

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

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

Belajar dan pembelajaran adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada dirinya seseorang. Belajar dan pembelajaran dapat dilakukan oleh manusia. Menurut para ahli Belajar dan pembelajaran adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Menurut Wikandari (1998:11). Bahwa pembelajaran merupakan strategi belajar dengan siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Sedangkan Lie (2002 : 12) menyatakan bahwa : “Pembelajaran menggunakan alat peraga adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dimana dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator”. Menurut Nur dan Wikandari (1998 : 19) : “Pelajaran menghadapkan siswa pada proses berfikir teman sebaya mereka”.

Metode ini tidak hanya membuat hasil belajar terbuka untuk seluruh siswa, tetapi juga membuat proses berfikir siswa terbuka. Siswa dilatih keterampilan-keterampilan spesifik untuk membantu mereka bekerjasama dengan baik, misalnya menjadi pendengar yang baik, Memberikan penjelasan dengan baik, mengajukan pertanyaan dengan benar.

## 1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan aktivitas aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman. Guru perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar walaupun tanggung jawab belajar berada pada diri siswa

Tetapi guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi atau mendorong prakarsa, motivasi dan tanggung jawab siswa untuk belajar. Berikut akan dibahas pengertian belajar dari pendapat beberapa tokoh.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dalam penelitian tindakan kelas ini memerlukan sebuah pendekatan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga. Alat peraga adalah salah satu alternative strategi pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran lebih produktif dan bermakna.

Menurut Winataputra (2008:1.8) Belajar diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman, pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan. Sementara menurut Surya (dalam Yoni, dkk, dengan lingkungan. Belajar juga mengacu pada segala aktivitas yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku individu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan akan tetapi meliputi seluruh kemampuan individu. Belajar merupakan buah dari pengalaman yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku dan perubahan tersebut bersifat menetap.

## 2. **Aktivitas Belajar**

Proses pembelajaran terjadi karena adanya aktivitas Guru dan aktivitas siswa. Menurut Sardirman (2008:10) aktivitas belajar adalah aktivitas yang berupa fisik maupun mental. Sejalan dengan itu Dimiyati dan Mudjiono (2006:236) mengemukakan bahwa dalam kegiatan belajar, kedua aktivitas itu harus saling berkaitan, aktivitas belajar dialami oleh siswa sebagai suatu proses, yaitu merupakan kegiatan mental mengolah bahan belajar atau pengalaman. Sebagai mana dikemukakan oleh Mulyono (2010) aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan, segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan yang terjadi baik fisik maupun nonfisik merupakan suatu aktivitas.

Menurut Kunandar (2008:277) aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Peningkatan aktivitas siswa yaitu meningkatnya jumlah siswa yang saling berinteraksi membahas materi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktivitas adalah segala keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, mental, pikiran, perhatian dan keaktifan yang menimbulkan adanya interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas dan interaksi yang timbul dari siswa akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sehingga akan mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa.

## **1. Pengertian Prestasi Belajar**

Sumber dari proses pembelajaran adalah hasil belajar. Beberapa ahli mengemukakan beberapa pengertian hasil belajar sebagai berikut ini. Poerwanti (2008:24) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu kognitif (cognitive), afektif (affective), dan psikomotor (psychomotor). Sedangkan menurut Yulita (2008:102) menyatakan bahwa belajar adalah hasil penilaian kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka.

Berdasarkan dari pendapat-pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai penggunaan angka, sebagai hasil penilaian dari kemampuan siswa baik kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotor.

## **B. Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu social (*Sosial science*) atau ilmu pengetahuan sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam, melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat.

IPS merupakan interaksi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi social, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya. Sedangkan menurut Sapriya, (2007:5) Pengertian Ilmu Sosial adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari tingkahlaku manusia baik individu maupun kelompok dan mengkaji tentang peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

### **C. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Pembelajaran IPS di SD akan berhasil dengan baik apabila guru memahami perkembangan intelektual anak usia SD. Anak usia SD berkisar antara 7 tahun sampai 12 tahun. Menurut Diaget perkembangan anak usia SD tersebut termasuk dalam kategori operasional berikut konkret. Pada usia operasional konkret dicirikan dengan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan tertentu yang logis, hal tersebut dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan-persoalan konkret yang dihadapi. Anak SD sudah mampu memahami tentang penggabungan (penambahan atau pengurangan), mampu mengurutkan dari yang kecil sampai yang besar, yang pendek sampai yang panjang. Anak SD juga sudah mampu menggolongkan berdasarkan warna. Pada akhir operasional konkret mereka dapat memahami tentang perkalian dan pembagian mampu menganalisis dan melakukan sintesis sederhana.

## **D. Ragam Metode Belajar**

### **1. Pengertian Metode**

Metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa metode belajar adalah cara yang ditempuh guru untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (1993:3) metode belajar merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar. Karena strategi belajar mengajar merupakan sarana atau alat untuk mencapai tujuan-tujuan belajar, maka metode belajar merupakan alat bantu untuk mencapai tujuan belajar.

### **2. Metode Belajar *Mind Map***

Mind map atau peta pikiran adalah metode mempelajari konsep yang ditemukan oleh Tony Buzan. Konsep ini didasarkan pada cara kerja otak kita tidak menyimpan informasi dalam kotak-kotak sel saraf yang terjejer rapi melainkan dikumpulkan pada sel-sel saraf yang bercabang-cabang pohon. Menurut Tony Buzan (2005:4) *Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke luar dari otak. *Mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita.

Pemetaan pikiran merupakan teknik visualisasi verbal ke dalam gambar.

Peta pikiran sangat bermanfaat untuk memahami materi, terutama materi yang diberikan secara verbal. Peta pikiran bertujuan membuat materi

pelajaran terpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari.

*Mind Map* dapat menghubungkan ide baru dan unik dengan ide yang sudah ada, sehingga menimbulkan adanya tindakan spesifik yang dilakukan oleh siswa. Dengan penggunaan warna dan simbol yang menarik akan menciptakan suatu hasil pemetaan pikiran yang baru dan berbeda. Pemetaan pikiran merupakan salah satu produk kreatif yang dihasilkan oleh siswa dalam kegiatan belajar. Siswa cenderung membuat catatan dalam bentuk linier dan panjang sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mencari pokok atau *point-point* materi pelajaran yang telah dipelajari. dalam konvensional siswa tidak banyak terlibat baik dari segi berfikir dan bertindak. Siswa hanya menerima informasi yang telah diberikan oleh guru tanpa adanya keterlibatan kegiatan psikomotoriknya.

Menurut Buzan (2006:6) *Mind Map* dapat membantu kita untuk:

1. Merencana
2. Berkomunikasi
3. Menjadi lebih kreatif
4. Menghemat waktu
5. Menyelesaikan masalah
6. memusatkan perhatian
7. Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran
8. Mengingat dengan lebih baik

9. belajar lebih cepat dan efisien
10. melihat gambar keseluruhan
11. Menyelamatkan pohon

Bagi peserta didik, *Mind Map* ini akan membantu anak dalam:

1. Membebaskan imajinasinya dan menggali ide-ide
2. Lebih mudah mengingat fakta dan angka
3. Membuat catatan yang lebih jelas dan mudah dipahami.
4. Berkonsentrasi dan menghemat waktu
5. Lebih mahir membuat perencanaan dan meraih nilai bagus dalam ulangan.

Buzan (2009:14) sarana dan prasarana untuk membuat *Mind Map* adalah:

- a. Kertas kosong tak bergaris
- b. Pena dan pensil berwarna
- c. Otak
- d. Imajinasi

Buzan (2009:15-16) membuat *Mind Map* membutuhkan imajinasi atau pikiran, adapun cara pembuatan *Mind Map* adalah:

1. Mulailah dari tengah kertas kosong
2. Gunakan gambar (simbol) untuk ide utama
3. Gunakan berbagai warna
4. Hubungan cabang-cabang utama ke gambar pusat
5. Buatlah garis hubung yang melengkung
6. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis



### 7. Gunakan gambar

Dalam membuat mind map juga diperlukan keberanian dan kreativitas yang tinggi. Variasi dengan huruf kapital, warna, garis bawah atau simbol-simbol yang menggambarkan poin atau gagasan utama akan lebih mengesankan. Menurut Sugiarto (2004:76) perbedaan antara catatan biasa dan *Mind Map* dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut ini.

**Tsabel 2.1 Perbedaan catatan biasa dan *Mind Map***

No	Catatan Biasa	<i>Mind Map</i>
1	Hanya berupa tulisan-tulisan saja	Berupa tulisan, simbol dan gambar
2	Hanya dalam satu warna	Berwarna-warni
3	Untuk membaca ulang memerlukan waktu yang lama	Untuk membaca ulang diperlukan waktu yang pendek
4	Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih lama	Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif
5	Statis	Membuat individu menjadi lebih kreatif

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peta pikiran (*Mind Map*) adalah teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual. Peta pikiran memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak yang terjadi di dalam diri seseorang. Dengan adanya keterlibatan kedua belahan otak maka akan memudahkan seseorang mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun verbal. Adanya kombinasi warna,

simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

#### **E. Langkah – langkah penggunaan alat peraga**

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan *Mind Map*:

- a. Menetapkan tujuan mengajar menggunakan *Mind Map*. Pada langkah ini hendaknya guru menetapkan tujuan yang hendak dicapai
- b. Persiapan guru. Pada tahap ini guru hendaknya memilih dan menetapkan *Mind Map* yang sesuai untuk mencapai tujuan
- c. Persiapan kelas. Siswa atau kelas hendaknya memiliki persiapan sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan *Mind Map*, mereka harus dimotivasi agar dapat menilai, menganalisis dan menghayati mata pelajaran yang disampaikan.
- d. Langkah penyajian dan peragaan. Penyajian menggunakan *Mind Map* memerlukan keahlian guru yang bersangkutan, dalam langkah ini perhatikan tujuan utama adalah mencapai tujuan mengajar yang baik sedangkan *Mind Map* hanya sekedar alat bantu.
- e. Langkah kegiatan belajar. pada langkah ini hendaknya siswa mengadakan kegiatan belajar, sehubungan dengan penggunaan *Mind Map* kegiatan ini mungkin diluar atau didalam kelas.
- f. Langkah evaluasi pelajaran dan peragaan pada akhir belajar harus dievaluasikan sampai seberapa jauh tujuan itu tercapai.

**F. Hipotesis Penelitian**

Jika pembelajaran IPS menggunakan *Mind Map* dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka prestasi belajar siswa di kelas V SDN 2 Sukabumi Bandar Lampung akan meningkat.