

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Secara luas, belajar merupakan proses menuju perubahan tingkah laku. Depdiknas (2003:1) mendefinisikan “belajar sebagai proses membangun makna/pemahaman terhadap informasi atau pengalaman”. Berdasarkan definisi yang dipaparkan jelas bahwa belajar adalah proses membangun pemahaman sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat membangun pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Sutikno (2012:5), mengartikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Hakim (2002:7) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuannya”.

Dari teori diatas jelas bahwa proses belajar dilakukan dalam rangkaian interaksi bersama teman ataupun dengan lingkungannya. Hal ini tentu saja bertujuan agar kualitas dan kuantitas kepribadian para siswa dapat berkembang.

Menurut Sumiati (2009:1) mengemukakan bahwa pembelajaran 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.

Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktifitas 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.

B. 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”. Poewadarminto (2011:66) menjelaskan aktivitas

sebagai suatu kegiatan atau kesibukan. Nasution (2010:23) menambahkan bahwa aktivitas merupakan keaktifan jasmani dan rohani dan kedua-duanya harus dihubungkan. Menurut Sudirman (2012), Faktor yang mempengaruhi belajar pada pokoknya mempengaruhi aktivitas 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 psikologis* (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.

Siswa yang aktif dapat dipengaruhi oleh faktor jasmaniahnya yang sehat. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa dapat memahami materi yang disampaikan dan ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran jika jasmaniahnya baik. Selain itu, guru merupakan salah satu faktor pendukung keaktifan siswa. Guru yang berada di lingkungan sekolah sangat berpengaruh besar terhadap tingkat keaktifan belajar siswa di kelas.

Aktivitas belajar sendiri banyak sekali macamnya, sehingga para ahli mengadakan klasifikasi. Paul B. Diedrich dalam (Sardiman, 2004: 101) menggolongkan macam-macam 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) *Writing 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) *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.

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.

C. Hasil Belajar

Darmansyah (2006:13) menyatakan “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.

Rahmat (dalam Abidin. 2004:1) mengatakan “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”. Selanjutnya peranan hasil belajar menurut

Harahap (dalam Abidin 2004:2) yaitu:

- a) Hasil belajar berperan memberikan informasi tentang kemajuan belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.

- b) Untuk mengetahui keberhasilan komponen-komponen pengajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Hasil belajar memberikan bahan pertimbangan apakah siswa diberikan program perbaikan, pengayaan, atau melanjutkan pada program pengajaran berikutnya.
- d) Untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan bagi siswa yang mengalami kegagalan dalam suatu program bahan pembelajaran.
- e) Untuk keperluan supervisi bagi kepala sekolah dan penilik agar guru lebih berkompeten.
- f) Sebagai bahan dalam memberikan informasi kepada orang tua siswa dan sebagai bahan mengambil berbagai keputusan dalam pengajaran.

Menurut Hamalik (2001:159) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkahlaku siswa. Menurut Nasution (2006:36) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

D. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara terbimbing. Hal ini sejalan dengan kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) bahwa “ IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis.” Sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”.

Selain itu IPA juga merupakan ilmu yang bersifat empirik dan membahas tentang fakta serta gejala alam. Fakta dan gejala alam tersebut menjadikan pembelajaran IPA tidak hanya verbal tetapi juga faktual. Hakikatnya pembelajaran IPA adalah proses yang diwujudkan dengan melaksanakan pembelajaran yang melatih keterampilan proses bagaimana cara produk IPA ditemukan.

Pelaksanaan pembelajaran IPA juga dipengaruhi oleh tujuan apa yang ingin dicapai melalui pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran IPA di SD telah dirumuskan dalam kurikulum yang sekarang ini berlaku di Indonesia. Kurikulum yang sekarang berlaku di Indonesia adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Tujuan pembelajaran IPA di SD menurut KTSP (Depdiknas, 2006) secara terperinci adalah :

- a) Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaanNYA.
- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan,
- e) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- f) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS.

Ruang lingkup bahan kajian IPA di SD secara umum meliputi dua aspek, yaitu kerja ilmiah dan pemahaman konsep. Lingkup kerja ilmiah meliputi kegiatan penyelidikan berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreatifitas, pemecahan masalah, sikap, dan nilai ilmiah. Lingkup pemahaman konsep dalam kurikulum KTSP relatif sama jika dibandingkan dengan kurikulum berbasis kompetensi

(KBK) yang sebelumnya digunakan. Secara terperinci lingkup materi yang terdapat dalam kurikulum KTSP adalah :

- a) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
- b) Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi : cair, padat, dan gas.
- c) Energi dan perubahannya, meliputi : gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- d) Bumi dan alam semesta, meliputi : tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Dengan demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran IPA kedua aspek tersebut saling berhubungan. Aspek kerja ilmiah diperlukan untuk memperoleh pemahaman atau penemuan konsep IPA.

E. Media Gambar

Gambar termasuk media pembelajaran berbasis visual. Telah diketahui bahwa media berbasis visual seperti gambar dapat memudahkan pemahaman terhadap suatu materi pelajaran yang rumit atau kompleks. Media gambar dapat menyuguhkan pembelajaran yang menarik tentang struktur atau organisasi suatu hal, sehingga juga memperkuat ingatan. Media gambar dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Untuk memperoleh kemanfaatan yang sebesar-besarnya dalam penggunaan media gambar dalam pembelajaran ini, maka ia haruslah dirancang dengan sebaik-baiknya.

Hal ini juga sejalan dengan konsep Kerucut Pengalaman yang dikemukakan oleh Edgard Dale, yaitu efektivitas penggunaan media pembelajaran bukan ditentukan oleh seberapa canggih dan modernnya alat yang disediakan oleh guru. Melainkan

kesesuaian media tersebut dengan materi (*contain*) pelajaran yang diajarkan. Mungkin saja guru mengajar tanpa bantuan media pembelajaran, karena materi yang disajikan adalah materi yang sederhana dan tidak terlalu berat. Dalam teori Kerucut Pengalaman penggunaan media gambar masuk dalam tingkatan Still Picture, pengalaman yang diperoleh melalui gambar mati, slide, atau fotografi (Aqib, 2002:59-60). Hal ini berfungsi untuk mengantarkan siswa ke tingkatan Kerucut Pengalaman yang lebih tinggi. Menurut Oemar Hamalik (1986:43) berpendapat bahwa “ Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 329) “ Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya.”

Menurut Arief Sadiman, Dkk (2003: 28-29): Media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Kognitif perkembangannya diawali dengan perkembangan kemampuan mengamati, melihat hubungan dan memecahkan masalah sederhana. Kemudian berkembang ke arah pemahaman dan pemecahan masalah yang lebih rumit. Aspek ini berkembang pesat pada masa anak mulai masuk sekolah dasar (usia 6-7 tahun). Berkembang konstan selama masa belajar dan mencapai puncaknya pada masa sekolah menengah atas (usia 16-17 tahun).

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat akan dilupakan atau diabaikan tidak digambarkan. Gambar termasuk media yang relatif mudah ditinjau dari segi biayanya.

a. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Menurut Basuki dan Farida (2001: 42), mengemukakan kelebihan dan kelemahan media gambar, yaitu:

Kelebihan media gambar:

1. Umumnya murah harganya.
2. Mudah didapat.
3. Mudah digunakan.
4. Dapat memperjelas suatu masalah.
5. Lebih realistis.
6. Dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan.

Kelemahan media gambar :

1. Semata-mata hanya medium visual.
2. Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar.
3. Memerlukan ketersediaan sumber ketrampilan dan kejelihan guru untuk dapat memanfaatkannya.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka yang diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan hipotesis penelitian tindakan kelas adalah jika pembelajaran IPA pada rangka manusia manusia dilaksanakan dengan menggunakan media gambar dengan langkah-langkah yang tepat maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN 2 Campang Raya Bandar Lampung.