

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Mulyono (2001: 26) aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi, segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi pada fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang merupakan aktivitas psikis maupun aktivitas jasmani (peragaan).

Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Natawijaya dalam Depdiknas (2007: 31), belajar aktif adalah suatu sistem pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

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, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, yang dimaksud aktivitas belajar adalah suatu proses kegiatan belajar siswa yang menimbulkan perubahan-perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan.

2.2 Pengertian Belajar

Belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan dan kepandaian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Proses belajar individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangan dan lingkungannya.

Winkel (1997: 193), berpendapat bahwa belajar pada manusia dapat dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Belajar tidak hanya dapat dilakukan di sekolah saja, namun dapat dilakukan di mana-mana, seperti di rumah ataupun di lingkungan masyarakat.

Menurut Hamalik (2001: 28), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Aspek tingkah laku tersebut adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Sardiman (2003: 22) belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori.

Dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan proses interaksi aktif antara manusia dengan lingkungan yang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku, ilmu pengetahuan

dan pola pikir siswa yang relatif konstan dan berbekas ke arah yang lebih baik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2.3 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Abidin (2004: 1) hasil belajar adalah penggunaan angka pada hasil tes atau prosedur penilaian sesuai dengan aturan tertentu, untuk mengetahui daya serap siswa setelah menguasai materi pelajaran yang diberikan. Darmansyah (2006: 13), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka.

Berdasarkan pengertian tentang hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang dinyatakan dalam bentuk angka melalui tes atau prosedur penilaian terhadap kemampuan siswa setelah menjalani proses pembelajaran.

2.4 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Abdullah (2008:18), IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, observasi dan demikian seterusnya kait mengait antara cara yang satu dengan cara yang lain.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus disempurnakan.

2.5 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2007).

Menurut Kunandar (2007: 331) model pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.

Pengertian tematik adalah ilmu logika tentang bentuk susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya. Tidak menutup kemungkinan, keberadaan guru sangat berpengaruh besar terhadap kemampuan siswanya. Seorang guru diharapkan memiliki kemampuan dan kompetensi mengajar yang baik. Terutama pada kelas I, II, dan III guru harus mampu mengembangkan metode dan media yang tepat dalam mengajarkan pelajaran yang terangkum pada pembelajaran tematik.

Menurut Depdiknas (2007: 198) pembelajaran tematik memerlukan guru yang kreatif, baik dalam menyiapkan pengalaman/kegiatan belajar bagi anak juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik dan menyenangkan.

Dengan demikian pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menetapkan satu tema sebagai pokok pikiran dalam membahas beberapa hal dari berbagai mata pelajaran yang secara konseptual dan empiris dapat dikaitkan, misalnya di bidang IPA, Bahasa Indonesia, Matematika dan lainnya, maka dalam pelaksanaannya tidak terpisah-pisah melainkan jadi satu kesatuan (holistik) dan keterpaduan (integralistik).

2.6 Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Depdiknas (2007: 6) karakteristik-karakteristik pembelajaran tematik yang merupakan hasil kajian secara filosofis, psikologis, dan instruksional sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa.
2. Memberikan pengalaman langsung.
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
5. Bersifat fleksibel.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Selain itu terdapat rambu-rambu yang harus diperhatikan bagi guru yang melaksanakan pembelajaran tematik, yaitu:

1. Tidak semua mata pelajaran harus dipadukan.
2. Dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintas semester.
3. Kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan. kompetensi dasar yang tidak diintegrasikan dibelajarkan secara tersendiri.
4. Kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diajarkan baik melalui tema lain maupun disajikan secara tersendiri.
5. Kegiatan pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral dan
6. Tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan, dan daerah setempat. (Depdiknas, 2006).

2.7 Kelebihan Pembelajaran Tematik

Menurut Kunandar (2007: 315) pembelajaran tematik mempunyai kelebihan yaitu:

1. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik.
2. Memberikan pengalaman dan kegiatan pembelajaran yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
3. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
4. Mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
5. Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
6. Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
7. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik.

2.8 Media Gambar

2.8.1 Pengertian Media Gambar

Heinich (Arsyad, 2002: 4), mengemukakan bahwa media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjaya (Arsyad, 2002: 4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara

yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, gagasan atau pendapat sehingga sampai kepada penerima yang dituju.

Sa'adah (Nurmaningsih, 2004: 22) mengemukakan bahwa gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai hasil perasaan dan pikiran, berupa lukisan, ilustrasi, iklan, kartun potret, karikatur, dan gambar seri.

Menurut Sadiman (2003: 15-16), media gambar termasuk media visual, pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual dan secara khusus gambar berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah pengantar pesan antara pengirim dan penerima pesan yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai hasil dari pemikiran dan perasaan. Dengan demikian, media gambar adalah segala sesuatu atau alat yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam menerima pelajaran.

2.8.2 Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, Sudjana (dalam Djamarah, 1996: 152), merumuskan fungsi media sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- 3) Media pembelajaran penggunaannya dengan tujuan dari sisi pelajaran.
- 4) Penggunaan media bukan semata-mata alat hiburan, bukan sekadar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran lebih dituangkan untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menangkap perhatian yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu pembelajaran.

Media pembelajaran dalam hal ini media gambar yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi memiliki fungsi tertentu yang terkandung dalam gambar itu.

Surachman (1996: 28) mengemukakan bahwa media gambar mampu meningkatkan perhatian, minat, meningkatkan daya kreasi. Membuat isi pelajaran tidak mudah terlupakan dan membuat proses belajar atau komunikasi berjalan lancar. Media gambar salah satu media visual bergambar yang mudah dimengerti dan dipahami siswa. Oleh karena itu, penggunaan media gambar akan meningkatkan motivasi siswa dan kemampuan menerima materi pelajaran yang diberikan.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menangkap pembelajaran yang diberikan guru.

Hal ini dikarenakan penggunaan media gambar dalam pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa.

2.8.3 Kelebihan Media Gambar

Sadiman (2003: 29-31) mengemukakan kelebihan dari media gambar adalah:

- a. Sifatnya konkret, lebih realistik.
- b. Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu.
- c. Gambar mudah diperoleh atau bahkan bisa membuatnya sendiri.
- d. Penggunaan gambar mudah dan wajar.
- e. Mudah mengatur pilihan untuk suatu pelajaran.

Gambar dibuat sesuai kemampuan mencerna yang dimiliki oleh siswa, tidak rumit dan lugas sehingga siswa dapat mencerna visualisasi gambar tersebut dengan baik.

2.8.4 Penggunaan Media dalam Kegiatan Pembelajaran

Budaryanta (1997: 17) mengemukakan bahwa ada 3 langkah pokok dalam prosedur penggunaan media gambar yang perlu diikuti yaitu:

a. Persiapan

Langkah ini digunakan sebelum penggunaan media gambar. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan supaya penggunaan media gambar dapat dipersiapkan dengan baik yaitu:

1. Pelajari bahan ajar atau buku penyerta dan ikuti petunjuk yang telah disediakan tersebut.
2. Persiapkan peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media yang dimaksud.
3. Tetapkan apakah media itu digunakan secara individu atau kelompok.
4. Ditata dengan baik agar siswa dapat melihat dan mendengar pembelajaran dengan baik.

b. Pelaksanaan (Penyajian).

Selama menggunakan media gambar hindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu perhatian, ketenangan, dan konsentrasi siswa.

c. Tindak Lanjut.

Media gambar bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Untuk melihat tercapai tidaknya tujuan pembelajaran, kegiatan tindak lanjut ini ditandai dengan diskusi, tes, observasi, latihan, remedial, dan pengayaan.

2.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut: “Apabila pada pelajaran IPA dengan model pembelajaran tematik menggunakan media gambar, maka aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas II SD Negeri 2 Beringin Raya dapat meningkat”