

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **1.1 Teori Belajar**

Belajar adalah suatu kegiatan memahami dan menemukan sesuatu yang belum diketahui serta memaksimalkan potensi yang dimiliki seseorang. Belajar adalah proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan (Sanjaya, 2006:112). Pada teori belajar yaitu aliran behavioristik-elementeristik dan aliran kognitif holistik.

Menurut aliran behavioristik, belajar adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau berhubungan antara Stimulus dan Respon (S-R). Tokoh-tokoh dalam kelompok teori belajar behavioristik diantaranya Thorndike, Pavlov, Skinner, Hull dan Guthrie (Sanjaya, 2006:114).

Teori-teori yang termasuk kedalam kelompok kognitif holistik, diantaranya teori Gestalt (Koffka, Kohler dan Wertheimer), teori Organismik (Wheeler), teori Humanistik (Maslow dan Rogers) dan teori Konstruktivistik, Jean Piaget dalam Sanjaya (2006:115). Menurut teori Gestalt dalam Sanjaya (2006:120) belajar adalah proses mengembangkan insight.

Menurut Nasution dalam Sanjaya (2006:121) prinsip penerapan teori Gestalt antara lain : (a) Belajar berdasarkan keseluruhan : Teori Gestalt menganggap bahwa keseluruhan itu lebih memiliki makna dibandingkan dari yang membentuk bagian-bagian. Bagian-bagian hanya berarti apabila ada dalam keseluruhan. Sebuah kata akan bermakna manakala ada dalam sebuah kalimat. Demikian juga kalimat akan memiliki makna apabila ada dalam suatu rangkaian karangan; (b) Anak yang belajar merupakan keseluruhan, dan; (e) Belajar berdasarkan pengalaman.

Berdasarkan beberapa teori pembelajaran, maka penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan memahami dan menemukan sesuatu yang belum diketahui serta memaksimalkan potensi yang dimiliki seseorang. Belajar adalah proses perubahan perilaku dengan akibat pengalaman dan latihan.

## **1.2 Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar merupakan proses interaksi kegiatan jasmani dan rohani, dibantu oleh faktor-faktor lain untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Sardiman (2003:100) menggolongkan jenis-jenis aktivitas belajar siswa antara lain:

(a) *Visual Activities* yaitu suatu kegiatan belajar yang melibatkan penglihatan sebagai aktivitasnya; (b) *Oral Activities* yaitu suatu kegiatan belajar yang melibatkan suara atau ucapan sebagai aktivitasnya; (c) *Listening Activities* yaitu suatu kegiatan belajar yang melibatkan pendengaran sebagai aktivitasnya; (d) *Writing Activities* yaitu suatu kegiatan menulis sebagai aktivitasnya; (e) *Drawing Activities* yaitu suatu kegiatan menggambar sebagai aktivitasnya; (f) *Motor Activities* yaitu suatu kegiatan belajar yang melibatkan keterampilan sebagai aktivitasnya; (g) *Mental Activities* yaitu suatu kegiatan belajar yang melibatkan sikap sebagai aktivitasnya; (h) *Emotional Activities* yaitu suatu kegiatan belajar yang melibatkan emosi sebagai aktivitasnya.

Menurut Arikunto (2006:17) kriteria aktivitas belajar dapat digolongkan seperti tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

No	KRITERIA (%)	TINGKATAN
1	>75	Baik
2	56 – 75	Cukup Baik
3	40 – 55	Kurang Baik
4	<40	Tidak Baik

Adapun yang menjadi indikator aktivitas belajar siswa menurut Wardhani, (2005: 2) adalah : (a) Aktif yaitu aktif bertanya, mengemukakan pendapat; (b) Kreatif yaitu merancang/membuat melalui karya; (c) Efektif yaitu memanfaatkan kesempatan belajar yang ada; (d) Berani yaitu berani mencoba, berbuat dan bereksperimen.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa menurut Sardiman (2003 :102) dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor : internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses individu sehingga menemukan kualitas hasil belajar.

1. Faktor Internal, meliputi :

- a. Faktor fisiologis yaitu faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu;
- b. Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi aktivitas belajar adalah kecerdasan/*inteligensia* siswa merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam aktivitas belajar siswa, karena itu menentukan kualitas belajar siswa dan motivasi Siswa.

Motivas adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Motivasilah yang mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses di dalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat. Motivasi juga diartikan sebagai pengaruh dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar, Sikap individu dapat mempengaruhi keberhasilan aktivitas belajarnya. Sikap adalah gejala internal yang mendimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relative tetap terhadap obyek, Bakat adalah kemampuan seseorang menjadi salah satu komponen yang diperlukan dalam aktivitas belajar seseorang.

2. Faktor-akor Eksternal mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu :
  - a. Lingkungan Sosial yang meliputi : lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial keluarga.
  - b. Lingkungan non sosial meliputi : lingkungan alamiah, faktor instrumental, faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa).

Dengan demikian yang dimaksud dengan aktivitas siswa dalam penelitian ini adalah proses interaksi yang melibatkan aktivitas melihat, mengucapkan, mendengarkan, menulis, menggambar, keterampilan, sikap dan emosi siswa untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

### **1.3 Pendekatan Tematik**

Pendekatan tematik yang dipakai ada dua, yaitu pendekatan induktif dan pendekatan deduktif. Pendekatan induktif adalah suatu penalaran dari khusus ke umum. Sedangkan pendekatan deduktif adalah suatu penalaran dari umum ke khusus. Kedua pendekatan ini adalah pendekatan yang ditinjau dari interaksi antara siswa dengan bahan ajar.

Depdiknas (2008:53) menjabarkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan dalam pembelajaran dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum dan aspek belajar mengajar kelas 1, kelas 2, dan kelas 3. karena pada umumnya mereka masih melihat segala sesuatu sebagai suatu keutuhan holistik. Perkembangan fisiknya tidak pernah bisa dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial dan emosional (Hafidh, 2011:3).

### **1.4 Model Pembelajaran *Picture and Picture***

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, namun siswa juga harus mempelajari keterampilan-

keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas.

Hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok. Sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas antar kelompok selama kegiatan. Lingkungan belajar untuk pembelajaran kooperatif dicirikan oleh proses demokrasi dan peran aktif siswa dalam menentukan apa yang harus dipelajari dan bagaimana mempelajarinya. Guru merupakan suatu struktur tingkat tinggi dalam pembentukan kelompok dan mendefinisikan semua prosedur, namun siswa diberi kebebasan dalam mengendalikan dari waktu ke waktu di dalam kelompoknya. Jika pelajaran pembelajaran kooperatif ingin menjadi sukses, materi pelajaran yang lengkap harus tersedia di ruangan guru atau di perpustakaan atau di pusat media.

Keberhasilan juga menghendaki syarat dan menjauhkan kesalahan tradisional, yaitu secara ketat mengelola tingkah laku siswa dalam kerja kelompok. Model pembelajaran *picture and picture* ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tentunya dengan kemas dan kreatifitas guru. Sejak dipopulerkan sekitar Tahun 2002, model pembelajaran ini mulai menyebar dikalangan guru di Indonesia. Dengan menggunakan model pembelajaran tertentu maka pembelajaran menjadi menyenangkan. Selama ini hanya guru sebagai actor di depan kelas, dan seolah-olah guru-lah sebagai satu-satunya sumber belajar.

Pembelajaran modern memiliki ciri Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Model apapun yang digunakan selalu menekankan aktifnya peserta didik dalam

setiap proses pembelajaran. Inovatif setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik. Dan Kreatif, setiap pembelajaran harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Setiap model pembelajaran harus dipersiapkan dengan baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif, tanpa persiapan yang matang pembelajaran apapun akan membuat siswa menjadi jenuh. Model belajar dan pembelajaran juga harus berganti-ganti dalam beberapa pentemuan agar belajar mengajar tidak monoton dalam kelas.

Model Pembelajaran *picture and picture*, mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi factor utama dalam proses pembelajaran ini. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar. Atau jika di sekolah sudah menggunakan ICT (*information communication technology*) dapat menggunakan Power Point atau *software* yang lain (Wahidah, 2011:3).

### **1.3.1 Langkah-langkah dalam Penggunaan Model Pembelajaran *Picture and Picture***

Langkah-langkah dalam Penggunaan Model Pembelajaran *Picture and Picture* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai

Di langkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan apa yang menjadi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian maka siswa dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. Disamping itu guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.

2. Menyajikan materi sebagai pengantar

Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.

3. Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi

Dalam proses penyajian materi, guru mengajar siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau oleh temannya. Dalam pembelajaran bahasa Inggris atau bahasa Indonesia siswa dapat menceritakan kronologi, jalan cerita atau maksud dari gambar yang ditunjukkan. Dalam pelajaran matematika dapat digambarkan tentang kubus, segitiga atau lainnya dari sini dapat digambarkan mengenai diagonal, diagonal ruang, tinggi atau luas bidang. Dalam pelajaran geografi



dapat ditunjukkan bagaimana dengan proses terjadinya batuan. Ingatlah bahwa "Jika Dapat Divisualkan" kenapa harus pakai kata-kata. Dengan *picture* atau gambar kita akan menghemat energi kita dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Dalam perkembangan selanjutnya sebagai guru Anda dapat memodifikasikan gambar atau mengganti gambar dengan video atau demonstrasi tentang kegiatan tertentu seperti membuat kopi, menggoreng tempe dan sebagainya.

4. Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.

Di langkah ini guru harus dapat melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan siswa merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang harus diberikan.

Gambar-gambar yang sudah ada diminta oleh siswa untuk diurutkan, dibuat, atau dimodifikasi. Jika menyusun bagaimana susunannya. Jika melengkapi gambar mana gambar atau bentuknya, panjangnya, tingginya atau sudutnya.

Perlu diingat urutan dalam pembuatan harus benar, sebagai contoh dalam matematika untuk menggambar diagonal ruang ada langkah yang harus dilakukan dengan benar sampai ditemukan diagonal ruangnya. Untuk menceritakan gambar dalam bahasa Inggris atau bahasa Indonesia ada urutan-urutan yang harus dilakukan.

5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut. Setelah itu ajaklah siswa menemukan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan KD dengan indikator yang akan dicapai. Ajaklah sebanyak-banyaknya peran siswa dan teman yang lain untuk membantu sehingga proses diskusi dalam PBM semakin menarik.
6. Dan alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.  
  
Dalam proses diskusi dan pembacaan gambar ini guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal ini dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa siswa telah menguasai indikator yang telah ditetapkan.
7. Kesimpulan/rangkuman (Wahidah, 2011:4).

### **1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Picture and Picture***

Keunggulan model pembelajaran *picture and picture*, adalah:

1. Memudahkan siswa untuk memahami yang dimaksudkan oleh guru ketika menyampaikan materi pelajaran.
2. Siswa cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-gambar.
3. Siswa dapat membaca satu persatu sesuai dengan petunjuk yang ada pada gambar-gambar yang diberikan.

4. Siswa lebih konsentrasi serta mengasyikkan bagi mereka atas tugas yang diberikan guru karena berkaitan dengan permainan mereka sehari-hari yakni main gambar-gambar.
5. Adanya saling berkompetensi antar kelompok dalam menyusun gambar yang telah dipersiapkan oleh guru sehingga suasana kelas terasa hidup.
6. Siswa lebih kuat mengingat konsep-konsep atau bacaan yang ada pada gambar.
7. Menarik bagi siswa dikarenakan melalui audio visual dalam bentuk gambar-gambar.

Selain itu model pembelajaran ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *picture and picture*, adalah:

1. Guru dengan metode inovatif ini akan dapat dengan mudah mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
2. Melatih berpikir logis dan sistematis siswa.
3. Dengan model ini dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
4. Guru hanya sebagai pendamping dalam proses belajar.
5. Proses belajar akan dapat diikuti secara seragam oleh siswa

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *picture and picture*, adalah:

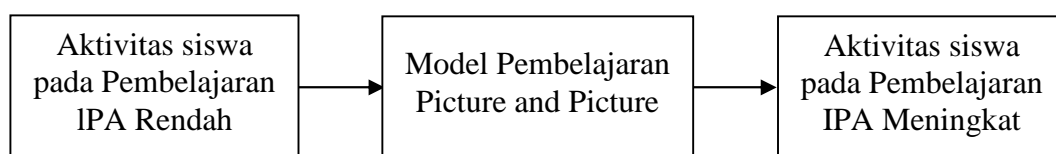
1. Memakan banyak waktu.
2. Banyak siswa yang pasif kalau tidak dipanggil namanya oleh pengajar.
3. Harus mempersiapkan banyak alat dan bahan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan dengan model tersebut.
4. Membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

5. Guru dituntut untuk lebih terampil dalam menyajikan gambar sehingga mendorong motivasi siswa untuk belajar aktif.
6. Kesuksesan model pembelajaran ini diukur dari kelengkapan materi pelajaran dan di pusat media yang digunakan dalam pembelajaran (Wahidah, 2011:7).

### 1.5 Kerangka Pikir

Penerapan model pembelajaran *picture and picture* dalam pelajaran IPA membuat siswa merasa bosan dan enggan dalam belajar IPA sehingga aktivitas pembelajaran cenderung rendah. Penggunaan model pembelajaran *picture and picture* dapat menjadi alternatif dalam peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan tema kesehatan di kelas II.

Tahap perkembangan anak usia SD yang masih dalam tahap operasional konkret, menuntut guru untuk aktif dalam mengkombinasikan model pembelajaran di kelas. Model pembelajaran *picture and picture* dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran IPA.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

### 1.6 Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah jika aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan tema

kesehatan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* di kelas II SDN 4 Tamansari Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran dengan tahap yang benar, untuk meningkatkan langkah-langkah aktivitas belajar siswa.