi ialah sains. Orang tidak

menjadi insinyur elektronika yang baik, atau dokter yang baik, tanpa dasar yang cukup luas mengenai berbagai gejala alam.

- b. Bila diajarkan sains menurut cara yang tepat, maka sains merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis; misalnya sains diajarkan dengan mengikuti metode "menemukan sendiri". Dengan ini anak dihadapkan pada suatu masalah; umpamanya dapat dikemukakan suatu masalah demikian". Dapatkah tumbuhan hidup tanpa daun?" Anak diminta untuk mencari dan menyelidiki hal ini.
- c. Bila *sains* diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak. maka sains tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka.
- d. Mata pelajaran ini mempunyai: nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPA di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

## **2.5 Media Pembelajaran**

### **2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara

cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan (*audio Visual Aid*) bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan.

### 2.5.2 Macam-Macam Media Pembelajaran

Rowntre dalam Hanafiah dan Suhana (2009:61)

mengelompokkan media pembelajaran sebagai berikut :

1. Media Interaksi Insani
  - a. Komunikasi langsung antara dua orang guru dan peserta didik atau lebih.
  - b. Kehadiran ini dapat terjadinya saling mempengaruhi secara signifikan.
  - c. Komunikasi dapat terjadi secara verbal dan nonverbal.
  - d. Komunikasi verbal berpengaruh besar terhadap perkembangan kognitif peserta didik.
  - e. Untuk pengembangan afektif dilakukan melalui komunikasi nonverbal, seperti penampilan fisik, rona muka, gerak-gerik atau sikap.
2. Media Realita
  - a. Realita merupakan perangsang nyata, seperti orang, binatang, benda atau peristiwa yang diamati peserta didik.
  - b. Dalam realita orang hanya menjadi objek pengamatan atau sandi.
3. Pictorial
  - a. Media ini disajikan dalam berbagai bentuk variasi gambar dan diagram nyata ataupun simbol, bergerak atau bergerak.
  - b. Dibuat di atas kertas, film, kaset, disket dan media lainnya.
  - c. Penyajiannya dari mulai yang sederhana, seperti sketsa dan bagan sampai kepada yang cukup sempurna, seperti film bergerak, berwarna, bersuara atau bentuk animasi yang disajikan dalam video atau computer.
  - d. Media ini memiliki banyak memiliki keuntungan karena hampir semua bentuk, ukuran, kecepatan, benda dan makhluk serta dapat disajikan dalam media ini.
4. Simbol Tertulis
  - a. Media penyajian informasi yang paling umum.
  - b. Macam bentuknya, seperti buku teks, buku paket, paket program belajar, modul dan majalah.
  - c. Penulisan simbol-simbol tertulis dilengkapi dengan *factorial*, seperti gambar, grafik, bagan dan bentuk lainnya.

Sedangkan fungsi dari media pembelajaran menurut Udin S. Winataputra (1997:5.8) antara lain:

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan.
- d. Penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran.
- e. Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- f. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar.
- g. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir

Selain memiliki fungsi penting, media pembelajaran juga memiliki nilai-nilai penting dalam proses pembelajaran diantaranya:

- a. Membuat konkret konsep yang abstrak, misalnya arus listrik dan peredaran darah.
- b. Membawa objek yang berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar seperti binatang buas, penguin dan sebagainya.
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar, misalnya kapal laut, pesawat terbang.
- d. Menampilkan objek yang terlalu kecil yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang, seperti bakteri, amuba.
- e. Memperlihatkan gerakna yang terlalu cepat, misalnya lintasan peluru, ledakan dengan *slow motion*.
- f. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya.
- g. Memungkinkan keseragaman pengamatan atau persepsi belajar siswa.
- h. Membangkitkan motivasi belajar.
- i. Memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar.
- j. Menyajikan pesan atau informasi secara serempak mengatasi waktu dan ruang.
- k. Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

Memperhatikan pentingnya media pembelajaran seperti diungkapkan diatas, maka sebenarnya tidak ada alasan lagi apabila

kita menginginkan proses belajar yang berhasil selain menggunakan media pembelajaran pada setiap proses belajar mengajar tersebut. Adanya berbagai jenis media pembelajaran mempermudah kita untuk mencari media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

### 2.5.3 Media *Puzzle*

*Puzzle* adalah permainan menyelesaikan masalah dengan mengandung tantangan. Seringkali *puzzle* merupakan suatu bentuk hiburan, tetapi juga dapat menyelesaikan masalah logika. Penyelesaian masalah *puzzle* membutuhkan pengenalan pola dan penyusunan pola tertentu. Beberapa manfaat bermain *puzzle* bagi anak-anak antara lain:

1. Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak karena pada dasarnya anak-anak menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

2. Meningkatkan keterampilan motorik halus

Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan tangannya. Supaya *puzzle* dapat tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati.

### 3. Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun *puzzle* dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

Kelebihan media *puzzle* diantaranya : (a) konsentrasi maupun perhatian siswa tertuju pada materi yang dipelajari sehingga siswa menjadi lebih kreatif, berani mengungkapkan kata yang dipikirkannya sehingga semangat siswa bertambah dan kelas menjadi efektif dengan menggabungkan interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas, (b) merangsang minat belajar siswa, (c) siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran yang sulit. Beberapa kekurangannya : (a) siswa dituntut untuk berkonsentrasi secara matang, (b) banyak memakan waktu dalam menyusun *puzzle* (c) persiapan materi pembelajaran yang akan disampaikan guru harus matang.

Langkah-langkah penggunaan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

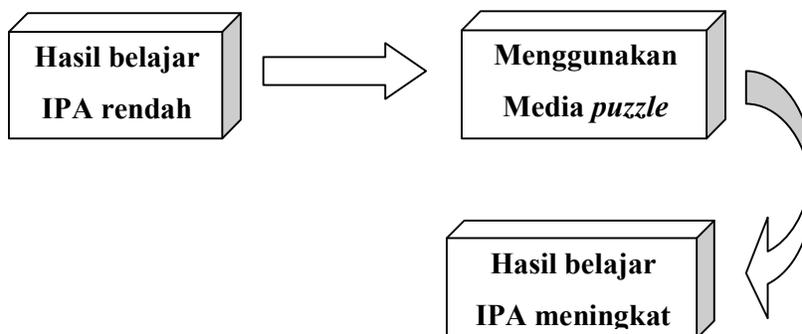
#### 1. Menyiapkan *puzzle*.

*Puzzle* dapat dibuat secara sederhana dengan memilih gambar yang sesuai dengan materi kemudian memotongnya menjadi beberapa bagian.

2. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
3. Siswa bekerja sama untuk menyusun *puzzle* sesuai dengan contoh gambar yang dibagikan dan menempelkannya pada kertas yang telah disediakan.
4. Menunjukkan *puzzle* yang telah disusun di depan kelas.

## 2.6 Kerangka Pikir Penelitian

Penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi dalam pembelajaran IPA membuat siswa merasa bosan dan enggan dalam belajar IPA sehingga hasil belajar IPA cenderung rendah. Penggunaan media *puzzle* dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar IPA di kelas IV. Tahap perkembangan anak usia SD yang masih dalam tahap operasional konkret, menuntut guru untuk aktif dalam mengkombinasikan media pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih tertantang dan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

## 2.7 Hipotesis

Dengan menggunakan media *puzzle* diharapkan hasil belajar IPA di kelas IV A SDN 1 Gedong Air akan meningkat.