

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar

Menurut Slamento (2004), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Skinner yang dikutip oleh Dimiyati dan Mudjiono (2002) dalam bukunya yang berjudul belajar dan pembelajaran, bahwa belajar merupakan hubungan antara stimulus dan respons yang tercipta melalui proses tingkah laku.

Gagne seperti yang dikutip oleh Slamento (2004) mempengaruhinya, memberikan dua definisi belajar, yaitu: (a) belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku; dan (b) belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Selanjutnya menurut Hamalik (2005), belajar adalah:

Modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diberbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungannya. Jika di dalam proses belajar tidak mendapatkan peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat dikatakan bahwa orang tersebut mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

2. Aktivitas belajar

Aktivitas belajar merupakan faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar mengajar siswa karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, "*learning by doing*". Setiap orang yang belajar harus aktif sendiri tanpa ada aktivitas, maka proses belajar tidak mungkin terjadi. Aktivitas merupakan bagian yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Sardiman (2001) mengemukakan bahwa: pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku jadi melakukan kegiatan tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Aktivitas siswa tidak hanya cukup mendengarkan dan mencatat seperti lazimnya terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Dalam proses pembelajaran, guru perlu membangkitkan aktivitas siswa dalam berfikir maupun berbuat.

Slamento (2003) menyatakan:

Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikekularkan lagi dalam bentuk yang berbeda: seperti siswa akan mengajukan pertanyaan, menyatakan pendapat, menyimpulkan pendapat dengan guru.

Diedrich yang dikutip oleh Sardiman (2001) membuat suatu daftar yang berisi macam-macam kegiatan siswa, antara lain dapat digolongkan

sebagai berikut: (1) *visual activities*, (2) *oral activities*, (3) *listening activities*, (4) *writing activities*, (5) *drawing activities*, (6) *motor activities*. Bila siswa menjadi partisipan yang aktif, maka siswa akan memiliki pemahaman yang lebih baik. Pada kegiatan pembelajaran, perhatian siswa merupakan kesadaran yang menyertai aktivitas siswa. Hamalik (2005) berpendapat bahwa kegiatan atau aktivitas siswa dalam pembelajaran bermanfaat bagi siswa yaitu siswa memperoleh pengalaman langsung, memupuk kerja sama, disiplin belajar, kemampuan berfikir kritis, dan suasana pembelajaran di kelas menjadi hidup dan dinamis.

Menurut Abdurrahman (2006), aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan siswa baik kegiatan jasmani maupun kegiatan rohani yang mendukung keberhasilan belajar. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan oleh siswa, diharapkan siswa akan semakin memahami dan menguasai pelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan beberapa pengertian aktivitas belajar tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan siswa baik kegiatan jasmani maupun kegiatan rohani siswa yang menghasilkan suatu perubahan yang mendukung keberhasilan belajar yang sangat menentukan keberhasilan belajar mengajar.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah bukti dari usaha yang dilakukan dalam kegiatan belajar dan merupakan nilai yang diperoleh siswa dari proses belajar. Ketercapaian suatu tujuan pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diukur melalui tes.

Menurut Sudjana (2001) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam kurun waktu tertentu.

Menurut Hamalik (2005) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Sedangkan menurut Dimiyati (2002), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom yang dikutip Sardiman (2001) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu: kognitif, afektif, psikomotor, rinciannya sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif
Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
2. Ranah Afektif
Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah Psikomotor
Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

4. Hakikat Sumber Belajar

Sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu (Depdiknas, 2004).

Menurut Rusman (2007), sumber belajar merupakan salah satu komponen yang membantu dalam proses belajar. Sumber belajar tidak lain

adalah daya yang dapat dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan beberapa pengertian sumber belajar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa dalam mempelajari materi pembelajaran sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu.

Fungsi sumber belajar dalam Depdiknas (2004), antara lain :

- a. Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan: (a) mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik dan (b) mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah.
- b. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara: (a) mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional; dan (b) memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara: (a) perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis; dan (b) pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian.
- d. Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan: (a) meningkatkan kemampuan sumber belajar; (b) penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit.
- e. Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu: (a) mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit; (b) memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
- f. Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis.

Secara garis besarnya, terdapat dua jenis sumber belajar yaitu:

- a. Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*), yakni sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
- b. Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran

Dalam memilih sumber belajar harus memperhatikan kriteria sebagai berikut: (1) ekonomis: tidak harus terpatok pada harga yang mahal; (2) praktis: tidak memerlukan pengelolaan yang rumit, sulit dan langka; (3) mudah: dekat dan tersedia di sekitar lingkungan kita; (4) fleksibel: dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan instruksional dan; (5) sesuai dengan tujuan: mendukung proses dan pencapaian tujuan belajar, dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa (Depdiknas, 2004).

5. Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Lingkungan merupakan salah satu sumber belajar yang amat penting dan memiliki nilai-nilai yang sangat berharga dalam rangka proses pembelajaran siswa. Lingkungan dapat memperkaya bahan dan kegiatan belajar. Lingkungan merupakan salah satu sumber belajar yang amat penting dan memiliki nilai-nilai yang sangat berharga dalam rangka proses pembelajaran siswa.

Lingkungan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar terdiri dari: (1) lingkungan sosial dan (2) lingkungan fisik (alam). Lingkungan sosial dapat digunakan untuk memperdalam ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sedangkan lingkungan alam dapat digunakan untuk mempelajari tentang gejala-gejala alam dan dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik akan cinta alam dan partisipasi dalam memelihara dan melestarikan alam.

Pemanfaatan lingkungan dapat ditempuh dengan cara melakukan kegiatan dengan membawa peserta didik ke lingkungan, seperti survey, karyawisata, berkemah, praktek lapangan dan sebagainya. Bahkan belakangan ini berkembang kegiatan pembelajaran dengan apa yang disebut out-bond,

yang pada dasarnya merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan alam terbuka.

Di samping itu pemanfaatan lingkungan dapat dilakukan dengan cara memodifikasi dan mendaur-ulang barang-barang bekas di lingkungan sekolah dan rumah siswa menjadi sumber belajar yang sangat berharga. Agar penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar berjalan efektif, maka perlu dilakukan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi serta tindak lanjutnya (Depdiknas, 2004).

6. Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar

Sumber belajar akan dapat digunakan bila sumber belajar itu tersedia sebelum proses belajar mengajar berlangsung. Penggunaan sumber belajar merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena tanpa menggunakan sumber belajar maka pesan yang tersimpan dalam materi suatu pelajaran tidak akan di terima oleh siswa. Semakin banyak sumber belajar yang digunakan semakin banyak pula keterlibatan indera siswa dalam penerimaan pesan tersebut dan akan semakin banyak kesan dan pengalaman yang di serap oleh siswa.

Secara teoritis pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar mempunyai berbagai arti penting diantaranya lingkungan mudah di jangkau, biayanya relatif murah, objek permasalahan dalam lingkungan beraneka ragam dan menarik serta tidak pernah habis.

Sehubungan dengan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar ini, Nasution (1985) menyatakan bahwa pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dapat dilakukan dengan dua cara yaitu : dengan cara membawa sumber-sumber dari masyarakat ke atau lingkungan ke dalam kelas dan

dengan cara membawa siswa ke lingkungan. Tentunya masing-masing cara tersebut dapat dilakukan dengan pendekatan, metoda, teknik dan bahan tertentu yang sesuai dengan tujuan pengajaran.

Lebih lanjut Nasution (19824) menjelaskan ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam rangka membawa siswa ke dalam lingkungan itu sendiri yaitu metode karya wisata, service proyek, school camping, surfer dan interviu. Lewat karya wisata umpamanya, siswa akan memperoleh pengalaman secara langsung, membangkitkan dan memperkuat belajar siswa, mengatasi kebosanan siswa belajar dalam kelas serta menanamkan kesadaran siswa tentang lingkungan dan mempunyai hubungan yang lebih luas dengan lingkungan.

7. Keuntungan Memanfaatkan Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber pembelajaran memiliki banyak keuntungan. Beberapa beberapa keuntungan tersebut antara lain:

- a. Menghemat biaya, karena memanfaatkan benda-benda yang telah ada di lingkungan.
- b. Praktis dan mudah dilakukan, tidak memerlukan peralatan khusus seperti listrik.
- c. Memberikan pengalaman yang riil kepada siswa, pelajaran menjadi lebih konkrit, tidak verbalistik.
- d. Karena sumber belajar tersebut berasal dari lingkungan siswa, maka benda-benda tersebut akan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Hal ini juga sesuai dengan konsep pembelajaran kontekstual (*contextual learning*).

- e. Pelajaran lebih aplikatif, maksudnya materi belajar yang diperoleh siswa melalui media lingkungan kemungkinan besar akan dapat diaplikasikan langsung, karena siswa akan sering menemui benda-benda atau peristiwa serupa dalam kehidupannya sehari-hari.
- f. Media lingkungan memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan media lingkungan, siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan benda, lokasi atau peristiwa sesungguhnya secara alamiah.
- g. Lebih komunikatif, sebab benda dan peristiwa yang ada di lingkungan siswa biasanya mudah dicerna oleh siswa, dibandingkan dengan media yang dikemas (didesain) (Arifin, 2003).

8. Hakikat Pembelajaran IPA di SD

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara terbimbing. Hal ini sejalan dengan kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) bahwa “IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”. Selain itu IPA juga merupakan ilmu yang bersifat empirik dan membahas tentang fakta serta gejala alam. Fakta dan gejala alam tersebut menjadikan pembelajaran IPA tidak hanya verbal tetapi juga faktual. Hal ini menunjukkan bahwa, hakikat IPA sebagai proses diperlukan untuk menciptakan pembelajaran IPA yang empirik dan faktual. Hakikat IPA sebagai proses diwujudkan dengan melaksanakan pembelajaran yang melatih ketrampilan proses bagaimana cara produk sains ditemukan.

Berhubungan dengan pembelajaran IPA di sekolah dasar, pengalaman langsung memegang peranan penting sebagai pendorong lajunya perkembangan kognitif anak". Pengalaman langsung anak terjadi secara spontan sejak lahir sampai anak berumur 12 tahun. Efisiensi pengalaman langsung tergantung pada konsisten antara hubungan metode dan objek dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Anak akan siap untuk mengembangkan konsep tertentu hanya bila anak telah memiliki struktur kognitif (*skomata*) yang menjadi prasyarat yakni perkembangan kognitif yang bersifat hirarkis dan integratif.

Menurut Hurriyati (2010), IPA tidak dapat diajarkan sebagai suatu materi pengetahuan, yang disampaikan dengan metoda ceramah, melainkan melalui pembelajaran siswa aktif. Model pembelajaran penemuan (*discovery-inquiry*) merupakan pembelajaran siswa aktif, dimana siswa belajar dan berlatih untuk memiliki dan menguasai konsep-konsep dasar sains secara tuntas (*mastery learning*).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPA adalah kumpulan pengetahuan yang tersusun secara terbimbing yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis yang merupakan suatu proses bagaimana cara produk sains ditemukan.

9. Gaya

a. Pengertian Gaya

Gaya dalam sains berarti tarikan dan dorongan. Semua bentuk tarikan dan dorongan adalah gaya. Contoh tarikan adalah gerakan menarik gerobak, menarik pintu, menarik tali timba, dan menarik benang layang-

layang. Contoh dorongan adalah gerakan mendorong meja, menutup pintu, menekan tombol, menginjak pedal sepeda, dan menendang bola. Gaya sesungguhnya tidak dapat dilihat, tetapi akibat dari gaya pada sebuah benda dapat kita lihat dan rasakan. Kita akan mempelajari pengaruh gaya terhadap gerak dan bentuk suatu benda.

b. Gaya Mempengaruhi Gerak Benda

Gaya yang diberikan ke sebuah objek atau benda mengakibatkan berbagai perubahan. Gaya dapat mempengaruhi benda, baik benda yang sedang diam, maupun benda yang bergerak. Mobil yang mogok akan bergerak maju jika didorong. Meja dan kursi dapat berpindah tempat jika kita tarik. Setelah ditepuk, bola yang tadinya diam menjadi bergerak. Demikian pula, kelereng yang tadinya diam menjadi bergerak setelah disentil. Tepukan dan sentilan adalah gaya dalam bentuk dorongan. Gaya dapat menyebabkan benda diam menjadi bergerak.

Dalam kegiatan sehari-hari, banyak sekali contoh gaya yang menyebabkan benda diam menjadi bergerak. Kuda menarik delman. Jika tidak ditarik kuda, delman tetap diam. Tukang bakso mendorong gerobak setelah beberapa saat parkir di depan rumahmu. Kamu membuka pintu pagar dengan cara mendorongnya. Dengan bersemangat, kamu menendang bola di tanah lapang. Senin pagi, kamu bertugas mengerek (menarik tali) bendera dalam upacara.

Untuk membuat benda diam menjadi bergerak dibutuhkan besar gaya yang cukup. Jika gaya yang diberikan tidak cukup, benda diam akan tetap diam. Misalnya, seorang anak kecil tidak dapat menggerakkan bus

mogok, walaupun is telah mendorong dengan sekuat tenaga. Bus mogok akan bergerak jika didorong beberapa orang dewasa.

Gaya yang diberikan pada benda bergerak, memberikan hasil yang bermacam-macam. Benda bergerak dapat menjadi diam jika diberikan gaya. Bola yang menggelinding dapat berhenti (diam) saat ditahan dengan kaki. Benda bergerak dapat menjadi berubah arah jika dikenai gaya. Bola yang menggelinding dapat berbalik arah saat ditahan dengan kaki. Hal ini dapat terjadi jika benda dihadang saat sedang bergerak kencang.

Benda bergerak juga dapat bergerak-makin cepat jika mendapat tambahan gaya. Meja, misalnya, akan bergeser dengan cepat jika orang yang mendorongnya makin banyak. Semakin banyak orang yang mendorong, semakin besar gaya yang diberikan. Semakin besar gaya diberikan, benda dapat bergerak semakin cepat.

c. Gaya Mempengaruhi Bentuk Benda

Berbagai kegiatan sehari-hari menunjukkan bahwa bentuk benda dapat berubah saat mendapatkan gaya yang cukup. Makin besar gaya, makin besar pula perubahan benda yang dapat terjadi. Plastisin adalah contoh benda padat yang paling mudah diubah bentuknya. Jika tidak ditekan atau digulung, bentuk plastisin tidak berubah. Akan tetapi, jika plastisin ditekan atau digulung, maka bentuk plastisin akan berubah.

B. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika dalam pembelajaran IPA, guru menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 8 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2011-2012.