

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Teori Belajar**

Berdasarkan literatur psikologi, banyak ditemukan teori belajar yang bersumber dari aliran-aliran psikologi. Berikut ini akan dikemukakan beberapa jenis teori belajar, yaitu : (A) teori behaviorisme; (B) teori belajar kognitif menurut Piaget; (C) teori pemrosesan informasi dari Gagne, (D) teori belajar gestal, (E) Teori belajar Konstruktivisme dan (F). Teori Belajar Humanistik.

##### **A. Teori Behaviorisme**

Behaviorisme merupakan salah aliran psikologi yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek – aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu. Beberapa hukum belajar yang dihasilkan dari pendekatan behaviorisme ini, diantaranya :

### 1. *Connectionism (S-R Bond)* menurut Thorndike.

Dalam Stephen P. Robbins (2007) dari eksperimen yang dilakukan Thorndike terhadap kucing menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya:

- a. *Law of Effect*; artinya bahwa jika sebuah respons menghasilkan efek yang memuaskan, maka hubungan Stimulus - Respons akan semakin kuat. Sebaliknya, semakin tidak memuaskan efek yang dicapai respons, maka semakin lemah pula hubungan yang terjadi antara Stimulus-Respons.
- b. *Law of Readiness*; artinya bahwa kesiapan mengacu pada asumsi bahwa kepuasan organisme itu berasal dari pembedaan satuan pengantar (conduction unit), dimana unit-unit ini menimbulkan kecenderungan yang mendorong organisme untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu.
- c. *Law of Exercise*; artinya bahwa hubungan antara Stimulus dengan Respons akan semakin bertambah erat, jika sering dilatih dan akan semakin berkurang apabila jarang atau tidak dilatih.

### 2. *Classical Conditioning* menurut Ivan Pavlov

Dalam Stephen P. Robbins (2007) dari eksperimen yang dilakukan Pavlov terhadap seekor anjing menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya :

- a. *Law of Respondent Conditioning* yakni hukum pembiasaan yang dituntut. Jika dua macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya berfungsi sebagai reinforcer), maka refleks dan stimulus lainnya akan meningkat.
- b. *Law of Respondent Extinction* yakni hukum pemusnahan yang dituntut. Jika refleks yang sudah diperkuat melalui *Respondent conditioning* itu didatangkan kembali tanpa menghadirkan reinforcer, maka kekuatannya akan menurun.

### 3. *Operant Conditioning* menurut B.F. Skinner

Menurut Sri Esti W (2004), dari eksperimen yang dilakukan B.F. Skinner terhadap tikus dan selanjutnya terhadap burung merpati menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya :

- a. *Law of operant conditioning* yaitu jika timbulnya perilaku diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan meningkat.
- b. *Law of operant extinction* yaitu jika timbulnya perilaku operant telah diperkuat melalui proses conditioning itu tidak diiringi stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan menurun bahkan musnah.

Reber (Muhibin Syah, 2003) menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan *operant* adalah sejumlah perilaku yang membawa efek yang sama terhadap lingkungan. Respons dalam operant conditioning terjadi tanpa didahului oleh stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh reinforcer. *Reinforcer* itu sendiri pada dasarnya adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respons tertentu, namun tidak sengaja diadakan sebagai pasangan stimulus lainnya seperti dalam *classical conditioning*.

#### **4. Social Learning menurut Albert Bandura**

Menurut Prof. Dr. Singgih D. Gunarsa (2004) Teori belajar sosial atau disebut juga teori *observational learning* adalah sebuah teori belajar yang relatif masih baru dibandingkan dengan teori-teori belajar lainnya. Berbeda dengan penganut Behaviorisme lainnya, Bandura memandang Perilaku individu tidak semata-mata refleks otomatis atas stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri. Prinsip dasar belajar menurut teori ini, bahwa yang dipelajari individu terutama dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*). Teori ini juga masih memandang pentingnya *conditioning*. Melalui pemberian *reward* dan *punishment*, seorang individu akan berfikir dan memutuskan perilaku sosial mana yang perlu dilakukan. Sebetulnya masih banyak tokoh-tokoh lain yang mengembangkan teori belajar behavioristik ini, seperti : Watson yang menghasilkan prinsip kekerapan dan prinsip kebaruan, Guthrie dengan teorinya yang disebut *Contiguity Theory* yang menghasilkan Metode Ambang (*the treshold method*), metode meletihkan (*The Fatigue Method*) dan Metode rangsangan tak serasi (*The Incompatible Response Method*), Miller dan Dollard dengan teori pengurangan dorongan.

## **B. Teori Belajar Kognitif menurut Piaget**

Piaget merupakan salah seorang tokoh yang disebut-sebut sebagai pelopor aliran konstruktivisme. Salah satu sumbangan pemikirannya yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu. Menurut Piaget dalam Winfred F Hill (1980) bahwa perkembangan kognitif individu meliputi empat tahap yaitu :

- (1) *sensory motor*
- (2) *pre operational*;
- (3) *concrete operational* dan
- (4) *formal operational*.

Pemikiran lain dari Piaget tentang proses rekonstruksi pengetahuan individu yaitu asimilasi dan akomodasi. Menurut Tanu Jaya dan James Atherton dalam Dumond G. Yosh Nabu (2005) menyebutkan bahwa asimilasi adalah “*the process by which a person takes material into their mind from the environment, which may mean changing the evidence of their senses to make it fit*” dan akomodasi adalah “*the difference made to one’s mind or concepts by the process of assimilation*”

Dikemukakannya pula, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Menurut Dr. Paul Sutarno (2005), Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah :

1. Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
2. Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.
3. Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
4. Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
5. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman – temanya.

### **C. Teori Pemrosesan Informasi dari Robert Gagne**

Asumsi yang mendasari teori ini adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Gagne bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran. Menurut teori Gagne, cara untuk menentukan prasyarat untuk suatu tujuan belajar adalah melakukan *hierarki belajar*. Sebuah hierarki belajar dibangun dengan bekerja mundur dari tujuan pembelajaran akhir. Dan kemampuan akhir yang dimiliki oleh siswa setelah belajar disebut kapabilitas. Gagne dalam kumpulan makalah (1991) membagi hasil belajar menjadi lima kategori kapabilitas :

1. Informasi verbal, merupakan kemampuan untuk mengkomunikasikan secara lisan pengetahuannya tentang fakta-fakta yang diperoleh secara lisan, membaca buku dan sebagainya.
2. Keterampilan intelektual, merupakan kemampuan untuk dapat membedakan, menguasai konsep, aturan, dan memecahkan masalah. Kemampuan tersebut diperoleh melalui belajar. Kapabilitas keterampilan intelektual menurut Gagne dikelompokkan dalam 8 tipe belajar, yaitu
  - Belajar isyarat, adalah belajar yang tanpa kesengajaan, timbul akibat suatu stimulus sehingga menimbulkan suatu respon emosional pada individu yang bersangkutan.
  - Belajar stimulus respon, adalah belajar untuk merespon suatu isyarat
  - Belajar rangkaian gerak, merupakan perbuatan jasmaniah terurut dari dua kegiatan atau lebih stimulus respon
  - Belajar rangkaian verbal, merupakan perbuatan lisan terurut dari dua kegiatan atau lebih stimulus respon
  - Belajar memperbedakan, adalah belajar membedakan hubungan stimulus respon sehingga bisa memahami bermacam-macam objek fisik dan konsep dalam merespon lingkungannya
  - Belajar pembentukan konsep, adalah belajar mengenal sifat bersama dari benda konkret
  - Belajar pembentukan aturan, adalah belajar menghubungkan dua konsep atau lebih untuk mendapatkan suatu aturan dan belajar pemecahan masalah, belajar membuat formulasi penyelesaian masalah dari aturan yang telah dipelajari
  - Tipe belajar tersebut terurut kesukarannya dari yang paling sederhana sampai kepada yang paling kompleks.
3. Sikap, adalah kecenderungan untuk merespon secara tepat terhadap stimulus atas dasar penilaian terhadap stimulus tersebut.
4. Keterampilan motorik, adalah kemampuan yang dapat dilihat dari segi kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot-otot serta anggota badan.

Menurut Gagne dalam kumpulan makalah (1991), tahapan proses pembelajaran meliputi delapan fase yaitu, (1) motivasi; (2) pemahaman; (3) pemerolehan; (4) penyimpanan; (5) ingatan kembali; (6) generalisasi; (7) perlakuan dan (8) umpan balik.

#### **D. Teori Belajar Gestalt**

Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang mempunyai padanan arti sebagai “bentuk atau konfigurasi”. Pokok pandangan Gestalt adalah bahwa obyek atau peristiwa

tertentu akan dipandang sebagai sesuatu keseluruhan yang terorganisasikan. Menurut Koffka dan Kohler dalam Azizi Yahya, dan kawan-kawan (2005), ada tujuh prinsip organisasi yang terpenting yaitu :

1. Hubungan bentuk dan latar (*figure and gound relationship*); yaitu menganggap bahwa setiap bidang pengamatan dapat dibagi dua yaitu *figure* (bentuk) dan latar belakang. Penampilan suatu obyek seperti ukuran, potongan, warna dan sebagainya membedakan *figure* dari latar belakang. Bila *figure* dan latar bersifat samar-samar, maka akan terjadi kekaburan penafsiran antara latar dan *figure*.
2. Kedekatan (*proximity*); bahwa unsur-unsur yang saling berdekatan (baik waktu maupun ruang) dalam bidang pengamatan akan dipandang sebagai satu bentuk tertentu.
3. Kesamaan (*similarity*); bahwa sesuatu yang memiliki kesamaan cenderung akan dipandang sebagai suatu obyek yang saling memiliki.
4. Arah bersama (*common direction*); bahwa unsur-unsur bidang pengamatan yang berada dalam arah yang sama cenderung akan dipersepsi sebagai suatu *figure* atau bentuk tertentu.
5. Kesederhanaan (*simplicity*); bahwa orang cenderung menata bidang pengamatannya bentuk yang sederhana, penampilan reguler dan cenderung membentuk keseluruhan yang baik berdasarkan susunan simetris dan keteraturan; dan
6. Ketertutupan (*closure*) bahwa orang cenderung akan mengisi kekosongan suatu pola obyek atau pengamatan yang tidak lengkap.

Menurut Azizi Yahya, dan kawan-kawan (2005) terdapat empat asumsi yang mendasari pandangan Gestalt, yaitu:

1. Perilaku “Molar“ hendaknya banyak dipelajari dibandingkan dengan perilaku “Molecular”. Perilaku “Molecular” adalah perilaku dalam bentuk kontraksi otot atau keluarnya kelenjar, sedangkan perilaku “Molar” adalah perilaku dalam keterkaitan dengan lingkungan luar. Berlari, berjalan, mengikuti kuliah, bermain sepakbola adalah beberapa perilaku “Molar”. Perilaku “Molar” lebih mempunyai makna dibanding dengan perilaku “Molecular”.
2. Hal yang penting dalam mempelajari perilaku ialah membedakan antara lingkungan geografis dengan lingkungan behavioral. Lingkungan geografis adalah lingkungan yang sebenarnya ada, sedangkan lingkungan behavioral merujuk pada sesuatu yang nampak. Misalnya, gunung yang nampak dari jauh seolah-olah sesuatu yang indah. (lingkungan behavioral), padahal kenyataannya merupakan suatu lingkungan yang penuh dengan hutan yang lebat (lingkungan geografis).
3. Organisme tidak mereaksi terhadap rangsangan lokal atau unsur atau suatu bagian peristiwa, akan tetapi mereaksi terhadap keseluruhan obyek atau peristiwa. Misalnya, adanya penamaan kumpulan bintang, seperti : *sagitarius*,

virgo, pisces, gemini dan sebagainya adalah contoh dari prinsip ini. Contoh lain, gumpalan awan tampak seperti gunung atau binatang tertentu.

4. Pemberian makna terhadap suatu rangsangan sensoris adalah merupakan suatu proses yang dinamis dan bukan sebagai suatu reaksi yang statis. Proses pengamatan merupakan suatu proses yang dinamis dalam memberikan tafsiran terhadap rangsangan yang diterima.

Menurut Azizi Yahya, dan kawan-kawan (2005) dalam aplikasi teori Gestalt, proses pembelajaran antara lain :

1. Pengalaman tilikan (*insight*); bahwa tilikan memegang peranan yang penting dalam perilaku. Dalam proses pembelajaran, hendaknya peserta didik memiliki kemampuan tilikan yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu obyek atau peristiwa.
2. Pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*); kebermaknaan unsur-unsur yang terkait akan menunjang pembentukan tilikan dalam proses pembelajaran. Makin jelas makna hubungan suatu unsur akan makin efektif sesuatu yang dipelajari. Hal ini sangat penting dalam kegiatan pemecahan masalah, khususnya dalam identifikasi masalah dan pengembangan alternatif pemecahannya. Hal-hal yang dipelajari peserta didik hendaknya memiliki makna yang jelas dan logis dengan proses kehidupannya.
3. Perilaku bertujuan (*pusposive behavior*); bahwa perilaku terarah pada tujuan. Perilaku bukan hanya terjadi akibat hubungan stimulus-respons, tetapi ada keterkaitannya dengan dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika peserta didik mengenal tujuan yang ingin dicapainya. Oleh karena itu, guru hendaknya menyadari tujuan sebagai arah aktivitas pengajaran dan membantu peserta didik dalam memahami tujuannya.
4. Prinsip ruang hidup (*life space*); bahwa perilaku individu memiliki keterkaitan dengan lingkungan dimana ia berada. Oleh karena itu, materi yang diajarkan hendaknya memiliki keterkaitan dengan situasi dan kondisi lingkungan kehidupan peserta didik.
5. Transfer dalam Belajar; yaitu pemindahan pola-pola perilaku dalam situasi pembelajaran tertentu ke situasi lain. Menurut pandangan Gestalt, transfer belajar terjadi dengan jalan melepaskan pengertian obyek dari suatu konfigurasi dalam situasi tertentu untuk kemudian menempatkan dalam situasi konfigurasi lain dalam tata-susunan yang tepat. Judd menekankan pentingnya penangkapan prinsip-prinsip pokok yang luas dalam pembelajaran dan kemudian menyusun ketentuan-ketentuan umum (generalisasi). Transfer belajar akan terjadi apabila peserta didik telah menangkap prinsip-prinsip pokok dari suatu persoalan dan menemukan generalisasi untuk kemudian digunakan dalam memecahkan masalah dalam situasi lain. Oleh karena itu, guru hendaknya dapat membantu peserta didik untuk menguasai prinsip-prinsip pokok dari materi yang diajarkannya.



### **2.1.1 Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sadiman, (2002). Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berpikir, menurut Gagne (dalam Sadiman, 2002). Sedangkan menurut Brigs dalam Sadiman, (2002) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Jadi, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Ns. Roymond H. Simamora, (2009). Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan saran penyampai pesan atau media.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang telah diberikan, maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

### **2.1.2 Fungsi Media**

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan,

fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran.

Menurut FIP-UPI (2007) Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah.
2. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya.
6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.
7. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
8. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
9. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan film dapat diamati hanya dalam beberapa detik.

10. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.
11. Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung. Dengan film atau video dapat dengan mudah siswa mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak, dan sebagainya.
12. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
13. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan).
14. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disajikan seorang profesor dalam waktu yang sama.
15. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprograma, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.

Tiga kelebihan kemampuan media Gerlach dan Ely dalam Ibrahim, et.al., (2001) adalah sebagai berikut. Pertama, kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya. Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya gambar (Peta).

### 2.1.3 Macam-macam Media Pembelajaran

Dalam rangka pembelajaran IPS banyak sekali media yang dapat dipakai. Karena keanekaragaman media yang dipakai, maka dapat dilakukan berbagai macam penggolongan atas dasar kategori tertentu.

Menurut *Oemar Hamalik (1985)*, ada 4 klasifikasi media pengajaran antara lain :

1. Alat-alat visual yang dapat dilihat misalnya : filmstrip, transparansi, micro projection, gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster, peta dan globe.
2. Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar misalnya transkripsi electric, radio, rekaman pada tape recorder
3. Alat-alat yang dapat dilihat dan didengar misalnya film, televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasa dipertunjukkan (model, bakpasir, peta elektrik, koleksi diaorama)
4. Dramatisasi, bermain peran, sosiodrama boneka dan sejenisnya.

Menurut Hidayati, dan kawan-kawan (2008), media pengajaran juga dapat digolongkan atas dasar kategori :

1. Berdasarkan atas penggunaannya, media pengajaran terdiri dari :
  - a. Media yang tidak diproyeksikan (non projected). Terdiri dari : papan tulis, gambar, peta, globe, foto, model (mock up), sketsa, diagram, grafik.
  - b. Media yang diproyeksikan (projected). Terdiri dari : slide, filmstrip, overhead projector (OHP, Micro Projection)
2. Berdasarkan atas gerakan (still). Terdiri dari :
  - a. Media yang tidak bergerak (still) Terdiri dari : filmstrip, OHP, Microprojector
  - b. Media yang bergerak (motion). Terdiri dari : film loop, TV, Video tape, dan sebagainya
3. Berdasarkan fungsinya :
  - a. Visual media, media untuk dilihat seperti, gambar, foto, bagan, skema, grafik, film, slide
  - b. Audio media, yaitu media yang untuk didengarkan seperti radio, piringan hitam, tape recorder
  - c. Gabungan a, dan b, misalnya film bicara, TV, videotape
  - d. Print media, misalnya barang-barang cetakan, buku, surat kabar, majalah, bulletin
  - e. Display media, seperti : papan tulis, papan bulletin, papan flannel
  - f. Pengalaman sebenarnya dan tiruan, misalnya pratikum, permainan, karyawisata, dramatisasi, simulasi

#### 2.1.4 Pengetahuan Peta

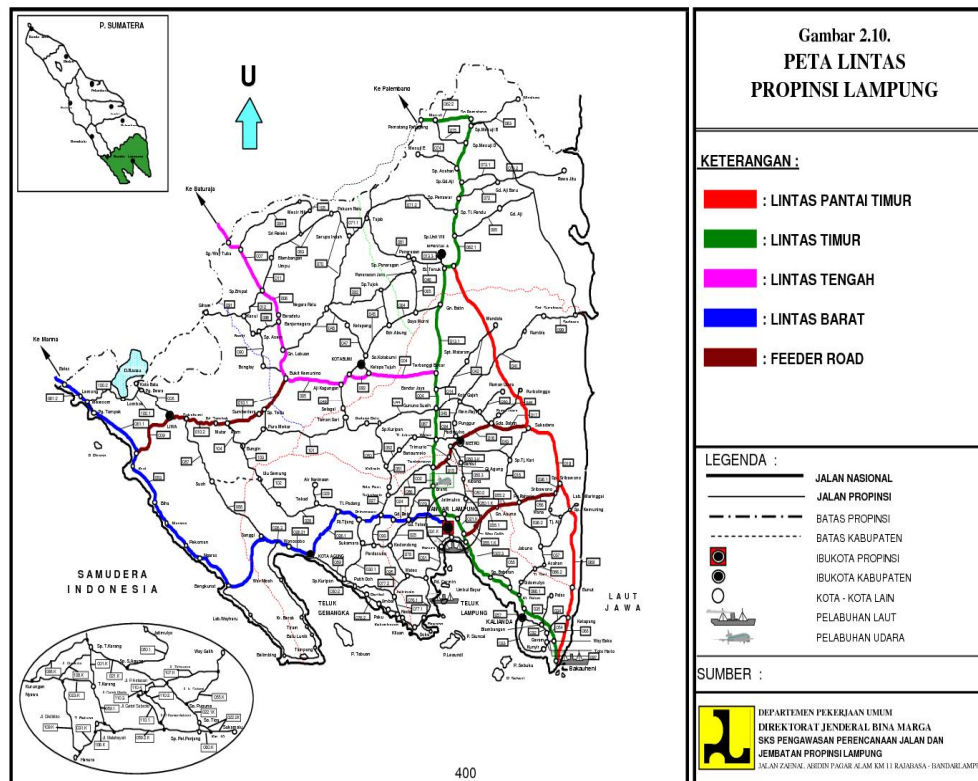
Peta adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan kesuatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu. Gambar permukaan bumi yang dilukiskan pada peta yang menggambarkan wilayah luas antara lain peta Indonesia atau peta-peta pulau-pulau seperti pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan dan sebagainya. Sedangkan peta yang menggambarkan wilayah yang sempit antara lain peta desa, kelurahan, kecamatan, kabupaten/kota dan propinsi.

Dalam menggambar peta diperlukan skala. Skala adalah perbandingan jarak antara dua titik pada peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Skala pada peta dapat berupa skala angka (skala numeric) dan skala garis (skala grafis). Selain skala ada syarat-syarat umum dalam menggambar peta antara lain : judul, garis tepi, warna dan legenda.

1. Judul peta adalah nama peta itu sendiri misalnya peta Jawa Barat, peta Kalimantan, atau nama-nama tempat lainnya, judul peta biasanya ditulis dengan ukuran huruf lebih besar daripada huruf tulisan lainnya.
2. Garis tepi peta adalah batas-batas bagian tepi gambar dan berfungsi sebagai tempat angka-angka derajat astronomis suatu wilayah di permukaan bumi.
3. Tata warna adalah untuk memperjelas perbedaan antara satu tempat dengan tempat lainnya di alam sebenarnya misalnya : biru menggambarkan laut, sungai dan danau, merah menggambarkan batas wilayah dan jalan raya, hitam menggambarkan kota, gunung, jalan kereta api, hijau menggambarkan dataran rendah, kuning menggambarkan dataran tinggi, coklat menggambarkan pegunungan dan putih menggambarkan daerah bersalju.

Satu warna dapat menggambarkan perbedaan ketinggian permukaan atau kedalaman laut. Misalnya biru muda menggambarkan laut yang memiliki kedalaman kurang dari 200 meter. Sedangkan laut yang memiliki kedalaman lebih dari 200 meter.

4. Legenda adalah keterangan gambar yang terdapat di dalam peta. Legenda diletakkan dibagian bawah kiri atau kanan peta.



Gambar 1. Legenda Peta

## 2.1.5 Hakekat Pembelajaran IPS

### 2.1.5.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang melalui penguatan ( *reinforcement* ), sehingga terjadi perubahan yang bersifat permanen

dan persisten pada dirinya sebagai hasil pengalaman (*Learning is a change of behaviour as a result of experience*), demikian pendapat John Dewey, salah seorang ahli pendidikan Amerika Serikat dari aliran Behavioural Approach.

Perubahan yang dihasilkan oleh proses belajar bersifat progresif dan akumulatif, mengarah kepada kesempurnaan, misalnya dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, baik mencakup aspek pengetahuan (*cognitive domain*), aspek afektif (*afektive domain*) maupun aspek psikomotorik (*psychomotoric domain*).

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

ada empat pilar belajar yang dikemukakan oleh UNESCO Depdiknas, (2001:5), yaitu :

- 1) *Learning to Know*, yaitu suatu proses pembelajaran yang memungkinkan siswa menguasai teknik menemukan pengetahuan dan bukan semata-mata hanya memperoleh pengetahuan.
- 2) *Learning to do* adalah pembelajaran untuk mencapai kemampuan untuk melaksanakan *Controlling, Monitoring, Maintening, Designing, Organizing*. Belajar dengan melakukan sesuatu dalam potensi yang kongkret tidak hanya terbatas pada kemampuan mekanistik, melainkan juga meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dengan orang lain serta mengelola dan mengatasi konflik.
- 3) *Learning to live together* adalah membekali kemampuan untuk hidup bersama dengan orang lain yang berbeda dengan penuh toleransi, saling pengertian dan tanpa prasangka.
- 4) *Learning to be* adalah keberhasilan pembelajaran yang untuk mencapai tingkatan ini diperlukan dukungan keberhasilan dari pilar pertama, kedua dan ketiga.

Empat pilar tersebut ditujukan bagi lahirnya siswa yang mampu mencari informasi dan menemukan ilmu pengetahuan yang mampu memecahkan masalah, bekerjasama, bertenggang rasa, dan toleransi terhadap perbedaan. Bila ketiganya berhasil dengan memuaskan akan menumbuhkan percaya diri pada siswa sehingga menjadi manusia yang mampu mengenal dirinya, berkepribadian mantap dan mandiri, memiliki kemantapan emosional dan intelektual, yang dapat mengendalikan dirinya dengan konsisten, yang disebut *emotional intelligence* (kecerdasan emosi).

#### 2.1.5.2 Pembelajaran Berorientasi pada Aktivitas Siswa (PBAS)

Pengembangan pengalaman pembelajaran pada hakikatnya didesain untuk membelajarkan siswa. Dengan demikian maka, dalam mendesain pembelajaran siswa harus ditempatkan sebagai faktor utama, dengan kata lain dalam proses mendesain pembelajaran sebaiknya menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Oleh sebab itu, setiap siswa harus memiliki pengalaman belajar secara optimal.

Dengan kata lain pembelajaran ditekankan atau berorientasi pada aktivitas siswa (PBAS) Dalam pandangan psikologi modern belajar bukan hanya sekedar menghafal sejumlah fakta atau informasi, akan tetapi peristiwa mental dan proses berpengalaman. Oleh karena itu, setiap peristiwa pembelajaran menuntut keterlibatan intelektual emosional siswa melalui asimilasi dan akomodasi kognitif untuk mengembangkan pengetahuan, tindakan, serta pengalaman langsung dalam rangka membentuk keterampilan (motorik, kognitif, dan sosial), penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap. Raka joni dalam Wina Sanjaya (2009).



Pada BAB IV pasal 19 Peraturan Pemerintah No.19 tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, serta kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar harus berorientasi pada aktivitas siswa.

#### 2.1.5.3 Konsep Dasar Pembelajaran IPS di SD Negeri

Salah satu tugas sekolah adalah memberikan pengajaran kepada siswa. Mereka harus memperoleh kecakapan dan pengetahuan dari sekolah, di samping mengembangkan pribadinya. Pemberian kecakapan dan pengetahuan kepada siswa, yang merupakan proses belajar-mengajar dilakukan oleh guru di sekolah dengan menggunakan cara-cara atau metode-metode tertentu. B. Suryosubroto, (1997:148).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD NEGERI berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Puskur Balitbang Depdiknas, (2003:2). Terkait dengan tujuan mata pelajaran IPS yang sedemikian fundamental maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman yang holistik dalam upaya mewujudkan pencapaian tujuan tersebut.

#### 2.1.5.4 Ranah Hasil Belajar IPS

Pemberian indikator dalam pembelajaran mengacu pada hasil belajar yang harus dikuasai siswa. Dalam pencapaian Prestasi Belajar Siswa, guru dituntut untuk memadukan ranah kognitif, efektif, dan psikomotor secara proporsional.

Howard Kingsly membagi tiga macam hasil belajar, yakni

- a. ketrampilan dan kebiasaan,
- b. pengetahuan dan pengertian,
- c. sikap dan cita-cita.

Masing-masing jenis prestasi belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Dalam dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris. Nana Sudjana, (2002).

Ranah kognitif berkenan dengan prestasi belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis sintensis, dan evaluasi. Ranah efektif berkenan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Ada enam aspek ranah psikomotoris,

- a) gerakan refleks,
- b) keterampilan gerakan dasar,
- c) kemampuan perseptual,
- d) keharmonisan atau ketepatan,
- e) gerakan keterampilan,
- f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan konsep di atas maka dapat diperoleh suatu pengertian bahwa prestasi belajar IPS adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Derajat kemampuan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk nilai prestasi belajar IPS.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

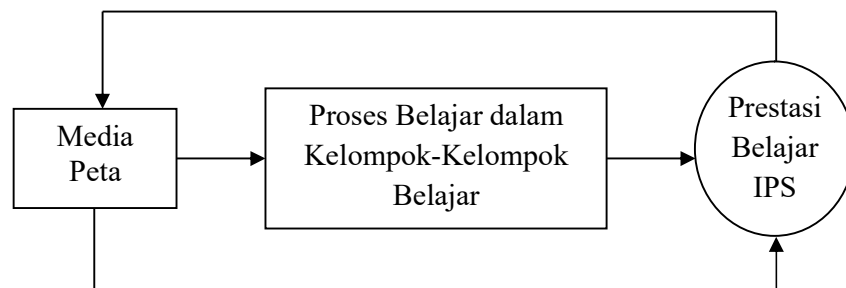
Penerapan penggunaan media Peta salah satu wujud aplikasi pembelajaran aktif dalam mata pelajaran IPS. Melalui media ini, siswa dilibatkan secara holistik baik aspek fisik, emosional, dan intelektualnya.

Dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 2 Teluk Betung Bandar Lampung, peneliti menemukan permasalahan tentang prestasi belajar siswa terutama di Kelas V, yang ditandai dengan: Siswa belum dapat menentukan letak persebaran suku bangsa di Indonesia. Untuk itu diterapkan metode yang tepat dalam menangani permasalahan tersebut. Cara yang ditempuh untuk meningkatkan pemahaman pengetahuan perpetaan siswa pada “Keragaman Suku Bangsa dan budaya di

Indonesia” dengan menggunakan metode penelitian disertai media peta. Siklus pertama membahas “Keragaman Suku Bangsa dan budaya di Indonesia”, sedangkan siklus kedua membahas tentang perbaikan dari hasil penelitian pada siklus pertama.

Adanya media peta yang digunakan pada masing-masing siklus diharapkan dalam mengerjakan tugas siswa dapat menggunakan peta secara optimal sehingga pengetahuan dan prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Adapun skema kerangka pikir penelitian adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

### 2.3 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan penggunaan media peta pada siswa Kelas V SD Negeri 2 Teluk Betung Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010 – 2011 dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara signifikan.