

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori-Teori Belajar

Dalam psikologi pendidikan, pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai suatu proses yang menyatukan kognitif, emosional, dan lingkungan pengaruh dan pengalaman untuk memperoleh, meningkatkan, atau membuat perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan pandangan dunia (Illeris: 2000). Belajar sebagai suatu proses berfokus pada apa yang terjadi ketika belajar berlangsung. Penjelasan tentang apa yang terjadi merupakan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang dan hewan belajar, sehingga membantu kita memahami proses pembelajaran.

2.1.1 Teori Belajar Behaviorisme

Dalam Sarjanaku.Com Teori behaviorisme adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukkan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

2.1.2 Teori Belajar Kognitivisme

Dalam Sarjanaku.Com Teori *belajar kognitif* mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses infromasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses. Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada apsek pengelolaan (organizer) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan.

2.1.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Dalam Sarjanaku.Com Kontruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern.

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran konstektual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkontruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

Dari ketiga teori tersebut, penelitian ini mengacu pada teori belajar behaviorisme yang menekankan pada perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar yang telah dilakukan.

2.2 Pengertian Belajar

Belajar pada dasarnya adalah mengulang, mengingat dan menghafal sesuatu agar dapat diketahui secara lebih mendalam yang didapat dari orang lain maupun atas usaha sendiri. Menurut M. Sobry Sutikno (2012:5) mengemukakan bahwa, “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Jika kaki seseorang patah karena terkena benda yang berat yang terjatuh dari atas loteng, ini tidak bisa disebut perubahan hasil belajar. Jadi, perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang terjadi secara sadar (disengaja) dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Sumiati (2009:38) “belajar adalah proses perubahan prilaku akibat interaksi individu dengan lingkungannya”. Jadi perubahan prilakunya adalah hasil belajar. Artinya seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan.

Sejalan dengan hal di atas Ketut Sukardi (2003:15) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman, kecuali perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang atau perubahan bersifat temporer.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah proses belajar (*learning process*). Menurut

Sumiati (2009:1) mengemukakan bahwapembelajaran pada dasarnya membahas pertanyaan apa, siapa, mengapa, dan bagaimana, dan seberapa baik tentang pembelajaran. Upaya meningkatkan keberhasilan pembelajaran merupakan tantangan yang dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam dunia kependidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan, banyak keberhasilan yang telah dicapai, meskipun disadari bahwa apa yang telah dicapai belum sepenuhnya memberikan hasil yang memuaskan sehingga menuntut pemikiran dan kerja keras untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Dalam belajar yang terpenting adalah bukan hasil yang diperolehnya. Artinya, belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang lain atau guru hanya sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar mengajar agar belajar itu dapat berhasil dengan baik.

2.3 Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar dapat terjadi dari proses yang sangat informal sampai dengan yang sangat formal, dari bahan materi yang sangat sederhana sampai bahan materi yang sangat rumit. Aktivitas belajar dapat terjadi dari proses yang alamiah sampai proses yang ilmiah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aktivitas artinya adalah “kegiatan/keaktifan”. W.J.S.

Poewadarminto (2011:234) menjelaskan aktivitas sebagai suatu kegiatan atau kesibukan.

Menurut Sudirman (2009:67), Faktor yang mempengaruhi belajar pada pokoknya mempengaruhi aktifitas belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi belajar adalah :

- 1). Faktor *indogin*, ialah faktor yang datang dari pelajar atau mahasiswa sendiri. Faktor ini meliputi :
 - a) Faktor *biologis* (faktor yang bersifat jasmaniah)
 - b) Faktor *psychologis* (faktor yang bersifat rohaniah)
- 2). Faktor *exogin*, ialah faktor yang datang dari luar pelajar atau mahasiswa. Faktor ini meliputi :
 - a) Faktor lingkungan keluarga
 - b) Faktor lingkungan sekolah.
 - c) Faktor lingkungan masyarakat.

Aktivitas belajar sendiri banyak sekali macamnya, sehingga para ahli mengadakan klasifikasi. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2004:101) menggolongkan aktivitas siswa dalam belajar sebagai berikut :

- 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, model, mereparasi, bermain dan berternak.
- 7) *MentalActivities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
- 8) *Emotional Activities*, seperti : menaruh minat, merasa bosan, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak terciptanya situasi belajar aktif. Aktivitas yang dimaksud antara lain mendengarkan penjelasan guru, mencatat hal-hal yang dianggap penting, berdiskusi dalam kelompok, keberanian untuk bertanya, mengajukan pendapat, memberikan kritik dan saran, serta mengerjakan latihan yang diberikan guru.

2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh siswa setelah siswa mengalami proses pembelajaran. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Di antara keduanya itu terdapat suatu interaksi. Kemampuan siswa didapat dari proses belajar mengajar. Namun para siswa juga harus mendapatkan hasil belajar melalui kreativitas mereka tanpa adanya intervensi dari orang lain sebagai pengajar. Oleh karena itu, hasil belajar yang dimaksud di sini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru). Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2004:22), “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Selanjutnya Sudjana mengemukakan ada tiga macam hasil belajar mengajar, yaitu:

1. Keterampilan dan kebiasaan
2. Pengetahuan dan pengarahan
3. Sikap dan cita-cita.

Sedangkan menurut Darmansyah (2006:13) hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Cece Rahmat (dalam Zainal Abidin. 2004:1) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah penggunaan angka pada hasil tes atau prosedur penilaian sesuai dengan aturan tertentu, atau dengan kata lain untuk mengetahui daya serap siswa setelah menguasai materi pelajaran yang telah diberikan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengonstruksikan pengetahuan itu ke dalam kehidupan sehari-hari.

2.5 Pembelajaran Pendidikan IPSdi Sekolah Dasar

Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktifitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian dari IPS. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas

manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis. Aktivitas manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan. Pada intinya, fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial. (Sapriya, 2006).

2.5.1 Ruang Lingkup Pendidikan IPS di Sekolah Dasar

Menurut Arini (2011:2) ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan.
3. Sistem Sosial dan Budaya.
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

2.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran IPS di SD dapat kita lihat di dalam KTSPSD. Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuriri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Selain itu tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Tujuan intelektual berupaya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami disiplin ilmu sosial, kemampuan berpikir dalam mencari informasi dan mengkomunikasikan hasil temuan. Termasuk dalam tujuan ini adalah pengembangan pemahaman dan sikap positif siswa terhadap nilai, norma dan moral yang berlaku dalam masyarakat. (Sundawa, 2006).

2.6 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran di mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Model Pembelajaran kooperatif sangat berbeda dengan model pengajaran langsung. Di samping model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Tujuan penting lain dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja. Namun siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan, kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antaranggota kelompok sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas antaranggota kelompok selama kegiatan.

Menurut Lundgren (Sukarmin, 2002:2), Unsur-unsur dasar yang perlu ditanamkan pada diri siswa agar *cooperative learning* lebih efektif adalah sebagai berikut :

1. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”
2. Para siswa memiliki tanggung jawab terhadap tiap siswa lain dalam, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri.
3. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
4. Para siswa harus membagi tugas dan berbagi tanggung jawab samabesarnya diantara anggota kelompok.
5. Para siswa akan diberikan suatu evaluasi atau penghargaan yang akanikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
6. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.

7. Para siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individualmateri yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Sementara itu, menurut Nur (2001:3) pembelajaran yang menggunakan model *cooperative learning* pada umumnya memiliki ciri-ciri sebagai berikut

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif umtuk menuntaskanmateri belajarnya.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi,sedang dan rendah.
3. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, bangsa, suku,dan jenis kelamin yang berbeda-beda.
4. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok daripada individu.

2.7 Model Pembelajaran Kooperatif *Picture and Picture*

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *picture and picture* ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tentunya dengan kemasan dan kreativitas guru. Sejak di populerkan sekitar tahun 2002, model pembelajaran ini mulai menyebar di kalangan guru di Indonesia. Dengan menggunakan model pembelajaran tertentu maka pembelajaran menjadi menyenangkan. Selama ini hanya guru sebagai aktor di depan kelas, dan seolah-olah guru-lah sebagai satu-satunya sumber belajar.

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan sebuah model dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan

alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga apapun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh siswa. *Picture and Picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis (Hamdani, 2010:89).

2.7.1 Langkah – Langkah Model pembelajaran *Picture and Picture*

Adapun langkah-langkah dari pelaksanaan *Picture and Picture* ini menurut (Agus,2009:125) terdapat enam langkah yaitu:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.
2. Memberikan materi pengantar sebelum kegiatan.
3. Guru menyediakan gambar-gambar yang akan digunakan (berkaitan dengan materi).
4. Guru menunjuk siswa secara bergilir untuk mengurutkan atau memasangkan gambar-gambar yang ada.
5. Guru memberikan pertanyaan mengenai alasan siswa dalam menentukan urutan gambar.
6. Dari alasan tersebut guru akan mengembangkan materi dan menanamkan konsep materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat menjawab persoalan bagaimana belajar itu bermakna,

menyenangkan, kreatif, dan sesuai dengan realita yang ada serta lebih melibatkan siswa aktif belajar, baik secara mental, intelektual, fisikl, maupun sosial.

2.7.2 Kelebihan Dan Kelemahan Model pembelajaran *Picture and Picture*

Dalam setiap model pembelajaran tentu ada kelebihan dan kekurangannya, menurut Istarani (2011:8) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran picture and picture adalah :

Kelebihan Model Pembelajaran *Picture and Picture*:

1. Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
2. Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
3. Dapat meningkat daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada.
4. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
5. Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

Kelemahan Model Pembelajaran *Picture and Picture*:

1. Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkulitas serta sesuai dengan materi pelajaran.

2. Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
3. baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.
4. Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

2.8 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah “apabila di dalam mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 3 Keteguhan guru menerapakan model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture* dengan memperhatikan langkah-langkahnya secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Keteguhan pada mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2013/2014”.