

## **II. KERANGKA TEORITIS**

### **A. Tinjauan Pustaka**

#### **1. Minat Belajar**

Minat merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap pembelajaran, khususnya terhadap aktivitas dan pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2004: 18) “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.

Berdasarkan pendapat Slameto minat ditandai dengan adanya rasa suka atau tidak suka terhadap sesuatu dan minat tersebut timbul tidak dipaksakan orang lain tetapi tumbuh dengan sendirinya karena siswa yang bersangkutan beranggapan bahwa kegiatan yang dilakukan itu benar-benar bermakna bagi dirinya. Jika seseorang siswa kurang berminat pada suatu pelajaran maka dalam proses pembelajaran siswa akan cepat menjadi bosan. Tetapi jika siswa telah memiliki minat yang kuat terhadap suatu mata pelajaran maka siswa tersebut akan bersungguh-bersungguh dalam belajarnya.

Sardiman (2003: 42) berpendapat bahwa,

Untuk dapat menimbulkan minat dari dalam diri siswa dapat dilakukan dengan memberikan rangsangan dari luar/ekstrinsik.

Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal.

Apabila seseorang menaruh perhatian terhadap sesuatu, maka minat akan menjadi motif yang kuat untuk berhubungan secara lebih aktif dengan sesuatu yang menarik minatnya. Minat akan semakin bertambah jika disalurkan dalam suatu kegiatan. Keterikatan dengan kegiatan tersebut akan semakin menumbuhkan kembangkan minat. Sesuai pendapat yang dikemukakan Hurlock dalam Philia (2005,13), “bahwa semakin sering minat diekspresikan dalam kegiatan maka semakin kuatlah ia”.

Berdasarkan pendapat tersebut, dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, siswa akan cenderung lebih aktif apabila siswa berminat pada pembelajaran tersebut. Jadi, apabila siswa melakukan suatu kegiatan yang dilakukan tidak sesuai minat akan menghasilkan hasil yang kurang menyenangkan.

Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan minat siswa, sebagaimana yang disampaikan oleh Sardiman (2003: 45), yaitu:

- (a) membangkitkan adanya suatu kebutuhan, (b) menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau, (c) memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik, (d) menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

## 2. Aktivitas

Belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses membuat siswa harus aktif. Aktivitas anak didik tidak hanya terbatas pada mencatat atau mendengarkan saja. Anak didik bukan sebagai objek belajar, akan tetapi sebagai subjek belajar dimana siswa lebih banyak beraktivitas sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan yang mereka miliki.

Menurut Sardiman (2003: 98) bahwa:

Belajar adalah berbuat dan sekaligus membuat siswa harus aktif, aktivitas belajar merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar atau melakukan aktivitas sendiri. Aktivitas belajar tidak hanya mencatat dan mendengar saja. Keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan kegiatan dalam belajar sendiri. Menurut Sardiman

(2003: 99) bahwa:

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Pada kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkait, contohnya seorang sedang membaca, secara fisik kelihatannya membaca tetapi mungkin pikiran dan sikap mentalnya tidak tertuju pada buku yang dibacanya.

Aktivitas siswa sangat penting dalam proses belajar supaya prestasi belajar siswa dapat optimal, karena aktivitas siswa sangat menentukan prestasi belajar siswa.

Menurut Dierich dalam Hamalik (2005: 90-91) membagi aktivitas kedalam delapan kegiatan, yaitu:

- 1) Kegiatan visual meliputi membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi.
- 2) Kegiatan lisan meliputi mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, memberi saran, wawancara, diskusi.
- 3) Kegiatan mendengarkan meliputi mendengarkan, penyajian bahan, percakapan.
- 4) Kegiatan menulis meliputi menulis cerita, karangan, laporan, mengisi angket, mengerjakan tes.
- 5) Kegiatan menggambar meliputi menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) Kegiatan metrik yaitu melakukan percobaan
- 7) Kegiatan mental meliputi memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- 8) Kegiatan emosional meliputi minat, membedakan, berani, tenang, gugup dan sebagainya.

Adapun manfaat aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa. Mumpuk kerjasama yang harmonis dikalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuannya sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individu. Mumpuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup.

Untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa, metode yang digunakan adalah yang dikemukakan Memes (2001: 36) sebagai berikut:

Bila nilai siswa  $\geq 75,6$  maka dikategorikan aktif, antara  $59,4 \leq$  nilai siswa  $< 75,6$  maka dikategorikan cukup aktif. Bila nilai siswa  $< 59,4$  maka dikategorikan kurang aktif.

Seseorang dikatakan aktif belajar jika dalam belajarnya mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan tujuan belajarnya, memberikan tanggapan terhadap suatu peristiwa dan mengalami langsung atau turut merasakan sesuatu dalam proses terjadinya belajar. Aktivitas belajar melalui eksperimen memungkinkan siswa lebih aktif selain menumbuhkan rasa tanggung jawab, bekerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

### 3. Pendekatan konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan salah satu aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi (bentukan) kita sendiri. Pengetahuan bukanlah suatu imitasi dari kenyataan (realitas). Pengetahuan bukanlah gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Pengetahuan merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif dari kenyataan yang terjadi melalui kegiatan. Sehubungan dengan teori konstruktivisme, Slavin dalam Triyanto (2007: 13), mengemukakan bahwa:

Teori-teori dalam psikologi pendidikan dikelompokkan dalam teori pembelajaran konstruktivis (*constructivist theories of learning*). Teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide.

Prinsip-prinsip konstruktivisme menurut Suparno (1997: 33), antara lain:

Pengetahuan dibangun oleh siswa secara aktif; (2) Tekanan dalam proses belajar terletak pada siswa; (3) Mengajar adalah membantu siswa belajar; (4) Tekanan dalam proses belajar lebih pada proses bukan pada hasil akhir; (5) Kurikulum menekankan partisipasi siswa; dan (6) Guru adalah fasilitator.

#### 4. Siklus Belajar (*Learning Cycle*)

Model siklus belajar merupakan model pembelajaran yang dilandasi oleh filsafat konstruktivisme. Pembelajaran melalui model siklus belajar mengharuskan siswa membangun sendiri pengetahuannya dengan memecahkan permasalahan yang dibimbing langsung oleh guru. Model pembelajaran ini memiliki tiga langkah sederhana, yaitu pertama, fase eksplorasi, dalam fase ini, guru menggali konsepsi awal siswa. Kedua, fase eksplanasi. Ketiga, fase aplikasi, dimaksudkan mengajak siswa untuk menerapkan konsep pada contoh kejadian yang lain, baik yang sama tingkatannya ataupun yang lebih tinggi tingkatannya.

Karplus dan Their dalam Fajaroh dan Dasna (2007: 36 ) mengungkapkan bahwa:

Siklus Belajar (*Learning Cycle*) atau dalam penulisan ini disingkat LC adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada pebelajar (*student centered*). LC merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga pebelajar dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperanan aktif. LC terdiri dari fase-fase: fase eksplorasi (*exploration*), fase pengenalan konsep (*concept introduction*), dan aplikasi konsep (*concept application*).

Pada tahap eksplorasi, siswa diberi kesempatan untuk memanfaatkan panca inderanya semaksimal mungkin dalam berinteraksi dengan lingkungan melalui kegiatan-kegiatan seperti melakukan eksperimen, menganalisis artikel, mendiskusikan fenomena alam, mengamati fenomena alam atau perilaku sosial, dan lain-lain. Dari kegiatan ini diharapkan timbul ketidakseimbangan dalam struktur mentalnya (*cognitive disequilibrium*) yang ditandai dengan munculnya pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada berkembangnya daya nalar tingkat tinggi (*high level reasoning*) yang diawali dengan kata-kata seperti mengapa dan bagaimana. Munculnya pertanyaan-pertanyaan tersebut sekaligus merupakan indikator kesiapan siswa untuk menempuh fase berikutnya, yaitu fase pengenalan konsep.

Pada fase pengenalan konsep diharapkan terjadi proses menuju kesetimbangan antara konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dengan konsep-konsep yang baru dipelajari, melalui kegiatan-kegiatan yang membutuhkan daya nalar seperti menelaah sumber pustaka dan berdiskusi. Pada tahap ini siswa mengenal istilah-istilah yang berkaitan dengan konsep-konsep baru yang sedang dipelajari. Pada fase terakhir, yakni aplikasi konsep, siswa diajak menerapkan pemahaman konsepnya melalui berbagai kegiatan-kegiatan seperti *problem solving* (menyelesaikan masalah-masalah nyata yang berkaitan) atau melakukan percobaan lebih lanjut. Penerapan konsep dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar, karena siswa mengetahui penerapan nyata dari konsep yang mereka pelajari. Implementasi LC dalam pembelajaran menempatkan guru sebagai fasilitator yang mengelola berlangsungnya fase-fase tersebut mulai dari perencanaan (terutama pengembangan perangkat pembel-

ajaran yang akan digunakan), pelaksanaan (terutama pemberian berbagai pertanyaan arahan dan proses pembimbingan) sampai dengan evaluasi.

Mengenai fase-fase dalam Siklus belajar, Sofa (2008, 29) mengungkapkan bahwa:

Fase-fase dalam siklus belajar, yaitu fase eksplorasi, fase pengenalan istilah, dan fase aplikasi konsep, membentuk susunan spiral karena fase sebelumnya diterapkan dalam fase sesudahnya. Pada fase eksplorasi, siswa dapat belajar sendiri (siswa melakukan beberapa kegiatan dan reaksi dalam situasi baru). Pada fase pengenalan istilah siswa mengenal istilah-istilah baru yang menjadi acuan bagi pola yang ditemukannya dalam eksplorasi. Pada siklus terakhir, aplikasi konsep, siswa menggunakan istilah atau pola pikirnya untuk memperkaya contoh-contoh.

Fajaroh dan Dasna mengemukakan bahwa *LC* melalui kegiatan dalam tiap fase mewadahi pebelajar untuk secara aktif membangun konsep-konsepnya sendiri dengan cara berinteraksi dengan lingkungan fisik maupun sosial.

Implementasi *LC* dalam pembelajaran sesuai dengan pandangan konstruktivis siswa belajar secara aktif, mempelajari materi secara bermakna dengan bekerja dan berpikir. Pengetahuan dikonstruksi dari pengalaman siswa, informasi baru dikaitkan dengan skema yang telah dimiliki siswa, informasi baru yang dimiliki siswa berasal dari interpretasi individu orientasi pembelajaran adalah investigasi dan penemuan yang merupakan pemecahan masalah.

Dilihat dari dimensi guru penerapan strategi ini memperluas wawasan dan meningkatkan kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran.



Ditinjau dari dimensi pebelajar, penerapan strategi ini memberi keuntungan berikut:

- a. meningkatkan motivasi belajar karena pebelajar dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran,
- b. membantu mengembangkan sikap ilmiah pebelajar,
- c. pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Adapun kekurangan penerapan strategi ini yang harus selalu diantisipasi diperkirakan sebagai berikut:

- a. efektivitas pembelajaran rendah jika guru kurang menguasai materi dan langkah-langkah pembelajaran,
- b. menuntut kesungguhan dan kreativitas guru dalam merancang dan melak-sanakan proses pembelajaran,
- c. memerlukan pengelolaan kelas yang lebih terencana dan terorganisasi,
- d. memerlukan waktu dan tenaga yang lebih banyak dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran.

Lingkungan belajar yang perlu diupayakan agar *LC* berlangsung secara konstruktivistik adalah:

- a. tersedianya pengalaman belajar yang berkaitan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa,
- b. tersedianya berbagai alternatif pengalaman belajar jika memungkinkan,
- c. terjadinya transmisi sosial, yakni interaksi dan kerja sama individu dengan lingkungannya,
- d. tersedianya media pembelajaran,

- e. kaitkan konsep yang dipelajari dengan fenomena sedemikian rupa sehingga siswa terlibat secara emosional dan sosial yang menjadikan pembelajaran berlangsung menarik dan menyenangkan.

Terdapat tiga macam siklus belajar, yaitu deskriptif, empiris-induktif, dan hipotetikal-deduktif. Perbedaan ketiga macam siklus belajar hanya terletak pada usaha siswa mendeskripsikan sifat-sifat atau generalisasi eksplisit dan menguji hipotesis-alternatif. Salah satu siklus yang diambil dalam penelitian ini adalah Siklus Belajar Empiris Induktif (SBEI).

Sumber pengetahuan antara lain dimulai dari suatu pengalaman empiris menuju induktif. Pengalaman empiris didasarkan pada pengamatan gejala, peristiwa atau fakta-fakta di lapangan yang dianalisis sehingga didapatkan suatu kesimpulan.

Menurut Lawson (2005: 39), di dalam *SBEI*, siswa tidak hanya menggambarkan apa yang diamati, tetapi berusaha untuk membuktikan hipotesis untuk menjelaskan apa yang diamati. Di dalam *SBEI*, melibatkan keterampilan proses dasar dan menyeluruh (mengidentifikasi variabel, membuat tabel dan grafik, mendeskripsikan hubungan antar variabel, membuat hipotesis, melakukan analisis dan penyelidikan, mendefinisikan operasional variabel, merancang penyelidikan, bereksperimen).

Di dalam *SBEI*, siswa menemukan suatu konsep berdasarkan pengalaman nyata. Pada fase eksplorasi, siswa menemukan, membuktikan, menggali berbagai fakta melalui kegiatan observasi lapangan dan praktikum. Guru

memberikan pengalaman belajar dan membimbing siswa di dalam fase eksplorasi dan siswa sendiri yang berperan aktif di dalam fase eksplorasi.

**Karakteristik model SBEI** (Yasin, 2007:34):

**a. fase eksplorasi** (siswa mendapatkan fakta-fakta)

Siswa mendapatkan fakta-fakta dari observasi lapangan dan praktikum.

**b. fase pengenalan konsep**

Siswa mengkomunikasikan dan mendiskusikan fakta-fakta yang diperoleh di lapangan dan praktikum, dan pembangunan konsep yang berdasarkan fakta-fakta dari observasi lapangan dan praktikum di bawah arahan dan bimbingan guru.

**c. fase aplikasi konsep.**

Siswa dapat mengaplikasikan konsep baru dalam kehidupan sehari-hari.

## **5. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division***

### **(STAD)**

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Ismail, 2003:29). Selain itu, Ismail mengungkapkan pula bahwa ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah

1. belajar dengan teman
2. tatap muka antar teman
3. mendengarkan diantara anggota
4. belajar dari teman sendiri didalam kelompok
5. belajar dalam kelompok kecil
6. produktif berbicara atau mengeluarkan pendapat
7. siswa membuat keputusan
8. siswa aktif

Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yaitu : *Student Teams Achievement Division* (STAD). Model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkins, dan merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana diterapkan dimana siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 6 orang yang bersifat heterogen.

Menurut Kunandar (2007:364):

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *STAD*, para siswa dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 anggota secara heterogen. Tiap kelompok menggunakan lembar kerja akademik, kemudian saling membantu untuk menguasai bahan ajar melalui tanya jawab atau diskusi antar sesama anggota kelompok. Secara individu / kelompok, tiap minggu atau dua minggu dilakukan evaluasi oleh guru untuk mengetahui penguasaan konsep siswa. Tiap siswa dan tiap kelompok diberi skor atas penguasaannya terhadap bahan ajar, dan kepada siswa secara individu atau kelompok yang meraih prestasi tinggi akan diberi penghargaan.

## **6. Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran dan dapat diukur dengan angka-angka yang bersifat pasti, tetapi mungkin juga hanya dapat diamati karena perubahan tingkah laku. Sehubungan dengan hasil belajar Dimiyati dan Mudjiono (1999:68) berpendapat bahwa:

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

Pada umumnya hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu afektif, psikomotor, dan kognitif. Mata pelajaran yang mengandung tiga ranah tersebut tidak dapat dievaluasi secara terpisah-pisah, namun penekanannya saja yang berbeda-beda. Penilaian ranah afektif mencakup perasaan, minat, emosi, sikap atau nilai. Penilaian psikomotor mencakup keterampilan siswa menggunakan alat-alat eksperimen fisika. Penilaian ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, memperoleh pengetahuan konsep, pemahaman, penalaran dan pengenalan.

Bagi guru, hasil belajar dapat dijadikan petunjuk efektif tidaknya suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran selain untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih mudah tercapai. Hasil belajar dalam penelitian ini mencakup tiga ranah, yaitu afektif yaitu aktivitas *on task* siswa, psikomotor yaitu keterampilan siswa dalam menggunakan alat-alat eksperimen, dan kognitif yaitu penguasaan konsep siswa.

#### **a. Afektif**

Dalam proses pembelajaran, guru perlu menumbuhkan aktivitas siswa, dalam berpikir maupun bertindak, karena aktivitas siswa adalah syarat mutlak dalam suatu proses belajar. Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal

yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar

Kegiatan pembelajaran terjadi melalui interaksi antara peserta didik di satu pihak dengan pendidik di pihak lain. Dalam kegiatan belajar kelompok, interaksi terjadi pula di antara peserta didik. Interaksi inilah yang akan menentukan aktivitas siswa.

Sardiman (2003: 101) membagi kegiatan/aktivitas belajar dalam 8

kelompok yaitu:

1. *Visual activities*, termasuk di dalamnya adalah membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, seperti : uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya : menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, termasuk di dalamnya adalah melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya : menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, gugup.

Semua aktivitas tersebut merupakan aktivitas yang relevan dengan proses pembelajaran dalam hal ini disebut sebagai aktivitas *on task*, Tetapi siswa sering juga melakukan aktivitas yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran seperti, mengobrol, keluar masuk kelas, mengerjakan tugas lain

dan segala sesuatu yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan pembelajaran disebut sebagai aktivitas *off task*.

#### **b. Psikomotor**

Hasil belajar psikomotor dibedakan menjadi tiga tingkatan, yaitu: *specific responding*, *motor chaining*, dan *rule using*. Pada tingkat *specific responding* siswa baru mampu merespon hal-hal yang sifatnya fisik, yang dapat didengar dan dapat dilihat, atau diraba, atau dapat juga siswa baru mampu melakukan keterampilan yang sifatnya tunggal. Pada *motor chaining* siswa sudah mampu menggabungkan lebih dari dua keterampilan dasar menjadi satu keterampilan gabungan, sedangkan pada tingkat *rule using* siswa sudah dapat menggunakan hukum-hukum dan atau pengalaman-pengalaman untuk melakukan keterampilan kompleks.

#### **c. Kognitif**

Konsep adalah suatu abstraksi yang memiliki suatu kelas objek-objek, kejadian-kejadian, kegiatan-kegiatan, hubungan-hubungan yang mempunyai atribut yang sama. (Dahar, 1998:102).

Yasin ( 2007:36) mendefinisikan konsep sebagai pola mental (yaitu pola dalam pikiran seseorang) yang diakses oleh symbol verbal atau tertulis (yaitu istilah). Oleh karena itu, konsep adalah pola yang dikenali plus istilah. Guru harus mengenalkan istilah-istilah kepada siswa, tetapi siswa harus mengenali pola itu sendiri.

Mengenai penguasaan konsep dalam Yasin (2007:37) mengemukakan

bahwa:

Penguasaan konsep adalah cara memahami sesuatu yang sudah terpola dalam pikirannya yang diakses oleh simbol verbal atau tertulis. Seorang siswa memahami suatu konsep, jika konsep-konsep tersebut sudah tersimpan dalam pikirannya, berdasarkan pola-pola tertentu yang dibutuhkan oleh siswa untuk ditetapkan dalam pikiran mereka sendiri sebagai ciri dari kesan mental untuk membuat suatu contoh konsep dan membedakan contoh dari non contoh.

## **B. Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran *Siklus Belajar Empiris Induktif (SBEI)* adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

*Siklus Belajar Empiris Induktif (SBEI)* yang berorientasi pada siswa adalah salah satu pembelajaran yang menekankan pentingnya keaktifan yang tercipta dalam proses belajar, agar kelas lebih hidup dan lebih bermakna karena siswa mengalami sendiri apa yang dipelajarinya. Pendekatan konstruktivisme merupakan pendekatan yang memungkinkan siswa untuk menguatkan, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik dalam berbagai macam tatanan kehidupan, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

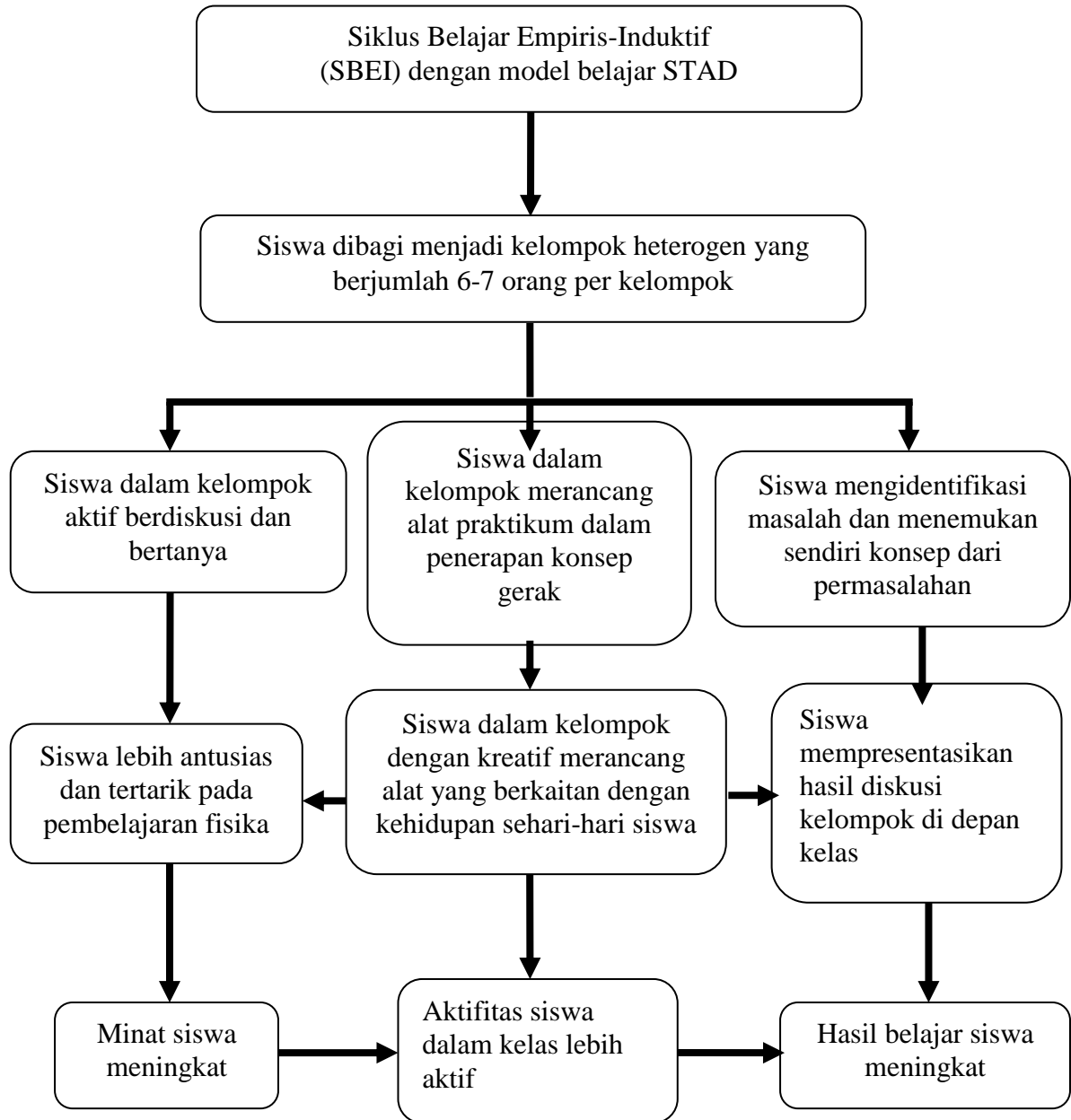


Guru mengajak siswa untuk mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya, sehingga akan terbangun pada diri siswa pemahaman secara aktif, kreatif, dan produktif . Pengetahuan dan ketrampilan siswa diperoleh bukan dari hasil mengingat seperangkat fakta terutama dikaitkan dengan kehidupan nyata yang mereka alami, sehingga pengetahuan dan keterampilan akan lebih lama diingat.

Pada pembelajaran ini, siswa belajar untuk mengembangkan sendiri pemikiran mereka tentang suatu konsep. Siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil agar mereka dapat lebih mudah mengembangkan ide dan kreativitas mereka. Masing-masing kelompok beranggotakan 6 – 7 orang yang dipilih secara heterogen berdasarkan tingkat prestasi dan jenis kelamin. Siswa belajar sesuai topik yang sedang dipelajari. Dalam hal ini, siswa diajak melakukan eksperimen berupa media pembelajaran yang berhubungan dengan topik yang sudah ditentukan sebelumnya. Eksperimen harus berkaitan dengan sesuatu yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Evaluasi dan apresiasi dilakukan diakhir pembelajaran atas apa yang telah siswa kerjakan sehingga siswa dapat merasakan manfaat dari pembelajaran yang telah mereka alami dan siswa dapat mengatui hubungan antara konsep-konsep pengetahuan dalam pembelajaran dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari.

Alur kerangka pikir dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Bagan alur kerangka pikir penelitian

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan tinjauan teoretis di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah menerapkan pembelajaran dengan Siklus Belajar Empiris-Induktif (SBEI) dapat meningkatkan Minat, Aktivitas, dan Hasil Belajar Fisika Siswa pada siswa kelas X<sub>1</sub> SMA Negeri 1 Natar Tahun Pelajaran 2011/2012.