

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Belajar**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar tidak pernah lepas dari kehidupan manusia sehari-hari. Karena belajar sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku Gagne (Susanto, 2013: 1). Sedangkan Hamalik (2008: 27) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Sedangkan Djamarah (2006: 38) mengemukakan belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas.

Syaefudin Sa'ud (2006: 3) menyatakan belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditimbulkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan serta kemampuan.

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang

menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi Asril (2010: 19-20).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah terjadinya perubahan perilaku yang menyangkut pengetahuan, sikap dan tingkah laku, kecakapan serta kemampuan, dari tidak tahu menjadi tahu.

## **2. Pengertian Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang merupakan faktor penentuan keberhasilan proses belajar siswa, Kunandar (2010: 277) menjelaskan bahwa aktivitas siswa dalam belajar 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.

Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikomotor peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor Hanafiah & Suhana (2010: 23)

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran yang harus melibatkan seluruh aspek psikomotor peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga terdapat perubahan perilakunya secara cepat, tepat, mudah

dan benar yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

### **3. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar. Kunandar (2013: 62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Suprijono (2009: 5) hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Susanto (2013: 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Blom (Sudjana, 2010: 22) merumuskan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi domain (ranah) kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik, ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah efektif berkenaan dengan sikap dan ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Perubahan dapat diartikan dari tidak tahu menjadi tahu, tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar yaitu terjadi perubahan pada diri siswa yang menyangkut perubahan sikap, kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

## B. Pengertian Model Pembelajaran

Penggunaan istilah “model” lebih dikenal dalam dunia *fashion*. Akan tetapi dalam pembelajaran istilah “model” juga banyak dipergunakan. Sebagaimana pendapat Mills (Suprijono, 2009: 45) menyatakan bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.

Komalasari (2011: 57) menyatakan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Sedangkan Suprijono (2011: 46) model pembelajaran didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Guru sering mendapat kesulitan di dalam proses belajar mengajar di kelas. Penyebabnya mungkin dari siswa atau bahkan dari guru itu sendiri. Kesulitan yang dialaminya ini membuat guru mencoba mencari tahu apa penyebabnya. Banyak rencana, teknik serta model yang coba diterapkan. Rustaman (2010: 2.18) model pembelajaran adalah suatu rencana atau kerangka yang dapat digunakan untuk merencanakan pengajaran yang bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau kerangka yang dapat digunakan oleh guru untuk merencanakan pengajaran yang bermakna sehingga tujuan pembelajaran tercapai serta terdapat perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif .

## C. *Cooperative Learning*

### 1. *Pengertian Cooperative Learning*

Model pembelajaran memiliki beberapa jenis, salah satunya adalah *cooperative learning*. Isjoni (2007: 15) *cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Kemudian Anitah, dkk (2009: 3.7) mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain.

Slavin (Komalasari, 2011: 62) menyatakan bahwa, *cooperative learning* adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2–5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok, tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Banyak guru menyatakan bahwa mereka telah melaksanakan model belajar kelompok. Namun tidak semua kerja kelompok dapat dianggap sebagai *cooperative learning*. Kerja kelompok yang dianggap sebagai *cooperative learning* salah satunya adalah ketika seluruh anggota berkomunikasi tanpa ada hambatan, serta tanggung jawab diantara setiap anggotanya. Johnson and Johnson (Huda, 2011: 31) menjelaskan definisi ringkas mengenai *cooperative learning* yaitu, *working together to*

*accomplish shared goals* yang diartikan dalam bahasa Indonesia adalah bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau kelompok kecil yang terdiri dari 2-6 orang siswa sehingga setiap siswa dalam kelompoknya akan saling membantu dalam memecahkan atau menyelesaikan permasalahan terhadap materi yang digunakan oleh guru.

## 2. Karakteristik *Cooperative Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, begitu pula dengan *cooperative learning* yang memiliki beberapa karakteristik, sebagaimana Salvin (Isjoni: 2011: 21) mengemukakan tiga karakteristik *cooperative learning*, yaitu:

- a. Penghargaan kelompok  
*Cooperative learning* menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan.
- b. Pertanggungjawaban individu  
Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.
- c. Kesempatan yang sama untuk mencari keberhasilan
- d. *Cooperative learning* menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini setiap siswa baik yang prestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

Berdasarkan karakteristik *cooperative learning* menurut pendapat Slavin di atas dapat diketahui bahwa terdapat tiga karakteristik *cooperative*

*learning*. Ketiga karakteristik yaitu penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan.

### 3. Keunggulan dan Kelebihan *Cooperative Learning*

Model pembelajaran selalu memiliki keunggulan dan kelemahan ketika diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Sebagaimana Jarolimek & Parker (Isjoni, 2011: 24) mengemukakan keunggulan dan kelemahan *cooperative learning* sebagai berikut:

- a. Keunggulan yang diperoleh didalam pembelajaran *cooperative learning* yaitu: (1) saling ketergantungan yang positif, (2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, (3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, (4) suasana rileks dan menyenangkan, (5) terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru, dan (6) memiliki banyak kesempatan untuk meng-ekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.
- b. Kelemahan yang diperoleh dalam pembelajaran *cooperative learning* yaitu: (1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu, (2) agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai, (3) selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas hingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan (4) saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

### 4. Tipe-tipe *Cooperative Learning*

*Cooperative learning* mempunyai beberapa tipe yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Isjoni (2011: 50) mengemukakan dalam *cooperative learning* terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya: (a) *Student Team*

*Acievement Division*, (b) *jigsaw*, (c) *Group Investigastion*, (d) *Rotating Trio Exchange*, (e) *Group Resume*, (f) *Numbered Head Together*, (g) *Take and Give* dan lain-lain. Dari beberapa model pembelajaran tersebut, salah satu model pembelajaran yang dipandang lebih tepat untuk diterapkan di SD Negeri 6 Metro Pusat pada pembelajaran tematik ialah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *take and give* merupakan salah satu model alternatif dalam proses pembelajaran, karena penguasaan materi menggunakan kartu serta keterampilan bekerja berpasangan dan *sharing* informasi, dan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya Huda (2013: 242).

#### **D. Model Cooperative Learning Tipe Take and Give**

##### **1. Pengertian Model Cooperative Learning Tipe Take and Give**

Istilah *take and give* sering diartikan “saling memberi dan saling menerima”. Prinsip ini juga menjadi intisari dari model pembelajaran *take and give*. *Take and give* merupakan strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Di dalam kartu, ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal masing-masing siswa. Siswa kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang didapatnya di kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya Huda (2013: 242).



Dengan demikian, komponen penting dalam strategi *take and give* adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan dan *sharing* informasi, serta evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya. Sedangkan Rusmawati (Amaliah, 2011: 15) model pembelajaran *cooperative* tipe *take and give* adalah suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk saling berbagi mengenai materi yang akan sedang disampaikan oleh guru. dengan kata lain model ini melatih siswa terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi yang mereka terima ke teman atau siswa lain secara berulang-ulang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative* tipe *take and give* yaitu penerapan materi pembelajaran melalui kartu yang bertujuan untuk saling berbagi materi serta melatih siswa terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi yang mereka terima ke teman atau siswa lain secara berulang-ulang.

## **2. Langkah-Langkah Model *Cooperative Learning* Tipe *Take and Give***

Huda (2013: 242-243) mengemukakan bahwa teknis pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *take and give* (1) guru mempersiapkan kartu yang digunakan dalam proses pembelajaran, (2) guru mendesain kelas sebagaimana mestinya, (3) guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, (4) untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal, (5) semua siswa disuruh berdiri dan mencari

pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya, (6) demikian seterusnya hingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*take and give*), (7) untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberi pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu, (8) strategi ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan, dan (9) guru menutup pembelajaran.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning* Tipe *Take and Give***

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan ketika diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Begitu pula dengan model *cooperative learning* tipe *Take and Give* seperti yang dijelaskan oleh Huda (2013: 243) yaitu:

- a. Kelebihan model *cooperative learning* tipe *Take and Give*.
  - 1) Dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran.
  - 2) Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain.
  - 3) Mmelatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelas.
  - 4) Memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan.
  - 5) Meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dibebani tanggung jawab atas kartunya masing-masing.
- b. Kekurangan model *cooperative learning* tipe *Take and Give*.
  - 1) kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok.
  - 2) ketidaksesuaian skill antara siswa yang memiliki kemampuan akademik yang baik dan siswa yang kurang memiliki kemampuan akademik.
  - 3) kecenderungan terjadinya *Free riders* dalam setiap kelompok, terutama siswa-siswa yang akrab satu sama lain.

## **E. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Hermawan (2007: 54) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Gerlach & Ely (Arsyad, 2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan Latuheru (<http://fitrianielektronika.blogspot.com>), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau informasi dari komunikator (guru) ke penerima pesan (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah dalam menerima informasi yang disampaikan, serta akan lebih menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai sarana dalam mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.

Ruminiati (2007: 2-11) terdapat dua fungsi media pembelajaran yang perlu diketahui, yaitu:

- a. Sebagai alat bantu pembelajaran. Apabila dalam materi ajar yang bersifat abstrak dan rumit/ kompleks diajarkan kepada siswa, maka siswa hanya akan berfikir/ berangan-angan secara biasa. Kehadiran media sebagai alat bantu dalam menjelaskan suatu bahan yang bersifat abstrak sangat diperlukan guna mencapai tujuan dari pengajaran yang telah diajarkan.
- b. Sebagai sumber belajar. Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar, serta dapat membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat menambah wawasan siswa.

## 3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu atau sarana yang dapat digunakan dalam membantu guru dalam menyampaikan materi, dalam media pembelajaran mempunyai banyak jenis yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.

Asyhar (2012: 44-45) ada empat jenis media pembelajaran, yaitu:

- a. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik, misalnya: media visual non proyeksi (benda realia, model, prototif, dan grafis), dan media proyeksi (power point, paint, dan auto cad).
- b. Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa, misalnya: radio, pita kaset suara, dan piringan hitam).

- c. Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan, misalnya: video kaset dan film bingkai.
- d. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran, misalnya: Televisi dan power point.

#### **4. Media Grafis**

Penggunaan media grafis merupakan salah satu cara guru dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media. Diharapkan dengan media grafis ini dapat membantu guru dalam mengajar di kelas.

Asyhar (2013: 102) Media grafis adalah visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa yang dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk seperti foto, gambar, sketsa, grafik, bagan, atau chart. Sedangkan menurut Angkowo dan Kosasih (2007: 13) media grafis merupakan pesan yang akan disampaikan dan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual.

Sadiman dkk (2006: 28) media grafis termasuk media visual. Media grafis ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa media grafis yaitu media yang akan disampaikan dan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera penglihatan). Media grafis meliputi, gambar, bagan, diagram, grafik, poster, kartun, dan foto grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

## **F. Pembelajaran Tematik**

### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik berasal dari kata *integrated teaching and learning atau integrated curriculum approach* yang konsepnya telah lama dikemukakan oleh Jhon dewey sebagai usaha mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa dan kemampuan perkembangannya (Beans dalam udin sa'ud dkk dalam <http://uukurniawati.wordpress.com/2013/05/17/konsep-dasar-pembelajaran-tematik/>).

Trianto (2011: 139) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik. Sedangkan pembelajaran tematik, Mamat (Prastowo, 2013: 125) pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang dikaitkan dalam tema-tema tertentu sebagai usaha untuk mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa dan kemampuan perkembangannya.

Dalam menerapkan dan melaksanakan pembelajaran tematik, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan menurut Trianto (2011:

154) yaitu 1) penggalian tema, 2) pengelolaan pembelajaran, 3) evaluasi, dan 4) reaksi, penjelasannya sebagai berikut:

1. Penggalian tema merupakan prinsip utama (fokus) dalam pembelajaran tematik. Artinya tema-tema yang saling tumpang tindih dan ada keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran.
2. Pengelolaan pembelajaran yaitu guru dapat optimal apabila guru mampu menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses. Artinya, guru harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran.
3. Evaluasi, pada dasarnya menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Bagaimana suatu kerja dapat diketahui hasilnya apabila tidak dilakukan evaluasi.
4. Reaksi yaitu dampak pengiring (*nurturant effect*) yang penting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh gurub dalam KBM. Karena itu, guru dituntut agar mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sehingga tercapai secara tuntas tujuan-tujuan pembelajaran.

## **2. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik dalam kenyataannya memiliki beberapa kelebihan seperti pembelajaran terpadu. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Trianto, 2011: 159), pembelajaran tematik memiliki kelebihan antara lain:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar anak relevan dengan tingkat perkembangannya.
- b. Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
- c. Kegiatan belajar bermakna bagi anak, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
- d. Keterampilan berfikir anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu.
- e. Kegiatan belajar mengajar bersifat pramagtis sesuai lingkungan anak.
- f. Keterampilan sosial anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu. Keterampilan sosial ini antara lain: kerja sama, komunikasi, dan mau mendengar pendapat orang lain.

Kelemahan pembelajaran tematik udin Sa'ud dkk (2006: 18)

kelemahan-kelemahannya sebagai berikut :

- a. Dilihat dari aspek guru, pembelajaran tematik menuntut tersedianya peran guru yang memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas, kreatifitas tinggi, ketrampilan metodologik yang handal, kepercayaan diri dan etos akademik yang tinggi, dan berani untuk mengemas dan mengembangkan materi.
- b. Dilihat dari aspek siswa, pembelajaran tematik termasuk memiliki peluang untuk mengembangkan kreatifitas akademik yang menuntut kemampuan belajar siswa yang relative "baik" baik dalam aspek intelegensi maupun kreatifitasnya.
- c. Dilihat dari aspek sarana dan sumber pembelajaran, pembelajaran tematik memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan berguna seperti yang dapat menunjang dan memperkaya serta mempermudah pengembangan wawasan dan pengetahuan yang diperlukan.
- d. Dilihat dari aspek kurikulum, pembelajaran tematik memerlukan jenis kurikulum yang terbuka untuk pengembangannya.
- e. Dilihat dari system penilaian dan pengukurannya, pembelajaran tematik membutuhkan system penilaian dan pengukuran (objek, indicator, dan prosedur) yang terpadu.
- f. Dilihat dari suasana penekanan proses pembelajaran, pembelajaran tematik cenderung mengakibatkan penghilangan pengutamaan salah satu atau lebih mata pelajaran.

### **3. Pendekatan *Scientific* (*Scientific Approach*)**

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan *scientific* (ilmiah). Penjelasan Prof. Sudarwan (Kemendikbud, 2013: 201) tentang pendekatan *scientific* bahwa pendekatan ini bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Dengan demikian, proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip, atau kriteria ilmiah. Proses pembelajaran disebut ilmiah jika memenuhi kriteria seperti berikut ini.



- 1) Substansi atau materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.
- 2) Penjelasan guru, respon peserta didik, dan interaksi edukatif guru-peserta didik terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
- 3) Mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan substansi atau materi pembelajaran.
- 4) Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari substansi atau materi pembelajaran.
- 5) Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon substansi atau materi pembelajaran.
- 6) Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggung jawabkan.
- 7) Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

Pendekatan *Scientific (Scientific Approach)* berisikan materi pembelajaran berbasis fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu. Pendekatan *scientific* atau sering disebut dengan pendekatan ilmiah ini mendorong dan menginspirasi siswa untuk berpikir kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Hal tersebut relevan dengan Permendikbud No. 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah dasar, yaitu kurikulum 2013 dikembangkan melalui penyempurnaan pola pikir pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains/ilmiah).

Proses pembelajaran pada pendekatan ini meliputi tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar melahirkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terpadu.

#### **4. Penilaian Autentik**

Penilaian Autentik (*Authentic Assesment*) adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar siswa untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Secara konseptual penilaian autentik lebih bermakna secara signifikan dibandingkan dengan tes pilihan jamak terstandar sekalipun Kemendikbud (2013: 240). Penilaian autentik memiliki relevansi kuat terhadap pendekatan ilmiah dalam pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No.66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Bab II dijelaskan Penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (input), proses, dan keluaran (output) pembelajaran. Penilaian tersebut mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa baik dalam rangka mengobservasi, menalar, mencoba, mengkomunikasikan, membuat jejaring dll. Selain itu, penilaian ini juga relevan dengan pendekatan tematik terpadu dalam pembelajaran khususnya jenjang SD.

Muller (Nurgiyantoro, 2011: 23) penilaian autentik adalah suatu bentuk tugas yang menghendaki pembelajar untuk menunjukkan kinerja di dunia nyata secara bermakna yang merupakan penerapan esensi

pengetahuan dan keterampilan. Komalasari (2011: 148) penilaian autentik sebagai suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau konteks “dunia nyata”, yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah dengan alternatif jawaban yang bermacam-macam.

Dengan kata lain penilaian autentik memonitor dan mengukur semua aspek hasil belajar yang mencakup kognitif, sikap, serta keterampilan. Baik yang tampak sebagai hasil akhir maupun berupa perubahan dan perkembangan aktivitas dan perolehan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa penilaian autentik yaitu suatu penilaian belajar yang mengukur semua aspek hasil belajar yang mencakup kognitif, sikap, serta keterampilan, serta adanya perubahan dan perkembangan aktivitas dan perolehan selama proses pembelajaran.

#### **G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran Tematik di Kelas IV C menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Take and give* dengan Media Grafis dengan langkah-langkah yang tepat, maka akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV C SD Negeri 6 Metro Pusat TP 2013/2014”.