

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Belajar dan Pembelajaran**

Istilah belajar sudah dikenal luas di berbagai kalangan walaupun sering disalahartikan atau diartikan secara pendapat umum saja. Untuk memahami konsep belajar secara utuh perlu digali lebih dulu bagaimana para pakar pendidikan mengartikan konsep belajar.

Pengertian belajar secara komprehensif diberikan oleh Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2008:1.5) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan, keterampilan, dan sikap. Seseorang dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif lama. Perubahan tingkah laku itu tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut. Oleh karena itu, proses terjadinya perubahan tingkah laku dengan tanpa adanya usaha tidak disebut belajar.

Sedangkan pembelajaran menurut Gagne, Briggs, dan Wager (dalam Winataputra, 2008:1.19), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Sementara dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 20 berbunyi tentang Sisdiknas dirumuskan bahwa, “Pembelajaran adalah proses

interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dalam konsep tersebut terkandung 5 konsep, yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Pembelajaran dalam arti luas merupakan jantungnya dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Salah satu teori belajar yang dapat dijadikan inspirasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah Teori Belajar Konstruktivisme. Muchith (2008:7), menjelaskan bahwa pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman nyata bagi siswa, sehingga model pembelajarannya dilakukan secara natural. Penekanan teori konstruktivisme bukan pada membangun kualitas kognitif, tetapi lebih pada proses untuk menemukan teori yang dibangun dari realitas lapangan.

Muchith (2008:7) juga mengatakan belajar bukanlah proses teknologi (robot) bagi siswa, melainkan proses untuk membangun penghayatan terhadap suatu materi yang disampaikan. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi yang bersifat normatif (tekstual) tetapi juga menyampaikan materi yang bersifat kontekstual.

Implikasi dan aplikasi dalam pembelajaran konstruktivisme adalah mendorong siswa bersikap lebih otonom dalam menterjemahkan pengetahuan yang diperoleh, melalui memecahkan masalah yang riil, kompleks dan bermakna bagi siswa, dialog dalam kelompok belajar bersama, bimbingan dalam proses pembentukan pemahaman.

## B. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan salah satu hal yang menjadi ciri dari proses belajar mengajar di kelas. Belajar merupakan berbuat dan sekaligus proses yang membuat siswa aktif sedangkan mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar. Dalam proses pembelajaran siswa yang menjadi subjek, merekalah pelaku kegiatan belajar. Agar siswa berperan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan kegiatan belajar yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar.

Aktivitas belajar sendiri banyak sekali macamnya, sehingga para ahli mengadakan klasifikasi. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2004: 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang digolongkan ke dalam 8 kelompok :

1. *Visual Activities*, meliputi kegiatan seperti membaca, memperhatikan (gambar, demonstrasi, percobaan dan pekerjaan orang lain)
2. *Oral Activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. *Listening Activities*, seperti: mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik dan pidato.
4. *Writting Activities*, seperti: menulis cerita, menulis karangan, menulis laporan, angket, menyalin, membuat rangkuman.
5. *Drawing Activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor Activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, strategi, mereparasi, bermain dan berternak.
7. *Mental Activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
8. *Emotional Activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Stan (dalam Lestari, 2009) menyatakan bahwa para guru memberikan kesempatan belajar kepada para siswa, memberikan peluang dilaksanakannya

prinsip keaktifan bagi guru secara optimal. Peran guru mengorganisasikan kesempatan belajar bagi masing-masing siswa berarti mengubah peran guru dari bersifat didaktis menjadi lebih bersifat mengindividualis, yaitu menjamin bahwa setiap siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan di dalam kondisi yang ada.

Untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, maka guru diantaranya dapat melaksanakan perilaku-perilaku berikut:

- a. Menggunakan multimetode dan multimedia
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa melaksanakan eskperimen
- c. Mengadakan tanya jawab dan diskusi

Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum "*low of exercise*-nya yang mengatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. MC Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu, sosial (Lestari, 2009).

Berdasarkan definisi di atas aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran atau layanan. Belajar sambil melakukan aktivitas dapat menyebabkan pesan/konsep yang didapatkan akan lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik. Kegiatan atau aktivitas belajar siswa yang akan diamati dengan memperhatikan perilaku siswa yang meliputi:

1. Mendengarkan penjelasan guru
2. Bertanya kepada guru.

3. Mencatat, menyalin, menulis hasil diskusi.
4. Berdiskusi mengerjakan LKS
5. Menjawab/menanggapi pertanyaan
6. Menyusun huruf dan mengurutkan angka

### **C. Hasil Belajar**

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi atau hasil belajar. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Sudjana (2001:22) prestasi atau hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan mengetahui hasil belajar siswa, seorang guru dapat menentukan kedudukannya dalam kelas, apakah siswa tersebut termasuk ke dalam kategori siswa yang pandai, sedang atau kurang. Biasanya penilaian suatu hasil belajar dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kalimat dapat dipahami bahwa penilaian dalam arti kompleks mencakup segala aspek psikologis siswa, sedangkan dalam arti sempit sebagai bentuk untuk mengukur keberhasilan siswa yang terformat dalam bentuk evaluasi.

Menurut Syarifuddin (2008:14) menyatakan bahwa evaluasi berarti penilaian terhadap tingkat keberhasilan yang telah ditetapkan dalam tingkat pembelajaran. Salah satu tujuan diadakannya evaluasi diantaranya adalah dapat dijadikan sebagai alat penetapan apabila siswa termasuk kategori cepat, sedang dan ataupun lambat dalam arti untuk kemampuan belajarnya.

Menurut Sukmadinata (2006:33) kompetensi adalah perilaku atau performa yang diperlihatkan oleh seseorang dalam beraktivitas, melaksanakan tugas, penyelesaian pekerjaan dan pemecahan masalah yang dibagi menjadi 4 yaitu:

1. Kompetensi Dasar  
Kompetensi dasar adalah kecakapan awal yang dikuasai untuk menguasai kompetensi yang lebih tinggi.
2. Kompetensi Umum  
Kompetensi umum adalah penguasaan kecakapan yang diperlukan dalam kehidupan baik secara sosial kemasyarakatan dan lingkungan.
3. Kompetensi Operasional/ Teknis  
Kompetensi operasional atau teknis adalah penguasaan kecakapan yang berkenaan dengan penerapan atau aplikasi dari konsep, prinsip dan pengetahuan dalam kenyataan.
4. Kompetensi Professional  
Kompetensi professional adalah penguasaan kecakapan tingkat tinggi yang menyangkut proses analisis, sintesis, pemecahan masalah, dan menciptakan hal-hal baru.

Dengan demikian yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah nilai yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar mengajar yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai hasil belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini akan mengukur kemampuan kognitif siswa yang diperoleh melalui tes yang diberikan setiap akhir pertemuan.

#### **D. Peranan Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran**

Bahasa Indonesia (BI) merupakan mata pelajaran yang sudah tercantum dalam kurikulum SD, SMTP, dan SMTA. Bahasa adalah suatu sistem dari lambang bunyi arbiter (tidak ada hubungan antara lambang bunyi dengan bendanya) yang dihasilkan oleh alat ucap manusia dan dipakai oleh masyarakat untuk berkomunikasi, kerja sama, dan identifikasi diri. Bahasa lisan merupakan bahasa primer, sedangkan bahasa tulisan adalah bahasa sekunder. Fungsi bahasa dalam masyarakat: 1) alat untuk berkomunikasi dengan sesama manusia, 2) alat untuk bekerja sarna dengan sesama manusia,

dan 3) alat mengidentifikasi diri. Bahasa lisan lebih ekspresif dimana mimik, intonasi, dan gerakan tubuh dapat bercampur rnenjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan. Bahasa baku adalah bahasa yang dianggap dapat digunakan sebagai bahasa di bidang pendidikan, administrasi negara, upacara resmi, karya tulis, hukum, peradilan, dan berbagai ranah yang dapat dipandang resmi.

Dapat dikatakan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, memang difokuskan agar siswa memiliki kemahiran Bahasa Indonesia baik secara tertulis maupun lisan, namun (di masa depan) juga diharapkan adanya kepedulian terhadap perkembangan bahasa Indonesia. Bangga menggunakan Bahasa Indonesia dan peduli terhadap perkembangannya adalah sebagian dari nasionalisme.

Bahasa Indonesia bukan hanya sebagai bahasa pengantar dalam kegiatan akademis saja, melainkan juga sebagai alat pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (ipteks) (Surono, 2009). Dengan peran ini, para akademisi didorong untuk memberdayakan semaksimal mungkin seluruh potensi bahasa Indonesia dalam pergulatannya di dunia ipteks. Di samping itu karena tuntutan perkembangan ipteks, para akademisi diharapkan ikut berperan dalam pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Keterampilan membaca sebagai salah satu ketrampilan

berbahasa tulis yang bersifat reseptif perlu dimiliki siswa SD agar mampu berkomunikasi secara tertulis. Peajaran Bahasa Indonesia di SD yang bertumpu pada kemampuan dasar membaca dan menulis juga perlu diarahkan pada tercapainya kemahirwacanaan.

Pelaksanaan membaca permulaan di kelas I sekolah dasar dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar menggunakan media atau alat peraga selain buku misalnya kartu gambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat, sedangkan membaca dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran (Nuryati, 2011: 2).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penguasaan bahasa yang baik dan benar harus dimulai sejak anak mulai mengenal bahasa. Penguasaan bahasa ini tercermin dari kemampuan dalam berbicara lancar dan lugas, membaca lancar dan bermakna, serta mampu menulis dengan baik dan benar. Dengan penguasaan bahasa yang baik, maka sarana berpikir anak terhadap ilmu pengetahuan pun akan terbuka.

#### **E. Hakikat Matematika**

Matematika adalah ilmu pengetahuan tentang sesuatu yang memiliki pola keteraturan dan urutan yang logis (Sudiarta, 2011:28). Dasar dari matematika adalah pengenalan angka. Matematika berisikan suatu kegiatan mengumpulkan dan mengolah suatu kumpulan angka agar diperoleh suatu kesimpulan yang memiliki makna. Dari sejumlah angka dapat dilakukan

operasi hitung bilangan penjumlahan adalah suatu operasi aritmatika dasar yang merupakan penambahan atau penggabungan dua bilangan menjadi satu bilangan menjadi suatu bilangan terjumlah.

Menurut Sudiarta (2011: 3) tujuan pemecahan masalah matematika tidak lagi hanya terfokus pada penemuan sebuah jawaban yang benar (*to find a correct solution*), tetapi bagaimana mengkonstruksi segala kemungkinan pemecahan yang reasonable, beserta segala kemungkinan prosedur dan argumentasinya kenapa jawaban atau pemecahan tersebut masuk akal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa matematika adalah salah satu ilmu yang penting untuk dikuasai oleh anak. Penguasaan matematika dasar melalui kemampuan dalam menyelesaikan operasi hitung bilangan. Matematika menuntut dan melatih anak untuk berpikir secara logis dan sistematis dalam memecahkan suatu masalah.

#### **F. Pembelajaran dengan Pendekatan Tematik**

Pendekatan Tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran, dan nilai pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Pendekatan tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan tema sebagai isu sentral pembelajaran yang didalamnya tercakup beberapa mata pelajaran yang dipadukan (Indrawati, 2009:2). Proses pembelajaran secara tematik menolong anak berfikir dengan kreatif dan kritis selama belajar.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) yang memberikan ruang seluas-luasnya bagi siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka secara mandiri sesuai dengan pengalaman, kemampuan dan tingkat

perkembangan individual siswa baik perkembangan kognitif, afektif maupun psikomotorik (Indrawati, 2009: 2). Dalam rangka mengakomodasi (perbedaan) karakteristik individual peserta didik maka pembelajaran hendaknya dirancang dan dilaksanakan secara kontekstual, antara lain dengan menggunakan sumber dan lingkungan belajar yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari.

Pembelajaran tematik merupakan suatu model 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 belajar mengajar (Sudiarta, 2011:1). Bahan atau pokok-pokok bahasan pun hendaknya dikemas sedemikian rupa, sehingga dekat dengan kehidupan siswa. Pendekatan tematik dalam pembelajaran adalah suatu cara mengemas pokok-pokok bahasan, beserta kompetensi-kompetensi yang berkaitan dalam suatu tema yang menarik yang dekat dengan kehidupan siswa.

Menurut Indrawati (2009:35), keterampilan yang perlu dikuasai untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran tematik meliputi: 1) kemampuan menganalisis hubungan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tema, 2) menentukan alur pembelajaran berdasarkan indikator dari setiap mata pelajaran yang akan dipadukan, 3) menyusun jaringan indikator/tema, menyusun satuan kegiatan mingguan atau jadwal pembelajaran tematik berdasarkan alur indikator, menyusun silabus tematik berdasarkan jaringan tema, dan menyusun RPP tematik.

Melalui pendekatan tematik yang disajikan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan bagi pengembangan kemampuan dasar anak serta didukung oleh lingkungan setempat tersebut, maka hal itu menjadikan peneliti ingin menelaah lebih dalam berbagai faktor dalam proses dan hasil pembelajaran

pada kurikulum, yang salah satunya menerapkan pengajaran melalui pendekatan tematik, merupakan suatu hal yang perlu dikaji. Dalam konsep pendidikan, pendekatan tematik dapat merupakan motivasi bagi perkembangan kemampuan belajar anak melalui bimbingan sebagai suatu proses, sehingga perwujudan potensi anak itu semakin tampak dalam kegiatannya secara optimal (Aprilia 2010: 16).

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa pengembangan pembelajaran dengan penerapan tematik sesuai untuk siswa pada jenjang pendidikan awal. Melalui konsep pendekatan tematik penyampaian pelajaran akan lebih berkembang, yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan dasar anak.

#### **G. Kartu Huruf dan Angka**

Kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media baik karton, kertas maupun papan tulis (tripleks) (Putri, 2010:9). Potongan-potongan huruf tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata, maupun kalimat. Lebih lanjut menurut Putri (2010:9), penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam pengajaran membaca permulaan, selain itu kartu huruf juga melatih kreatif siswa dalam menyusun kata-kata sesuai dengan keinginannya. Melalui media kartu huruf diharapkan siswa akan lebih mudah menguasai keterampilan menulis yang akhirnya dapat mendukung aspek keterampilan berbahasa yang lain (Samini, 2010: 6). Sedangkan kartu angka, sama halnya dengan kartu huruf juga berfungsi sebagai alat peraga untuk melatih kemampuan mengenal angka kelas permulaan. Kartu angka

berupa angka-angka mulai dari 1 sampai dengan 20 ditambah dengan tanda “=” (sama dengan), “+” (tambah), dan “-“ (kurang). Penggunaan kartu angka ini siswa bisa memecahkan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sampai bilangan 20.

Salah satu pilar Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, dan Menyenangkan (PAIKEM) adalah pembelajaran yang menyenangkan. Dave Meier dalam Indrawati (2009: 16) memberikan pengertian menyenangkan atau fun sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Suasana gembira disini bukan berarti suasana ribut, hura-hura, kesenagnan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Ciri-ciri suasana belajar yang menyenangkan di antaranya adalah rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik (misalnya keadaan kelas terang, pengaturan tempat duduk leluasa untuk peserta didik bergerak), bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi.

Sedangkan ciri suasana belajar yang tidak menyenangkan adalah tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, dan pembelajaran tidak menarik siswa. (Dave Meier dalam Indrawati, 2009:16)

### **1. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Kartu Huruf dan Kartu Angka**

Aristiwi (2012) menjelaskan secara garis besar, langkah-langkah pembelajaran menggunakan media kartu huruf adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi menjadi empat kelompok beranggotakan masing-masing lima orang.
- b. Guru menyiapkan empat set kartu huruf (masing-masing kelompok mendapat satu set kartu huruf).
- c. Guru membagikan beberapa kata dengan susunan huruf acak kepada masing-masing kelompok.
- d. Masing-masing kelompok bertugas menyusun huruf acak tersebut menjadi sebuah kata.
- e. Masing-masing siswa dalam kelompok bekerja sama mencari huruf yang dimaksud.
- f. Masing-masing anggota kelompok memegang satu huruf yang dimaksud, kemudian maju ke depan kelas berbaris sesuai dengan urutan huruf sehingga membentuk kata yang dimaksud.
- g. Siswa yang atau kelompok lain menilai apakah susunan huruf tersebut benar atau salah.

Sedangkan langkah pembelajaran menggunakan media kartu angka hampir sama dengan kartu huruf. Perbedaannya terletak pada materi pelajarannya. Dalam permainan angka guru memberikan soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sampai bilangan 20. Soal cerita tersebut diubah kedalam bentuk penjumlahan dan pengurangan. Siswa menyelesaikan bentuk penjumlahan dan pengurangan tersebut menggunakan kartu angka.

## 2. Kelebihan Media Kartu Huruf dan Kartu Angka

Kelebihan kartu huruf dan angka dijelaskan oleh Irkham (2010) berikut:

- a. Mudah dibawa-bawa, dengan ukuran kecil sehingga membuat media kartu dapat disimpan di tas bahkan saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan dimana saja, di kelas maupun di luar kelas.
- b. Praktis, dilihat cara pembuatan dengan pembuatannya, media kartu huruf dan angka sangat praktis. Dalam menggunakan media ini guru tidak perlu keahlian khusus. Media ini tidak perlu juga menggunakan listrik. Jika akan menggunakannya tinggal menyusun urutan huruf maupun angka sesuai dengan keinginan kita. Pastikan posisi kartu tepat tidak terbalik. Setelah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer. Selain itu biaya pembuatan media kartu huruf dan angka inipun sangatlah murah, karena dapat menggunakan barang-barang bekas seperti kertas kardus sebagai kartunya.
- c. Gampang diingat, karakteristik media kartu huruf dan angka adalah menyajikan huruf-huruf dan angka-angka pada setiap kartu yang disajikan. Sajian huruf-huruf dalam kartu ini akan memudahkan siswa untuk mengingat dan menghafal bentuk huruf dan angka tersebut.
- d. Menyenangkan, media kartu huruf dan angka dalam penggunaannya bisa melalui permainan misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu kartu yang bertuliskan huruf maupun angka tertentu yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik).

## 3. Kelemahan Media Kartu Huruf dan Kartu Angka

Disamping mempunyai kelebihan, kartu huruf dan kartu angka juga mempunyai kelemahan diantaranya adalah (Irkham, 2010):

- a. Menekankan persepsi indera mata atau semata-mata hanya medium visual

- b. Ukuran seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar
- c. Penggunaan ini membosankan bagi siswa yang mempunyai tipe belajar audio/mendengar.
- d. Proses penyiapan atau pembuatan memerlukan waktu yang cukup lama. Jumlah yang harus disiapkan juga cukup banyak jika akan digunakan oleh seluruh siswa dalam satu kelas. Media ini bisa didapatkan dengan cara membeli yang sudah jadi tetapi biasanya harganya cukup mahal.
- e. Kurang menarik jika tidak dibuat dengan variasi gambar-gambar yang menarik.

Berdasar pemaparan di atas, media kartu huruf dan angka yang dipadu dengan metode permainan sesuai untuk diterapkan pada kelas satu permulaan. Permainan ini diterapkan mengikuti perkembangan psikologi anak yang cenderung senang bermain. Melalui permainan seperti permainan kartu huruf dan kartu angka, akan membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dengan mudah dan menyenangkan bagi siswa. Melalui permainan kartu huruf dan kartu angka juga dapat membangun dan mengembangkan kreativitas belajar siswa.

#### **H. Hasil Penelitian yang Relevan**

Pembelajaran tematik pernah dilakukan oleh Gusniawati tahun 2011 pada siswa kelas II SDN 2 Kutoarjo Pesawaran dengan jumlah siswa 35 orang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya prosentase aktivitas siswa. Prosentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan ke-1 57%, pertemuan ke-2 73%, meningkat pada siklus II pertemuan ke-1 81% dan pada pertemuan ke-2 94%. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-1 6,26, pertemuan ke-2 6,71.

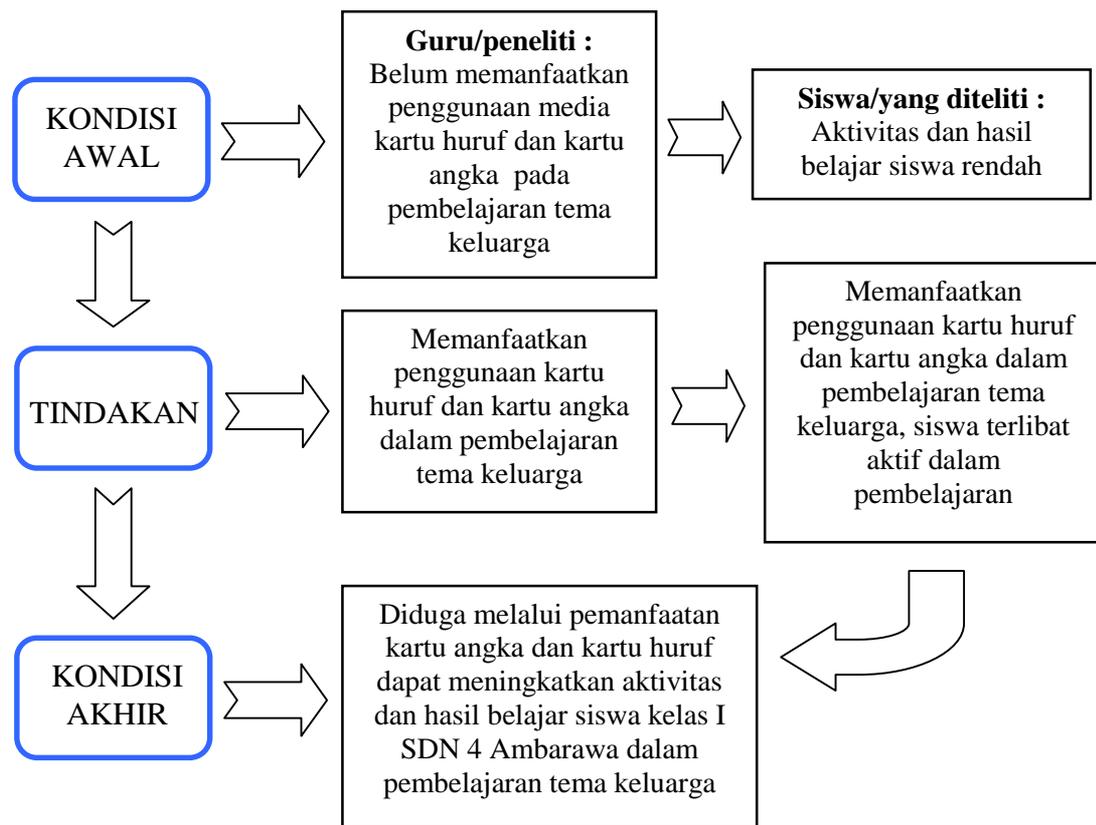
Sedangkan pada siklus II pertemuan ke-1 7,0 dan meningkat pada pertemuan ke-2 menjadi 7,43.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, pembelajaran tematik dapat digunakan guru sebagai dasar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Hasil penelitian tersebut dapat dipakai sebagai acuan dan masukan peneliti untuk menerapkan pembelajaran tematik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas I SDN 4 Ambarawa Pringsewu tahun pelajaran 2012/2013.

### **I. Kerangka Berpikir**

Siswa sebagai subjek yang akan diberi pelajaran tema keluarga. Dalam pembelajaran, guru menggunakan kartu huruf dan angka sebagai media untuk menjelaskan kepada siswa cara membaca yang efektif dan juga mengenal serta menghitung angka. Metode yang digunakan diharapkan siswa akan memiliki hasil yang sangat memuaskan pada hasil evaluasi belajar pada setiap siklusnya. Adapun keunggulan dari penerapan permainan kartu huruf dan kartu angka tersebut antara lain lebih efisien, efektif, dan mudah dimengerti, dan sekaligus dapat mengatasi permasalahan pembelajaran tema keluarga. Penerapan pembelajaran tema keluarga menggunakan permainan kartu huruf dan angka digambarkan dalam kerangka berpikir di bawah ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir  
(Diadopsi dari Arifin, 2012:20)

## J. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut di atas diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut, jika penggunaan media kartu huruf dan angka diterapkan dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema keluarga pada siswa kelas I SDN 4 Ambarawa Pringsewu tahun pelajaran 2012/2013.