

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoretis

1. Minat

Keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada peran seorang guru yang kompeten dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Proses pembelajaran harus mampu merangsang peserta didik untuk menggali potensi diri yang sebenarnya sudah ada pada diri siswa itu sendiri. Untuk itu guru dapat menggunakan salah satu alternative pendekatan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan yaitu pembelajaran aktif dengan integrasi penilaian otentik. Miniat merupakan keinginan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang meliputi perasaan senang, perhatian, rasa ingin tahu dan usaha yang dilakukan terhadap mata pelajaran fisika. Tanpa adanya minat siswa, maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan baik, hal ini didukung oleh pendapat Slameto (2003: 180):

“Menyatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang memiliki terhadap suatu pelajaran, maka siswa tersebut cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap pelajaran tersebut.”

Minat siswa terhadap suatu pelajaran dapat ditingkatkan, karena minat merupakan hasil belajar yang menyokong belajar selanjutnya. Hal ini didukung oleh Gestalt dalam **Slameto** (2003: 10) yang menyatakan bahwa belajar akan lebih berhasil bila berhubungan dengan minat, keinginan dan tujuan siswa. Menurut Slameto (2003:180) menyatakan bahwa:

“Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subjek yang menurut **Slameto** (2003 : 180) adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada.

Sardiman (2007: 95) menyatakan bahwa

Ada beberapa cara yang dapat dipergunakan untuk membangkitkan minat antara lain:

- 1) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan,
- 2) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman lampau,
- 3) Memberikan kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik,
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk teknik mengajar.

Pendapat **Sardiman** di atas di dukung oleh Taner dan Tamer dalam **Slameto** (2003: 181), menyatakan agar pengajar juga berusaha membentuk minat baru pada diri siswa dengan cara memberikan informasi hubungan antara suatu bahan pelajaran dan menguraikan kegunaannya bagi siswa dimasa yang akan datang.

Roojakkers dalam **Slameto** (2003: 182), menyatakan bahwa “minat siswa dapat ditingkatkan dengan cara menghubungkan bahan pengajaran dengana suatu berita sensasional yang sudah diketahui kebanyakan siswa”.

Menurut **Slameto**, Untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran aktif terhadap beberapa indikator, yaitu : perasaan senang, perhatian, rasa ingin tahu dan usaha yang dilakukan siswa.

Bloom dalam Sujana (2001: 22) menyatakan bahwa:

Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan perasaan seseorang sebagai hasil belajar. Ranah afektif terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan (receiving), penanggapan (responding), pengorganisasian (organization) dan penghayatan (internalization).

Bedasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat adalah hasil belajar yang sesuai dengan ranah kognitif yang berisi rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas yang meliputi perasaan senang, perhatian, rasa ingin tahu dan usaha yang dilakukan siswa terhadap suatu pembelajaran.

2. Aktivitas Belajar

Keberhasilan dalam belajar dapat ditunjang dengan berbagai aktivitas dalam kegiatan pembelajaran. Antusias peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari berapa besar ia melakukan aktivitas belajar. Aspek aktivitas yang dinilai adalah peran serta siswa dalam pembelajaran, mengerjakan LKS, bekerja dengan teman sekelompok, keaktifan siswa dalam diskusi dan partisipasi siswa dalam eksperimen.

Pendapat tersebut juga didukung oleh Reviandari (2008 dalam Meliasari 2009 : 10), keterampilan-keterampilan yang didapat dalam pendekatan keterampilan proses, yaitu keaktifan siswa dalam :

- 1) Mengamati, yaitu keterampilan mengumpulkan data atau informasi melalui indra berdasarkan kegiatan yang dilakukan.
- 2) Menafsirkan, yaitu keterampilan untuk menganalogikan suatu eksperimen dengan konsep yang ada.
- 3) Mendiskusikan, yaitu keterampilan untuk dapat bekerja sama tim untuk membahas permasalahan.
- 4) Menganalisis, yaitu kemampuan untuk dapat menganalisis permasalahan berdasarkan keterampilan mengamati yang telah dilakukan.
- 5) Menyimpulkan hasil penelitian, yaitu keterampilan untuk mengambil suatu kesimpulan dari serangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan setelah dilaksanakan analisis dan diskusi.
- 6) Menerapkan, yaitu menerapkan hasil belajar berupa informasi, kesimpulan, konsep, hukum, teori dan keterangan.
- 7) Mengkomunikasikan, yaitu menyampaikan perolehan atau hasil belajar kepada orang lain dalam bentuk tulisan, gambar, gerak, tindakan atau penampilan.

Aktivitas belajar merupakan prinsip yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar karena tanpa adanya aktivitas belajar, proses pembelajaran tidak mungkin terlaksana dengan baik. Sardiman (2004:95) menyatakan bahwa:

Dalam belajar perlu adanya aktivitas. Karena pada prinsipnya belajar adalah berfikir dan berbuat. Tidak ada belajar kalau tidak melakukan aktivitas. Aktivitas belajar merupakan prinsip atau azas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar.

Tanpa aktivitas, belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik karena karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku, menjadi melakukan suatu kegiatan. Aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan adanya perubahan dalam dirinya baik nampak maupun tidak nampak untuk diamati. Oleh karena itu, aktivitas dalam belajar selalu berkaitan dengan aktivitas fisik dengan aktivitas mental dan jika terdapat keserasian antara keduanya, maka pembelajaran

akan optimal. Menurut Sardiman (2004:99): aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik dan mental. Seperti yang dikemukakan Rohani (2004:6):

Aktivitas fisik ialah peserta didik giat dan aktif dengan anggota badan sedangkan aktivitas psikis (kejiwaan) ialah jika daya dan jiwanya bekerja sebanyaknya atau banyak fungsi dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut Diendrich dalam Sardiman (2004:100) aktivitas belajar digolongkan dalam berbagai klasifikasi, yaitu: (a)*Visual activities*, (b)*Oral activities*, (c)*Listening activities*, (d)*Writing activities*, (e)*Drawing activities*, (f)*Motor activities*, (g)*Mental activities*, dan (h)*Emosional activities*.

Dari delapan kelompok aktivitas belajar menurut Dienrich tersebut, ada empat aktivitas yang diterapkan dalam penelitian ini, yaitu *visual activities* terdiri dari : membaca buku/LKK, memperhatikan demonstrasi, gambar, dan percobaan; *oral activities* terdiri dari : bertanya, mempresentasikan hasil kerja, mengeluarkan pendapat, aktif diskusi; *writing activities* terdiri dari : menulis laporan, mengerjakan soal latihan, membuat catatan/rangkuman, membuat skema percobaan; dan *motor activities* terdiri dari : menyiapkan alat, merangkai alat, melakukan percobaan/mengambil data, membersihkan alat praktikum. Keempat aktivitas ini direncanakan dapat menimbulkan aktivitas siswa dan juga hasil belajar siswa.

Seseorang dikatakan aktif belajar jika dalam belajarnya mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan tujuan belajarnya, memberi tanggapan positif

terhadap suatu peristiwa dan mengalami atau turut merasakan sesuatu dalam proses belajarnya. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang secara sadar yang meliputi kegiatan fisik maupun mental yang diharapkan bisa menghasilkan pembelajaran yang optimal.

3. Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Menurut Slameto (2006:2):

”Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”

Berdasarkan pernyataan tersebut, perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar. Sedangkan menurut Abdurahman (1999:37) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Senada dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2006:3):

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dan dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Hasil belajar diperoleh siswa pada akhir proses belajar, karena hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Untuk mengetahui hasil belajar siswa diperlukan adanya suatu evaluasi hasil belajar yaitu melalui suatu

kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar dan dinyatakan dalam bentuk angka.

Menurut Bloom dan kawan-kawan dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 26) ada tiga taksonomi yang dipakai untuk mempelajari jenis perilaku dan kemampuan internal akibat belajar yaitu :

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku diantaranya: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif terdiri dari lima perilaku yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.

3. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan, dan kreativitas.

4. Penilaian Otentik

Penilaian otentik adalah pengumpulan informasi oleh guru tentang perkembangan dan pencapaian pembelajaran yang dilakukan anak didik melalui berbagai teknik yang mampu mengungkapkan, membuktikan atau menunjukkan secara tepat bahwa tujuan pembelajaran telah benar-benar dikuasai dan dicapai.

Berikut ini adalah prinsip-prinsip penilaian otentik:

Proses penilaian harus merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Penilaian harus menggunakan berbagai ukuran, metode dan kriteria yang sesuai dengan karakteristik dan esensi pengalaman belajar.

Melalui model pembelajaran dan penilaian otentik siswa lebih banyak kesempatan untuk berpikir, mengemukakan pendapat dan argumentasi, bekerja di laboratorium, melakukan diskusi baik dengan guru maupun dengan teman-temannya bahkan melakukan kegiatan nyata di lapangan. Model penilaian ini diharapkan juga untuk mengembangkan kemampuan siswa menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam pemecahan masalah-masalah nyata.

Tujuan dari penilaian otentik adalah untuk memberikan informasi yang valid dan akurat tentang apa yang diketahui serta dapat dilakukan oleh siswa. Suatu penilaian dikatakan otentik jika melibatkan siswa dalam tugas-tugas yang bermanfaat, signifikan dan berarti. Penilaian yang demikian ini nampak dan lebih dirasakan oleh siswa sebagai kegiatan belajar dan bukan seperti tes tradisional.

Penilaian otentik mengukur berbagai macam pengetahuan dalam konteks yang sangat mirip dengan situasi sebenarnya. Dalam penilaian otentik siswa akan terlibat kegiatan dalam mempraktekan bagaimana menerapkan pengetahuan dan keterampilannya untuk tugas-tugas baru. Model penilaian ini lebih merupakan standart setting daripada standarisasi instrumen tes.

Proses penilaian antara lain melibatkan berbagai macam kegiatan seperti pemecahan masalah baik secara perorangan maupun kelompok dan unjuk kerja.

Model penilaian otentik akan berhasil jika siswa mengetahui apa yang diharapkan guru sehingga konsekuensinya guru harus mendefinisikan secara jelas kompetensi siswa yang diharapkan dan ingin di capai. Berkaitan dengan disain, struktur, pemberian skor Grant Wiggins dalam Diane Hart (1994 : 10) mengajukan saran-saran sebagai berikut:

Penilaian otentik harus di disain agar : (1) mengarah kepada inti esensial learning, pemahaman dan kemampuan, (2) bersifat edukatif dan menarik, (3) merupakan bagian dari kurikulum bukan sembarang dari instruksional yang tanpa tujuan, (4) mencerminkan kehidupan nyata, tantangan yang bersifat indisipliner; (5) menghadapkan siswa kepada masalah dan sikap yang bersifat kompleks, ambigu dan terbuka kepada masalah dan tugas yang mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan, (6) puncaknya adalah produk dan penampilan siswa, (7) berupa setting standart dan membawa siswa kearah tingkat penguasaan pengetahuan yang lebih tinggi dan kaya; (8) mengetahui dan menghargai kemampuan siswa yang multiple, gaya belajar yang beragam dan latar belakang yang berbeda-beda.

Penilaian otentik harus memenuhi struktur sebagai berikut :

- 1) Dapat dikerjakan oleh semua siswa dengan tugas-tugas yang cenderung mengikat;
- 2) latihan yang bermanfaat;
- 3) seringkali memerlukan kolaborasi dengan siswa lain;
- 4) Tidak bersifat rahasia seperti tes tradisional;
- 5) Mengakui bahwa siswa membutuhkan waktu yang berbeda-beda untuk menyelesaikan tugasnya.

Pemberian skor pada penilaian otentik harus :

1. Lebih mengungkap dan mengidentifikasi kekuatan siswa dari pada kelemahannya.
2. Berdasarkan standart penampilan yang dinyatakan secara jelas bukan atas dasar acuan norma.
3. Mengukur proses dan kompetensi secara luas.
4. Mendorong kebiasaan menilai diri sendiri.

Di dalam penilaian otentik pengetahuan dan keterampilan merupakan dua hal yang utama dan tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Walaupun demikian pengetahuan sebagai jalan menuju ke tujuan akhir dan bukan merupakan tujuan itu sendiri.

5. Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Menurut Samsul (2010 : 4) :

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru dalam proses pembelajaran tersebut.

Pembelajaran aktif bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Dalam pembelajaran yang aktif, guru harus dapat menciptakan suasana kelas yang sedemikian rupa sehingga proses

pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan dan siswa dapat memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajarnya.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Samsul (2010 : 7) yang menyatakan

Pembelajaran yang aktif, merupakan proses pembelajaran di mana seorang guru harus dapat menciptakan suasana yang sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan juga mengemukakan gagasannya. Keaktifan siswa ini sangat penting untuk membentuk generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan juga orang lain. Sedangkan proses pembelajaran yang menyenangkan, berkaitan erat dengan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajarnya.

Menurut Hartono (2008 : 4) :

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada siswa, agar terjadinya respons yang positif pada diri siswa. Kesiediaan dan kesiapan mereka dalam mengikuti proses demi proses dalam pembelajaran akan mampu menimbulkan respons yang baik terhadap stimulus yang mereka terima dalam proses pembelajaran. Respons akan menjadi kuat jika stimulusnya juga kuat. Ulangan-ulangan terhadap stimulus dapat memperlancar hubungan antara stimulus dan respons, sehingga respons yang ditimbulkan akan menjadi kuat. Hal ini akan memberi kesan yang kuat pula pada diri siswa, sehingga mereka akan mampu mempertahankan respons tersebut dalam ingatannya. Hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik kalau dapat menghasilkan hal-hal yang menyenangkan.

Pembelajaran aktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar hubungan antara stimulus dan respons siswa dalam proses pembelajaran. Hal-hal menyenangkan yang timbul dari hubungan tersebut akan mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa cenderung akan mengulang aktivitas tersebut. Dalam pembelajaran aktif setiap

materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya.

Selain itu, materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi siswa. Hal ini dapat membantu menguatkan ingatan siswa, sehingga siswa mampu mengulang kembali apa yang mereka peroleh dalam proses pembelajaran tanpa mengalami hambatan apapun.

Menurut Fink yang dikutip Sudrajat (2010 : 1) mengemukakan

pembelajaran aktif terdiri dari dua komponen utama yaitu:

- 1) pengalaman (*experience*), meliputi kegiatan melakukan (*doing*) dan pengamatan (*observing*)
- 2) *dialogue*, meliputi dialog dengan diri sendiri (*self*) dan dialog dengan orang lain (*others*).

Dialog dengan diri sendiri adalah proses di mana siswa mulai berpikir secara reflektif mengenai topik yang dipelajari. Mereka menanyakan pada diri mereka sendiri mengenai apa yang mereka pikirkan atau yang harus mereka pikirkan, apa yang mereka rasakan mengenai topik yang dipelajari. Dialog dengan orang lain dimaksudkan sebagai dialog yang lebih aktif dan dinamis ketika guru membuat diskusi kelompok kecil tentang topik yang dipelajari.

Observasi terjadi ketika siswa memperhatikan atau mendengar seseorang yang sedang melakukan sesuatu hal yang berhubungan dengan apa yang mereka pelajari, apakah itu guru atau teman mereka sendiri. *Doing* atau berbuat merupakan aktivitas belajar di mana siswa berbuat sesuatu, seperti membuat suatu eksperimen, mengkritik sebuah argumen atau sebuah tulisan dan lain sebagainya.

Beberapa pandangan lainnya mengenai belajar aktif (*active learning*) dari para ahli mengenai kegiatan, siswa, dan lingkungan belajar *active learning* yang dipaparkan oleh *Missouri Department of Elementary and Secondary Education* yang dikutip Samsul (2010: 11) sebagai berikut:

- a) M. Silberman, menggambarkan saat belajar aktif, para siswa melakukan banyak kegiatan, seperti menggambarkannya sendiri, mencontohkan, mencoba keterampilan, dan melaksanakan tugas sesuai dengan pengetahuan yang telah mereka miliki. Semua kegiatan tersebut dilakukan dengan cepat, menyenangkan, penuh semangat, harus mendengar, melihat, menjawab pertanyaan, dan mendiskusikannya dengan orang lain.
- b) Joel Wein mendefinisikan *active learning* adalah suatu pendekatan untuk mendidik para siswa dengan memberikan peran yang lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Unsur umum di dalam pendekatan ini adalah bahwa guru dipindahkan peran kedudukannya dari yang paling berperan di depan suatu kelas dan mempresentasikan materi pelajaran, menjadi para siswa lah yang berada pada posisi pengajaran diri mereka sendiri, sedangkan guru diubah menjadi seorang pelatih dan penolong di dalam proses itu.
- c) Sunartombs mengemukakan bahwa *active learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran (mencari informasi, mengolah informasi, dan menyimpulkannya untuk kemudian diterapkan/ dipraktikkan) dengan menyediakan lingkungan belajar yang membuat siswa tidak tertekan dan senang melaksanakan kegiatan belajar.

Berdasarkan teori-teori dapat dipahami bahwa pembelajaran aktif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi kegiatan pembelajaran. Agar belajar menjadi aktif, siswa harus melakukan banyak kegiatan. Kegiatan pembelajaran yang dimaksud mulai dari mencari informasi, mengolah informasi, mempraktikkan atau menerapkan informasi, dan menarik kesimpulan berdasarkan informasi-informasi yang berhasil siswa kumpulkan. Selain itu, lingkungan belajar dalam kelas juga harus dapat mendukung kegiatan belajar aktif sehingga memungkinkan berlangsungnya proses interaksi belajar dan membelajarkan yang menyenangkan dan bergairah.

Menurut Hamalik yang dikutip Samsul (2010: 6) ada sejumlah manfaat atau kegunaan dari kegiatan pembelajaran aktif, antara lain:

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orangtua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistis dan kongkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme
- 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Kegiatan pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif mampu mendorong mereka mengerjakan tugas-tugas yang menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi, seperti menganalisis, membuat sintesis dan mengevaluasi. Dengan demikian, menerapkan pembelajaran aktif di kelas menjadi sangat penting karena memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa.

B. Kerangka Berfikir

Selama proses pembelajaran aktif, seorang siswa akan selalu terlibat secara langsung dalam pembelajaran, sehingga dengan keterlibatan ini materi yang dibahas akan selalu teringat dalam pemikirannya dan konsep yang harus dikuasai siswa akan mudah diterimanya. Hal ini sesuai dengan prinsip *learning by doing* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan cepat dikuasai siswa dengan siswa tersebut ikut aktif dalam pembelajaran. Selain itu, *Active learning* (belajar aktif) pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka.

Membuat siswa aktif dalam pembelajaran akan memudahkan siswa menerima konsep yang harus dikuasainya. Siswa akan melakukan banyak kegiatan dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak akan merasa cepat bosan. Kegiatan pembelajaran yang dimaksud mulai dari mencari informasi, mengolah informasi, mempraktikkan atau menerapkan informasi, dan

menarik kesimpulan berdasarkan informasi-informasi yang berhasil siswa kumpulkan. Minat siswa untuk belajar juga akan meningkat. Maka secara otomatis langkah membawa siswa aktif dalam belajar ini merupakan suatu langkah yang efektif untuk menyampaikan suatu materi ajar.

Ditambah dengan menerapkan penilaian otentik dalam kegiatan pembelajaran, yaitu suatu penilaian yang lebih menuntut pembelajar mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan, dan strategi dengan mengkreasikan jawaban atau produk. Jadi, siswa terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan dinilai langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga siswa menjadi lebih semangat dan minatnya untuk belajar pun meningkat karena mengetahui semua kegiatan belajar yang dilakukannya dinilai oleh guru. Model penilaian ini diharapkan juga dapat dipergunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam pemecahan masalah-masalah nyata. Dengan demikian, diduga bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) mampu meningkatkan minat, aktivitas, dan hasil belajar fisika siswa.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam tindakan ini adalah :

Model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*) menggunakan penilaian otentik dapat meningkatkan minat, aktivitas, dan hasil belajar fisika dari siklus ke siklus pada materi Kinematika Gerak Lurus pada kelas X-3 SMAN 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2011/2012.