

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Belajar

2.1.1 Penegertian Belajar

Belajar adalah proses di mana seseorang mengubah pandangan tentang dirinya dan lingkungannya. Teori Gestalt menyatakan, belajar adalah rekonstruksi mental atau melihat ulang segala sesuatu dengan konfigurasi yang berbeda. Seseorang dapat bertahan hidup dan menyesuaikan dengan lingkungan akibat dari pertumbuhan fisik, mental dan belajar terhadap interaksi pengaruh lingkungan. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman yang diperoleh.

Dilihat dari segi pendidikan, apabila seseorang telah belajar sesuatu, maka dia akan berubah kesiapannya dalam menghadapi lingkungannya. Belajar adalah aktivitas dan merupakan fungsi dari situasi di sekitar individu yang belajar, serta diarahkan oleh tujuan yang terdiri atas tingkah laku, yang menimbulkan adanya pengalaman-pengalaman dan keinginan untuk memahami sesuatu.

Belajar adalah suatu proses psikologis, yaitu perubahan perilaku peserta didik, baik berupa pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan.

Belajar pada abad 21, seperti yang dikemukakan Delors (Kurnia, 2007: 1.3) didasarkan pada konsep belajar sepanjang hayat (*life long learning*) dan belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*). Konsep ini bertumpu pada empat pilar pembelajaran, yaitu: (1) *learning to know* (belajar mengetahui) dengan memadukan pengetahuan umum yang cukup luas dengan kesempatan untuk bekerja melalui kemampuan belajar bagaimana caranya belajar sehingga diperoleh keuntungan dari peluang-peluang pendidikan sepanjang hayat yang tersedia; (2) *learning to do* (belajar berbuat) bukan hanya untuk memperoleh suatu keterampilan kerja tetapi juga untuk mendapatkan kompetensi berkenaan dengan bekerja dalam kelompok dan berbagai kondisi sosial yang informal; (3) *learning to be* (belajar untuk menjadi dirinya) dengan lebih menyadari kekuatan dan keterbatasan dirinya, dan terus menerus mengembangkan kepribadiannya lebih baik dan mampu bertindak mandiri, dan membuat pertimbangan berdasarkan tanggung jawab pribadi; (4) *learning to live together* (belajar hidup bersama) dengan cara mengembangkan pengertian dan kemampuan untuk dapat hidup bersama dan bekerjasama dengan orang lain dalam masyarakat global yang semakin pluralistik/majemuk secara damai dan harmonis, yang didasari dengan nilai-nilai demokrasi, perdamaian, hak asasi manusia, dan pembangunan berkelanjutan.

Berdasarkan pengertian tentang belajar yang telah dikemukakan di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa untuk memperoleh perubahan kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.1.2 Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan perubahan dalam hal pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan sehingga menjadi manusia yang mandiri dalam arti mampu menghadapi berbagai aspek dalam kehidupan untuk sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran, guru perlu memberi stimulus terhadap aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Sardiman (2010: 100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan pembelajaran kedua aktivitas itu harus selalu berkait. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Kunandar (2010: 277) menyebutkan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Pidarta (2007: 197), belajar merupakan proses perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman dan bisa melaksanakan pada pengetahuan lain serta mampu mengomunikasikannya pada orang lain.

Keaktifan siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud aktivitas belajar adalah segala kegiatan untuk memperoleh suatu ilmu pengetahuan dan keterampilan, serta memperoleh perubahan tingkah laku yang baru yang melibatkan kerja pikiran dan badan terutama dalam hal kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah berusaha mengetahui sesuatu; berusaha memperoleh ilmu pengetahuan, kepandaian, keterampilan, sehingga hasil belajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang diadakan oleh usaha dalam memperoleh ilmu pengetahuan (Qodratillah, 2008: 24). Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar merupakan akibat yang ditimbulkan oleh aktivitas belajar, dan kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh hasil. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar, maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Sudjana (2004: 22) hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian;

dan (3) sikap dan cita-cita yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah. Sedangkan menurut Hamalik (2001: 30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat pengetahuan yang dicapai siswa terhadap materi yang diterima ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata, yaitu *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, 2006: 6). Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional di samping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Media atau bahan lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (Sadiman, 2006: 19).

Gagne dalam Sadiman (2006: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Briggs dalam Sadiman (2006: 6) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya.

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Pengalaman tiap siswa berbeda-beda, bergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman siswa, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika siswa tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknya lah yang dibawa ke hadapan siswa. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2006: 16), media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut:

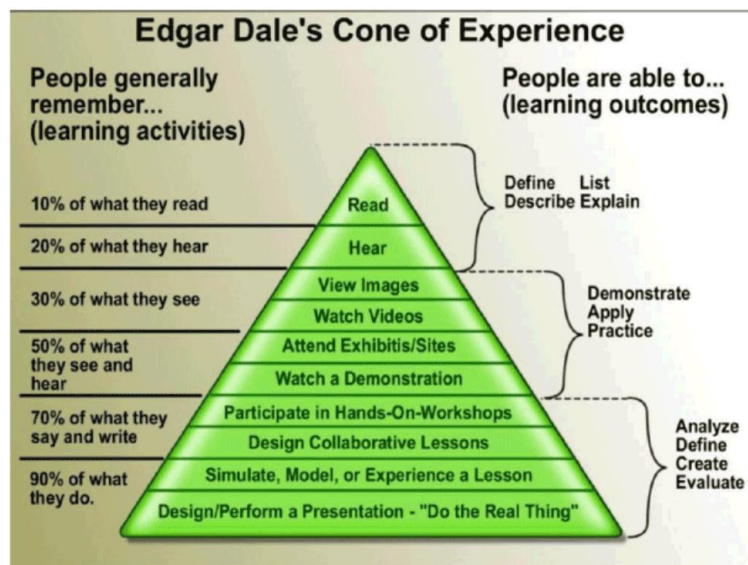
- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini, media pendidikan berguna untuk (1) menimbulkan kegairahan belajar; (2) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; dan (3) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum

dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan serta membantu siswa di dalam memahami dan memperoleh informasi sehingga pembelajaran dapat berhasil.

2.2.3 Peranan Media Pembelajaran

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang emudian dinamakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Edgar Dale cone of experience*).



Kerucut pengalaman ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pembelajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa (Sanjaya, 2008:165).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran,serta membantu siswa di dalam memahami dan memperoleh informasi sehingga pembelajaran dapat berhasil.

2.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

MenurutHafiz (dalam <http://edu-articles.com/berbagai-jenis-media-pembelajaran/html>), media pembelajaran terdiri atas:

a. Media Visual

1) Media yang tidak diproyeksikan

- Media realia adalah benda nyata.
- Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia.

- Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian..

2) Media proyeksi

- Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa).
- Film bingkai/slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2X2 inci.

b. Media Audio

- 1) Radio, radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita dan dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa penting masalah kehidupan.
- 2) Kaset-audio yang dibahas disini khusus kaset audio yang sering digunakan di sekolah.

c. Media Audio-Visual

- 1) Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD.
- 2) Media komputer media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah.

2.2.5 Pengertian Media Realia

Materi matematika diawali dari bentuk yang konkret mengarah pada bentuk yang abstrak, hal ini berdampak pada implementasi pembelajaran dengan penalaran deduktif. Apabila hal ini diterapkan di SD, maka tahap perkembangan mental siswa tidak mampu mengikuti secara baik. Oleh karena itu, diperlukan strategi, metode, dan pendekatan yang lebih konkret sehingga mampu mengikutinya.

Media yang sesuai dan cocok akan memberikan daya tarik bagi siswa dalam belajar. Media yang digunakan akan merangsang keingintahuan siswa dan membuat siswa bersemangat dalam pelajaran yang diberikan. Guru dan siswa menggunakan media yang sesuai dengan materi. Media yang digunakan media realia adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke objek.

Pitadjeng (2006:1) mengungkapkan bahwa banyak orang yang tidak menyukai matematika, termasuk anak-anak yang masih duduk di bangku kelas SD/MI, karena anggapan matematika sulit dipelajari, gurunya tidak menyenangkan, membosankan, menakutkan, angker, *killer*, dan sebagainya. Oleh sebab itu diperlukan suatu model pembelajaran yang akan membuat siswa akrab dan menyenangkan belajar matematika. Orang yang belajar akan merasa senang jika memahami apa yang dipelajarinya. Hal ini juga berlaku bagi anak yang belajar matematika, dan media realia adalah salah satu media yang akan membuat siswa akrab dan menyenangi matematika.

Pembelajaran di atas menekankan akan pentingnya konteks nyata yang dikenal siswa dan proses konstruksi pengetahuan matematika oleh siswa sendiri. Gravemeijer dalam (Tarigan, 2006: 3), masalah konteks nyata merupakan bagian inti dan dijadikan *starting point* dalam pembelajaran matematika. Konstruksi pengetahuan matematika oleh siswa dengan memperhatikan konteks itu berlangsung dalam proses yang oleh Freudenthal dinamakan reinvensi terbimbing (*guided reinvention*).

Berdasarkan beberapa pengertian tentang media realia yang telah dikemukakan di atas, penulis menyimpulkan bahwa media realia merupakan suatu media yang menekankan pada hal-hal yang kontekstual dan nyata yang berkaitan dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mempermudah siswa memahami materi dan memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi siswa.

2.2.6 Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

Setiap media yang digunakan dalam pembelajaran sudah pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan. Menurut Benny A. (dalam <http://widodo.staff.uns.ac.id/2009/10/20/ringkasan-modul-7-media-tiga-demensi/html>), kelebihan media realia, yaitu dianggap medium yang paling mudah diakses dan lebih menarik perhatian, mampu merangsang imajinasi, memberikan pengalaman belajar langsung (dengan menyentuh dan mengamati bagian-bagiannya), dan pengalaman tentang keindahan. Media realia ini juga dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa.

Sedangkan kelemahan media realia, yaitu ukurannya terlalu besar, maka untuk dibawa ke ruangan sangat sulit (lokomotif, buaya, gajah), atau terlalu kecil (kuman), kadang juga bisa membahayakan (ular, buaya), tidak bisa memberikan hasil belajar yang sama, dan informasi yang akan disampaikan terkadang tidak sampai kepada audience.

2.3 Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan bagi siswa kelas awal sekolah dasar. Sesuai dengan tahapan perkembangan siswa, karakteristik cara siswa belajar, konsep belajar, dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi siswa kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik.

Ditinjau dari pengertiannya, pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru pada saat seseorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Menurut Yunanto (2004: 4), pembelajaran merupakan pendekatan belajar yang memberi ruang kepada siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Depdiknas, 2007:226).

Menurut Kunandar (2007:311), tema merupakan alat atau wadah untuk mengedepankan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa siswa dan membuat pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum,

dan aspek pembelajaran. Jadi, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang terdapat di dalam beberapa mata pelajaran dan diberikan dalam satu kali tatap muka.

Pembelajaran tematik dikemas dalam suatu tema atau biasa disebut dengan istilah tematik. Pendekatan tematik ini merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dengan kata lain pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pendekatan ini berangkat dari teori pembelajaran yang menolak proses latihan/hafalan (*drill*) sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran itu haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Pendekatan pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*).

2.3.1 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas. Muslich (2008: 166) mengemukakan beberapa karakteristik pembelajaran tematik, yaitu:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- b. Kegiatan yang dipilih bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.

- c. Kegiatan belajar lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lama.
 - d. Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.
 - e. Menyajikan kegiatan belajar sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
 - f. Mengembangkan keterampilan sosial siswa.
- Penggabungan beberapa kompetensi dasar, indikator serta isi mata

pelajaran dalam pembelajaran tematik akan terjadi penghematan karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Siswa mampu melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan merupakan tujuan akhir. Pembelajaran menjadi utuh sehingga siswa akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi pelajaran secara utuh pula. Dengan adanya pemaduan antarmata pelajaran maka penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

Dalam merancang pembelajaran tematik di sekolah dasar bisa dilakukan dengan dua cara. Pertama, dimulai dengan menetapkan terlebih dahulu tema-tema tertentu yang akan diajarkan kemudian dilanjutkan dengan mengidentifikasi dan memetakan kompetensi dasar pada beberapa mata pelajaran yang diperkirakan relevan dengan tema yang dipilih. *Kedua*, dimulai dengan mengidentifikasi kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang memiliki hubungan, dilanjutkan dengan penetapan tema pemersatu (Rusman, 2010: 260).

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang dipelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menghubungkan atau mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam suatu tema tertentu dengan melibatkan pengalaman belajar bermakna pada siswa kelas awal.

2.3.2 Landasan Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik merupakan implementasi dari kurikulum yang berlaku. Pada saat mempertimbangkan pelaksanaan pembelajaran ini didasari pada landasan filosofis, landasan psikologis, dan landasan yuridis. Menurut Ichsan (dalam <http://www.sekolah-dasar.net/2011/3/pembelajaran-tematik-di-sekolah-dasar/html>), landasan filosofis dari implementasi pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: (1) progresivisme, (2) konstruktivisme, dan (3) humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena,

pengalaman dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada siswa, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Keaktifan siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya. Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya. Siswa selain memiliki kesamaan juga memiliki kekhasan.

Landasan psikologis terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Melalui pembelajaran tematik diharapkan adanya perubahan perilaku siswa menuju kedewasaan, baik fisik, mental/intelektual, moral maupun sosial.

2.3.3 Langkah-langkah Pembelajaran Tematik

a. Pemetaan Kompetensi Dasar

Kegiatan pemetaan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh dan utuh dari semua standar kompetensi dan kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang dipadukan. Dalam merancang pembelajaran tematik di sekolah dasar bisa dilakukan dengan dua cara. *Pertama*, dimulai dengan menetapkan terlebih dahulu tema-tema tertentu yang akan diajarkan kemudian dilanjutkan dengan

mengidentifikasi dan memetakan kompetensi dasar pada beberapa mata pelajaran yang diperkirakan relevan dengan tema yang dipilih. *Kedua*, dimulai dengan mengidentifikasi kompetensi dasar dari beberapa mata pelajaran yang memiliki hubungan, dilanjutkan dengan penetapan tema pemersatu (Rusman, 2010: 260)

Dari kedua cara pemetaan yang dilakukan, terdapat kegiatan yang harus dilakukan yaitu menentukan tema sebagai alat/wahana pemersatu dari standar kompetensi dari setiap mata pelajaran yang dipadukan.

b. Menetapkan Jaringan Tema

Setelah melakukan pemetaan dapat membuat jaringan tema yaitu menghubungkan kompetensi dasar dengan tema pemersatu dan mengembangkan indikator pencapaiannya untuk setiap kompetensi dasar yang terpilih.

c. Penyusunan Silabus Pembelajaran Tematik

Silabus dikembangkan dari jaringan tema. Silabus dapat dirumuskan untuk keperluan satu minggu atau dua minggu, bergantung pada keluasan dan kedalaman kompetensi yang diharapkan. .

2.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan hipotesis Penelitian Tindakan Kelas yaitu “Apabila dalam pembelajaran tematik siswa kelas I menggunakan media realia dengan tepat, maka akan meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas I C SD Xaverius Metro tahun pelajaran 2011/2012”.