

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang dan perubahan tersebut terjadi karena adanya usaha. Sejak lahir manusia telah melakukan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhannya sekaligus mengembangkan dirinya. Oleh karena itu, belajar sebagai suatu kegiatan telah dikenal dan bahkan disadari atau tidak telah dilakukan oleh manusia.

Purwanto (2002: 84) mengemukakan beberapa definisi belajar, antara lain:

Hegard dan Bower (1975): Belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang.

Morgan (1978): Belajar adalah perubahan yang relatif mantap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.
Whiterington (1982): Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian atau pengertian.

Winkel (1996: 53) berpendapat bahwa “Belajar merupakan suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat konstan dan berbekas”.

B. Suryobroto (1997:232) menyimpulkan beberapa pendapat para ahli tentang belajar yaitu:

- 1) Bahwa belajar itu membawa perubahan.
- 2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru.
- 3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja.

Kegiatan belajar sendiri tidak dapat dipaksakan dari seseorang kepada orang lain, belajar harus dilakukan sendiri oleh individu secara aktif. Keterlibatan siswa secara langsung sangat penting dalam kegiatan belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian belajar di atas, dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang ditimbulkan oleh suatu pengalaman dan dipengaruhi oleh lingkungan. Perubahan tersebut bersifat tetap atau konstan dan perubahan tersebut terjadi karena usaha sadar yang dilakukan individu.

Pembelajaran merupakan usaha sadar dan disengaja yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswa belajar dengan jalan mengaktifkan faktor intern dan ekstern. Seseorang yang melakukan kegiatan pembelajaran harus membawa siswa ke arah perubahan tingkah laku. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam melaksanakan tugasnya seorang guru tidak hanya menyampaikan informasi semata, tetapi juga membimbing siswa menuju ke arah perubahan yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa lebih diutamakan sehingga siswa mempunyai kebebasan yang bertanggungjawab untuk mengungkapkan ide atau

gagasan yang pada akhirnya pemahaman siswa tentang materi akan lebih tertanam dengan sendirinya dalam pikirannya.

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.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa 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).

B. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa keterampilan-keterampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa keterampilan terintegrasi. Keterampilan dasar yaitu mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi,

mengukur, menyimpulkan dan mengkomunikasikan. Sedangkan keterampilan terintegrasi terdiri dari mengidentifikasi variabel, membuat tabulasi data, menyajikan data dalam bentuk grafik, menggambarkan hubungan antar variabel, mengumpulkan dan mengolah data, menganalisis penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel secara operasional, merancang penelitian dan melaksanakan eksperimen.

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,1980:2 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.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas belajar adalah sebuah proses berlangsungnya semua kegiatan pembelajaran yang sangat mengedepankan kepentingan siswa, sehingga aktivitas belajar akan lebih menyenangkan dan mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, maka akan muncul ide-ide kreatif yang selama ini terpendam dan belum tersalurkan.

C. Hasil Belajar

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

Howard Kingsly membagi tiga macam hasil belajar, yakni

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

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

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, 2002:22).

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis sintesis, dan evaluasi. Ranah efektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan 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 hasil 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 hasil belajar IPS.

D. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

3. Ruang lingkup IPS

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- b. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
- c. Sistem Sosial dan Budaya
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

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.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari kata medium yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar. Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Djamarah (1995:136)

2. Jenis-jenis Media

Berdasarkan jenisnya, media dapat dibedakan atas (1) media audiktif, (2) media visual dan (3) media audio visual. Media audiktif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, yang termasuk jenis media ini antara lain tape recorder dan radio. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, yang termasuk jenis ini antara lain meliputi gambar, foto, serta benda nyata yang tidak bersuara. Adapun media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, beberapa contoh media audio visual meliputi televisi, video, film atau demonstrasi langsung.

3. Media Peta

1. Pengertian media peta

Menurut Aryono Prihandito (1988) Peta merupakan gambaran permukaan bumi dengan skala tertentu, digambar pada bidang datar melalui sistem proyeksi tertentu. Media peta merupakan salah satu jenis media visual yang mengandalkan indra penglihatan. Penggunaan media peta merupakan salah satu wujud aplikasi pembelajaran aktif dalam mata pelajaran IPS. Melalui media ini, siswa dilibatkan secara holistik baik aspek fisik, emosional, dan intelektualnya. Penggunaan media peta bertujuan memudahkan penyampaian materi dimengerti oleh peserta didik. Kemudahan mencerna media peta karena sifatnya visual konkrit menampilkan objek sesuai dengan bentuk dan wujud aslinya sehingga tidak verbalistik.

2. Kelebihan dan Kelemahan Media Peta

- a. Kelebihan media peta adalah:
 1. Sifatnya konkrit, lebih realistik dibandingkan dengan media verbal
 2. Dapat memperjelas suatu masalah
 3. Tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya.
 4. Membantu siswa memahami tentang posisi suatu daerah
 5. Merancang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis
 6. Peraga yang digunakan mudah dipindahkan
- b. Kelemahan Media Peta adalah :
 1. Hanya menekankan indera penglihatan
 2. Ukurannya sangat terbatas untuk ukuran besar
- c. Manfaat media peta bagi guru adalah :
 1. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru
 2. Memudahkan jalan komunikasi antara guru dan murid.

Dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Gunung Rejo Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran, peneliti menemukan permasalahan tentang prestasi belajar siswa terutama di Kelas V, yang ditandai dengan: Siswa belum dapat menentukan letak daerah-daerah yang menjadi persebaran suku bangsa di Indonesia, siswa masih kebingungan menunjukkan lokasi dan daerah yang menjadi 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” adalah dengan menggunakan metode penelitian disertai media peta. Siklus pertama membahas persebaran suku bangsa 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.

3. Langkah-langkah Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media peta

Langkah-langkah pembelajaran IPS di kelas V dapat dijelaskan sebagai berikut : (Dirtendik Dirjen PMPTK, Depdiknas, 2008:43-46)

1. Menganalisa pokok bahasan/sub pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk media peta.
2. Menyiapkan bahan-bahan yang digunakan .
3. Menugaskan siswa untuk menyiapkan bahan-bahan yang digunakan dalam proses belajar-mengajar.
4. Memperlihatkan media peta sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa.
5. Guru meminta siswa mengomentari peta yang telah diperlihatkan dan siswa yang lain diminta memberikan tanggapan terhadap komentar tersebut.
6. Guru menjelaskan materi pelajaran melalui media yang telah disiapkan.

7. Guru menyimpulkan materi pelajaran sekaligus menindaklanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi IPS.

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media peta pada siswa Kelas V SD Negeri 1 Gunung Rejo Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2012 – 2013 secara tepat dan benar maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).