

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pendekatan Pembelajaran

Proses pembelajaran tidak terlepas dengan suatu pendekatan pembelajaran agar proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik, menyenangkan, dan lebih bermakna. Menurut Rusman (2012: 380) pendekatan diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran. Sementara itu, menurut Komalasari (2013: 54) pendekatan pembelajaran diartikan sebagai sudut pandang terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum yang didalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.

Pendekatan merupakan langkah awal pembentukan suatu ide dalam memandang suatu masalah (Sanjaya, 2008: 127). Jadi, pendekatan adalah sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang masih umum kemudian dikuatkan menggunakan model dan metode pembelajaran yang sesuai. Pendekatan pembelajaran dikelompokkan menjadi dua yaitu pendekatan kontekstual dan pendekatan konvensional atau tradisional.

1. Pengertian Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual menempatkan siswa dalam konteks bermakna yang menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang sedang dipelajari dan sekaligus memperhatikan faktor kebutuhan individual siswa dan peran guru. *Contextual Learning* (CTL) adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. CTL adalah suatu sistem pengajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan kehidupan sehari-hari siswa (Johnson, 2006: 65).

Hull's dan Sounders (dalam Komalasari, 2013: 6) menjelaskan bahwa didalam pembelajaran kontekstual, siswa menemukan hubungan penuh makna antara ide-ide abstrak dengan penerapan praktis di dunia nyata. Siswa menyangkutkan konsep melalui penemuan, penguatan, dan keterhubungan. Pembelajaran kontekstual menghendaki kerja sebuah tim, misalnya di sekolah, di tempat kerja, maupun di rumah. Pembelajaran kontekstual menuntut guru mendesain lingkungan belajar yang merupakan gabungan beberapa bentuk pengalaman untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Sedangkan menurut Sa'ud (2006: 38) CTL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkan dalam kehidupannya.

Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran kontekstual di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan suatu

pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan kehidupan nyata yang sehari-harinya dialami oleh siswa, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat yang pada akhirnya bertujuan untuk menemukan arti dan makna materi yang telah dipelajari bagi kehidupan siswa sehari-hari.

2. Komponen Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual merupakan suatu pendekatan yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkret melalui keterlibatan aktivitas siswa mencoba, melakukan, dan mengalami sendiri. Dengan demikian pembelajaran tidak sekedar dilihat dari sisi produk, melainkan juga dari sisi proses. Pembelajaran kontekstual memiliki tujuh komponen utama yang harus dikembangkan menurut Ditjen Dikdasmen (dalam Hernawan, dkk., 2007: 158-160) sebagai berikut:

a. Konstruktivisme (*Constructivisme*)

Pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukan seperangkat fakta dan konsep yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus membangun pengetahuan itu memberi makna melalui pengalaman yang nyata.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Pengetahuan dan keterampilan serta kemampuan-kemampuan lain yang diperlukan bukan merupakan hasil dari mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi merupakan hasil menemukan sendiri.

c. Bertanya (*Questioning*)

Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Melalui penerapan bertanya, pembelajaran akan lebih hidup, akan mendorong proses dan hasil belajar yang lebih luas dan mendalam, dan akan banyak ditemukan unsur-unsur lain yang terkait yang sebelumnya tidak terpikirkan baik oleh guru maupun siswa.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Membiasakan siswa untuk melakukan kerja sama dan memanfaatkan sumber belajar dari teman-teman belajarnya. Jadi, hasil pembelajarannya diperoleh dari kerja sama dengan orang lain melalui berbagai pengalaman.

e. Pemodelan (*Modeling*)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Pembuatan model dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran agar bisa memenuhi harapan siswa secara menyeluruh dan membantu mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh para guru.

f. Refleksi (*Reflection*)

Kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada dunia nyata yang dihadapi siswa akan mudah diaktualisasi ketika pengalaman belajar itu telah terinternalisasi dalam setiap jiwa siswa. Jadi refleksi yang merupakan cara berpikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari sangat penting diberikan di setiap pembelajaran.

g. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Penilaian adalah suatu proses pengumpulan berbagai data dan informasi yang bisa memberikan gambaran atau petunjuk terhadap pengalaman belajar siswa.

3. Karakteristik Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual sebagai pendekatan yang mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, memiliki beberapa karakteristik tersendiri. Menurut Komalasari (2013: 13-15), karakteristik pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut:

- a. Keterkaitan (*relating*), yaitu proses pembelajaran yang memiliki keterkaitan dengan bekal pengetahuan yang telah ada pada diri siswa dengan konteks pengalaman dalam kehidupan dunia nyata siswa.
- b. Pengalaman langsung (*experiencing*), yaitu proses pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengonstruksi pengetahuan dengan cara menemukan dan mengalami sendiri secara langsung.
- c. Aplikasi (*applying*), yaitu proses pembelajaran yang menekankan pada penerapan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang dipelajari dalam situasi dan konteks lain yang berbeda sehingga bermanfaat bagi kehidupan siswa.
- d. Kerja sama (*cooperating*), yaitu pembelajaran yang mendorong kerja sama diantara siswa, antara siswa dengan guru dan sumber belajar.
- e. Pengaturan diri (*self-regulating*), yaitu pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengatur diri dan pembelajarannya secara mandiri.
- f. Asesmen autentik (*authentic assessment*), yaitu pembelajaran yang mengukur, memonitor, dan menilai semua aspek hasil belajar yang tercakup dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotor, baik sebagai hasil akhir suatu proses pembelajaran maupun berupa perubahan dan perkembangan aktivitas, dan perolehan belajar selama proses pembelajaran di dalam atau di luar kelas. Penilaian juga tidak hanya diserahkan pada guru, tetapi siswa pun menilai siswa lain dan dirinya sendiri dalam aktivitas dan pemahaman materi. Bentuk-bentuk penilaiannya yaitu penilaian tertulis dan penilaian berdasarkan perbuatan, penugasan, produk, atau portofolio.

4. Langkah-langkah Pendekatan Kontekstual

Sebelum melaksanakan pembelajaran, tentu saja terlebih dahulu guru harus membuat skenario pembelajaran sebagai pedoman umum dan sekaligus sebagai alat kontrol dalam pelaksanaannya. Menurut Trianto (2009: 111) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kontekstual sebagai berikut:

- a. Mengembangkan pemikiran anak bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- b. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri semua topik.
- c. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
- d. Menciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok-kelompok).
- e. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
- f. Melakukan refleksi diakhir pertemuan.
- g. Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

5. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Kontekstual

Penerapan pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik ini pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Berikut ini adalah kelebihan pendekatan kontekstual.

- a. Pembelajaran lebih bermakna, artinya siswa melakukan sendiri kegiatan yang berhubungan dengan materi yang ada sehingga siswa dapat memahaminya sendiri.
- b. Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena pembelajaran kontekstual menuntut siswa menemukan sendiri bukan menghafal.
- c. Menumbuhkan keberanian siswa mengemukakan pendapat tentang materi yang dipelajari.
- d. Menumbuhkan rasa ingin tahu tentang materi yang dipelajari dengan bertanya kepada guru.
- e. Menumbuhkan kemampuan dalam bekerjasama dengan teman yang lain untuk memecahkan masalah yang ada.
- f. Siswa dapat membuat kesimpulan sendiri kegiatan pembelajaran.
(Anisa dalam www.sekolahdasar.net)

Sedangkan kelemahan dari pendekatan kontekstual yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran, tidak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang sama dengan teman lainnya karena siswa tidak mengalami sendiri.
- b. Perasaan khawatir pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik siswa karena harus menyesuaikan dengan kelompoknya.
- c. Banyak siswa yang tidak senang apabila disuruh bekerjasama dengan yang lainnya, karena siswa yang tekun merasa harus bekerja melebihi siswa yang lain dalam kelompoknya.
(Dzaki dalam www.sekolahdasar.net)

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Sehubungan dengan adanya proses pembelajaran agar dapat berjalan efektif dan menyenangkan, maka diperlukan alat bantu dalam pengajaran yang biasa disebut media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013: 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. Dalam hal ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sejalan dengan pengertian tersebut, Gagne (dalam Sadiman, dkk., 2005: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru yang bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran guna merangsang keaktifan siswa untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai banyak fungsi. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (a) memotivasi minat dan tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi (Kemp dan Dayton dalam Arsyad, 2013: 23).

Sedangkan menurut Arsyad (2013: 25) media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Sementara itu, manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2011: 2) yaitu: (a) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, (b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu dapat membangkitkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh positif terhadap psikologi siswa. Fungsi-

fungsi tersebut dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam empat jenis menurut Arsyad (2013: 31-34), yaitu:

- a. Media hasil teknologi cetak, yaitu media yang dihasilkan dalam bentuk salinan tercetak. Media hasil teknologi cetak juga dikenal sebagai media visual yang penyerapan materinya melalui pandangan. Contohnya meliputi teks bacaan, grafik, foto atau gambar, representasi fotografik, dan reproduksi.
- b. Media hasil teknologi audio-visual, yaitu media yang dihasilkan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik. Penyerapan materi melalui media audio-visual melalui pandangan dan pendengaran. Contohnya meliputi video kaset dan film bingkai.
- c. Media hasil teknologi berbasis komputer, yaitu media yang dihasilkan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *mikro-prosesor*. Media hasil teknologi berbasis komputer menyimpan materi dalam bentuk digital. Contohnya meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap) dan *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya).

- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer, media yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dihasilkan oleh komputer misalnya *hypermedia*.

Sedangkan Sadiman, dkk. (2005: 28-55) mengklasifikasikan media yang lazim digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Media grafis, media yang menyalurkan pesan melalui indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan berupa simbol-simbol komunikasi visual. Contohnya yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, dan papan buletin.
- b. Media audio, media yang menyalurkan pesan melalui indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan berupa lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Contohnya yaitu radio, alat perekam pita magnetik, dan laboratorium bahasa.
- c. Media proyeksi diam, media ini mempunyai persamaan dengan media grafik namun bedanya ialah media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat. Contohnya yaitu film bingkai, film rangkai, *overhead proyektor*, *proyektor opaque*, *tachitoscope*, *microprojection*, dan *microfilm*.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pendidikan memiliki jenis yang beragam yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Pada penelitian ini, penulis memilih media grafis

karena media grafis dinilai dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media grafis maka pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa dapat lebih memahami materi dan lebih aktif untuk bertanya.

4. Media Grafis

Pembelajaran di dalam kelas menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar. Dari beberapa macam jenis media salah satunya adalah media grafis. Sadirman, dkk. (2005: 28) mengemukakan bahwa media grafis merupakan media visual yang bertujuan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan berupa simbol-simbol komunikasi visual.

Selanjutnya Asyhar (2013: 102) berpendapat bahwa 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 kedalam simbol-simbol visual. Dapat disimpulkan bahwa media grafis merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang bersifat visual dan menitikberatkan pada indera penglihatan.

5. Fungsi Media Grafis

Media grafis merupakan media visual yang digunakan dalam pembelajaran. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari

sumber ke penerima pesan (Sadiman, dkk., 2005: 28). Sementara Asyhar (2013: 89) mengungkapkan bahwa ada beberapa fungsi media grafis yaitu dapat memperlancar pemahaman siswa, memperkuat ingatan, menarik perhatian siswa, dan memberikan hubungan antara isi dan materi pelajaran dengan dunia nyata. Sedangkan Sudjana dan Rivai (2011: 20) mengungkapkan fungsi media grafis yaitu menarik perhatian dan minat dalam menyampaikan informasi tertentu secara cepat dan memvisualisasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan dalam bentuk yang ringkas dan padat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media grafis yaitu alat bantu guru untuk mengajar dalam bentuk visualisasi yang dapat menarik minat dan perhatian siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

6. Langkah-langkah Penggunaan Media Grafis

Diantara beberapa contoh media grafis, penulis akan menggunakan gambar atau foto dalam menyampaikan materi pelajaran. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam penggunaannya menurut Ruminiati (2007: 2.23).

- a. Menganalisis pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk gambar atau foto.
- b. Menyiapkan bahan-bahan yang digunakan.
- c. Memeragakan gambar atau foto tersebut sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa.

- d. Guru menjelaskan materi pelajaran melalui media yang telah disiapkan sekaligus menanamkan nilai moral dan norma yang menjadi target harapannya.

7. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

Penggunaan media grafis dalam pembelajaran, tentu ditemui beberapa kelebihan dan kelemahan. Berikut ini adalah beberapa kelebihan media gambar atau foto menurut Sadiman, dkk. (2005: 29-30).

- a. Sifatnya konkret. Gambar atau foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek atau peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut. Air terjun Niagara atau Danau Toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat seperti apa adanya. Gambar atau foto amat berguna dalam hal ini.
- c. Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
- d. Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- e. Foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Sedangkan kelemahannya adalah sebagai berikut.

- a. Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Gambar atau benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

C. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh manusia sejak dilahirkan di dunia hingga sepanjang hayatnya untuk memperbaiki dirinya. Banyak teori belajar yang dikembangkan oleh para ahli, diantaranya ada tiga teori belajar yang utama yaitu teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, dan teori belajar konstruktivisme.

Salah satu teori belajar yang melandasi pembelajaran kontekstual ialah teori belajar konstruktivisme. Konstruktivisme merupakan salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi kita sendiri. Pengetahuan itu tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa melainkan siswa sendirilah yang harus mengartikan apa yang telah diajarkan dengan menyesuaikan terhadap pengalaman-pengalaman mereka (Lorsbach dan Tobin dalam Komalasari, 2013: 15).

Menurut Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 10) belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru. Menurutnya, belajar terdiri dari tiga komponen penting yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar.

Sementara Komalasari (2013: 2) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.

Sedangkan pandangan modern menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku, berkat interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun yang dimaksud lingkungan mencakup keluarga, sekolah, dan masyarakat, dimana peserta didik berada (Hanafiah dan Suhana, 2009: 6).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses pembentukan pengetahuan dan perubahan tingkah laku individu yang baru sebagai hasil pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Selama pembentukan pengetahuan dan perubahan tingkah laku individu yang baru melalui interaksi dengan lingkungan ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berfikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang harus dipelajari.

2. Aktivitas Belajar

Proses pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas belajar yaitu interaksi antara siswa dengan lingkungan dan sumber belajar. Aktivitas belajar merupakan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa itu dapat mengembangkan pengetahuannya guna mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2008: 170).

Sedangkan Hanafiah dan Suhana (2009: 23) mendefinisikan aktivitas belajar adalah aktivitas yang melibatkan seluruh aspek psikofisis 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.

Kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh Dierich (dalam Hamalik, 2011:

90) tentang jenis-jenis aktivitas dalam pembelajaran yaitu:

- a. Kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy*, membuat *out line* atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar yaitu menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta, dan pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dll.

Jadi, aktivitas belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran yang melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa, baik jasmani maupun rohani guna mengembangkan pengetahuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun indikator aktivitas yang ingin dikembangkan pada penelitian ini adalah (a) memperhatikan penjelasan guru atau teman, (b) mengemukakan pendapat berdasarkan pengetahuan yang dimiliki yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa, (c) mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman untuk memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan, (d) berdiskusi kelompok untuk memperoleh berbagai pendapat teman dalam menyelesaikan soal, (e)

menunjukkan rasa ingin tahu ketika menggunakan media grafis, (f) menggunakan media grafis secara efektif dan efisien, dan (g) berani menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar menurut Suprijono (dalam Thobroni dan Mustofa, 2012: 22) adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Selanjutnya Sudjana (dalam Kunandar, 2013: 62) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.

Sebagai kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau refleksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresi dan interpretatif.

(Bloom dalam Sudjana, 2010: 22-23).

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Hasil belajar melahirkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui pengetahuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Jadi, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti hasil belajar kognitif berupa pengetahuan, hasil belajar afektif berupa sikap tanggung jawab dan disiplin, dan hasil belajar psikomotor berupa keterampilan menulis.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Mengacu pada pembaharuan kurikulum yaitu kurikulum 2013, maka dalam pembelajaran saat ini menggunakan pendekatan *scientific*. Kemendikbud (2013) menjelaskan bahwa Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific*). Pendekatan *scientific* dalam pembelajaran meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. Jadi pembelajaran pada kurikulum 2013 saat ini adalah menggunakan pembelajaran tematik terpadu.

Pada perspektif bahasa, pembelajaran terpadu sering diartikan sebagai pendekatan tematik (*thematic approach*). Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai proses dan strategi yang mengintegrasikan isi bahasa (membaca, menulis, berbicara, dan mendengar) dan mengaitkannya dengan mata pelajaran lain. Konsep ini mengintegrasikan

bahasa (*language arts contents*) sebagai pusat pembelajaran yang dihubungkan dengan berbagai tema atau topik pembelajaran (Saud dkk., 2006: 5).

Menurut Hernawan, dkk. (2007: 128) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Pelaksanaan pembelajaran tematik dapat dilakukan dengan dua cara. Pertama, materi beberapa mata pelajaran disajikan dalam tiap pertemuan. Kedua, tiap kali pertemuan hanya menyajikan satu jenis mata pelajaran. Pada cara kedua ini, keterpaduannya diikat dengan satu tema. Oleh karena itu pembelajaran tematik ini sering juga disebut pembelajaran terpadu (*integrated learning*).

Sedangkan Sutirjo dan Mamik (dalam Suryosubroto, 2009: 133) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Pembelajaran tematik memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi siswa dalam belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran yang disatukan dalam satu tema.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik sebagai strategi belajar yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran kedalam satu tema, maka pembelajaran tematik mempunyai karakteristik tersendiri. Menurut

Hernawan, dkk. (2007: 131) pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut ini.

- a. Berpusat pada siswa
Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- b. Memberikan pengalaman langsung
Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Bersifat fleksibel
Pembelajaran tematik bersifat luwes di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berada.
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

3. Penilaian Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Tematik

Penilaian autentik merupakan salah satu pilar dalam kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran yang berlangsung adalah pembelajaran tematik terpadu, dengan demikian penilaian yang dilakukan yaitu penilaian autentik atau penilaian yang sebenarnya.

Penilaian secara umum, diartikan sebagai proses untuk mendapatkan informasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk dasar pengambilan keputusan tentang siswa baik yang menyangkut kurikulumnya, program pembelajarannya, iklim sekolah maupun kebijakan-kebijakan sekolah. Kemudian secara sederhana, penilaian dapat diartikan sebagai proses pengukuran dan non pengukuran untuk memperoleh data karakteristik peserta didik dengan aturan tertentu (Poerwanti, dkk., 2009: 1.3-1.4).

Penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan, proses, dan keluaran pembelajaran (Permendikbud No. 66 th 2013). Penilaian autentik adalah suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau kompleks dunia nyata, yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memberikan kemungkinan bahwa satu masalah bisa mempunyai lebih dari satu macam pemecahan (Johnson dalam Komalasari, 2013: 148).

Selain itu Kunandar (2013: 35) menjelaskan bahwa penilaian autentik adalah kegiatan menilai siswa yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil melalui berbagai instrument penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK) atau Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Jadi, penilaian autentik adalah penilaian yang dilakukan untuk mengukur, memonitor, dan menilai semua aspek hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang tampak pada masukan, hasil akhir maupun selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Fungsi dan Manfaat Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Tematik

Penerapan penilaian autentik selama dan setelah proses pembelajaran memiliki beberapa fungsi dan manfaat tersendiri. Depdiknas (dalam Komalasari, 2013: 149-150) menjabarkan fungsi dan manfaat penilaian autentik sebagai berikut:

- 1) Menggambarkan sejauh mana siswa telah menguasai suatu kompetensi.
- 2) Mengevaluasi hasil belajar siswa dalam rangka membantu siswa memahami kemampuan dirinya.
- 3) Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan siswa sebagai alat diagnosis, apakah ia perlu mengikuti remedial atau pengayaan.
- 4) Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.
- 5) Sebagai kontrol bagi pendidik dan satuan pendidikan tentang kemajuan perkembangan siswa.

c. Prinsip-prinsip Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Tematik

Dalam melakukan penilaian, hendaknya memperhatikan beberapa prinsip penting. Prinsip-prinsip tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh Komalasari (2013: 151-152) adalah sebagai berikut.

- 1) Validitas, menilai apa yang harusnya dinilai dengan menggunakan alat yang sesuai untuk mengukur kompetensi.

- 2) Reliabilitas, berkaitan dengan konsistensi hasil penilaian. Penilaian yang *reliable* memungkinkan perbandingan yang *reliable* dan menjamin konsistensi.
- 3) Menyeluruh, penilaian dilakukan menyeluruh mencakup seluruh domain yang tertuang pada setiap kompetensi dasar (kognitif, afektif, dan psikomotor).
- 4) Berkesinambungan, penilaian dilakukan terencana, bertahap, dan terus menerus untuk memperoleh gambaran pencapaian kompetensi siswa dalam kurun waktu tertentu.
- 5) Objektif, penilaian harus adil, terencana, dan menerapkan kriteria yang jelas dalam pemberian skor.
- 6) Mendidik, proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, memperbaiki proses pembelajaran bagi guru, meningkatkan kualitas belajar, dan membina siswa agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

d. Ciri-ciri Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Tematik

Selama proses pembelajaran yang menggunakan penilaian autentik berlangsung, ada beberapa ciri-ciri penilaian autentik menurut Kunandar (2013: 38-39) sebagai berikut:

- 1) Mengukur semua aspek pembelajaran, yakni kinerja dan hasil. Dalam melakukan penilaian kinerja dan hasil pastikan bahwa kinerja dan hasil tersebut merupakan cerminan kompetensi siswa tersebut secara nyata dan objektif.

- 2) Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung. Penilaian dilakukan terhadap kompetensi proses selama proses pembelajaran dan kompetensi siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran.
- 3) Menggunakan berbagai cara dan sumber dalam melakukan penilaian yang bisa digunakan sebagai informasi yang menggambarkan penguasaan kompetensi siswa.
- 4) Tes hanya salah satu alat pengumpul data penilaian. Penilaian tidak hanya menggunakan tes semata melainkan bisa juga menggunakan informasi-informasi lain yang mendukung pencapaian kompetensi siswa.
- 5) Tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik harus mencerminkan bagian-bagian kehidupan siswa yang nyata dan setiap hari. Siswa harus bisa menceritakan pengalaman mereka yang dilakukan setiap hari.
- 6) Penilaian harus menekankan kedalaman pengetahuan dan keahlian siswa, bukan kuantitasnya. Penilaiannya harus mengukur kedalaman terhadap penguasaan kompetensi tertentu secara objektif.

e. Karakteristik Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Tematik

Sebagai pilar pembelajaran dalam kurikulum 2013, penilaian autentik memiliki karakteristik tersendiri dibandingkan dengan jenis penilaian lainnya. Berikut ini beberapa karakteristik penilaian autentik menurut Riyanto (2009: 175).

- 1) Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Bisa digunakan untuk tes formatif maupun tes sumatif.
- 3) Yang diukur adalah keterampilan dan performansi, bukan mengingat fakta.
- 4) Berkesinambungan (secara terus menerus).
- 5) Terintegrasi (satu kesatuan yang utuh).
- 6) Dapat digunakan sebagai *feed back*.

f. Teknik Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Tematik

Penggunaan penilaian autentik dalam pembelajaran kontekstual harus memperhatikan beberapa hal dalam menggunakannya. Permendikbud No. 66 th 2013 menjelaskan beberapa teknik dalam penilaian autentik, yaitu sebagai berikut:

1) Penilaian Kompetensi Sikap

Kompetensi sikap dinilai melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar peserta didik, dan jurnal.

2) Penilaian Kompetensi Pengetahuan

Kompetensi pengetahuan dinilai melalui tes tertulis, tes lisan, dan penugasan.

3) Penilaian Kompetensi Keterampilan

Kompetensi keterampilan dinilai melalui penilaian unjuk kerja, yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, projek, dan penilaian portofolio.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, peneliti merumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah: “Apabila dalam pembelajaran tematik dengan pendekatan kontekstual menggunakan media grafis sesuai konsep dan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 1 Nunggalrejo Tahun Pelajaran 2013/2014”.