

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas dalam Trianto, 2010: 79). Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik.

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Rusman, 2012: 254). Mulyasa (2013: 170) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis tematik-terpadu yang diterapkan pada tingkatan pendidikan dasar ini menyuguhkan proses belajar berdasarkan tema untuk kemudian dikombinasikan dengan mata pelajaran lain.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang memadukan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Depdiknas (dalam Trianto, 2010: 91) pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas antara lain:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar;
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa;
- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama;
- d. Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa;
- e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya; dan
- f. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggapan terhadap gagasan orang lain.

Menurut Rusman (2012: 258) pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 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, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- b. Memberikan pengalaman langsung
Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
Dalam pembelajaran tematik pemisahan antarmata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada 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 (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana 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.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang fleksibel dimana guru dapat memadukan konsep dari beberapa mata pelajaran dengan menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.

3. Tujuan Pembelajaran Tematik

Menurut Departemen Agama (dalam Prastowo, 2013: 140-141) tujuan pembelajaran tematik berdasarkan buku Panduan Penyusunan Pembelajaran Tematik Pendidikan Agama Islam (PAI) Sekolah Dasar (SD) adalah:

- a. Agar siswa mudah memusatkan perhatian pada satu tema tertentu, karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- b. Agar siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara aspek dalam tema sama.
- c. Agar pemahaman siswa terhadap materi lebih mendalam
- d. Agar kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik, karena mengaitkan berbagai aspek atau topik dengan pengalaman pribadi dalam situasi nyata, yang diikat dalam tema tertentu.
- e. Agar guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara sistematis dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan waktu selebihnya dapat digunakan untuk pendalaman.

Menurut Sukayati (dalam Prastowo, 2013: 140) tujuan pembelajaran terpadu adalah:

- a. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna;
- b. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi;
- c. Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan;
- d. Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain;
- e. Meningkatkan gairah dalam belajar; dan
- f. Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran tematik adalah meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mendalami konsep yang dipelajari dengan memusatkan perhatian pada satu tema tertentu.

4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Sama seperti model pengembangan pembelajaran yang lainnya, dalam pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan

kelemahan. Menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2010: 88) pembelajaran terpadu memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 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 pragmatis sesuai lingkungan anak,
- f. Keterampilan sosial anak berkembang dalam proses pembelajaran terpadu. Keterampilan sosial ini antara lain adalah kerja sama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Selain keunggulan yang dimiliki, pembelajaran tematik juga mempunyai sejumlah keterbatasan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses. Suryosubroto (2009: 137) mengemukakan bahwa kekurangan yang ditimbulkan pembelajaran tematik, yaitu: (1) Guru dituntut memiliki keterampilan tinggi; (2) Tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki kelebihan dimana kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir dan sosialnya. Sedangkan kelemahan pembelajaran tematik adalah tidak semua guru memiliki kemampuan yang sama dalam mengembangkan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran dan melakukan evaluasi proses selama pembelajaran.

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Belajar adalah suatu cara yang dilakukan oleh umat manusia untuk bisa mengetahui apa yang belum mereka ketahui, untuk bisa melakukan sesuatu yang mereka belum bisa melakukannya. Slameto (dalam Hadis, 2008: 60) menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi individu dengan lingkungannya.

Sejalan dengan pendapat di atas, Sardiman (2011: 20) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Moeslichatoen (dalam Hadis, 2008: 60) mengemukakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai proses yang membuat terjadinya proses belajar dan perubahan itu sendiri dihasilkan dari usaha dalam proses belajar. Menurut Hernawan (2007: 2) belajar adalah proses perubahan perilaku, dimana perubahan perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor.

Domain kognitif adalah domain pembelajaran yang berfokus pada pengetahuan dan keahlian intelektual, domain afektif terkait dengan sikap, motivasi, kesediaan berpartisipasi, menghargai apa yang sedang dipelajari dan pada akhirnya menghayati nilai-nilai itu ke dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan domain psikomotor berfokus pada menjalankan kegiatan motorik hingga satu tingkat

akurasi, kelancaran, kecepatan, atau kekuatan tertentu (Eggen, 2012: 8-9)

Dari beberapa pengertian tentang belajar yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dalam mencari dan menemukan hal-hal baru sehingga mengakibatkan perubahan perilaku seperti pemahaman, kemampuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil dari pengalaman.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motivasi diartikan sebagai “daya penggerak yang telah menjadi aktif”, maka terdapat tiga elemen/ciri pokok dalam motivasi yakni: motivasi mengawali terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya *feeling*, dan rangsangan karena adanya tujuan (Sardiman, 2011: 73).

Sebagaimana Anda duga, ada korelasi tinggi antara motivasi dan pembelajaran (McDermott dkk dalam Eggen, 2012: 67). Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2011: 75). Thomas M. Risk (dalam Rohani, 2004: 11) mengemukakan

bahwa motivasi adalah usaha yang disadari oleh pihak guru untuk menimbulkan motif-motif pada diri peserta didik/pelajar yang menunjang kegiatan ke arah tujuan-tujuan belajar.

Dari beberapa pengertian yang telah dikemukakan, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar sehingga tujuan belajar siswa dapat tercapai.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan unsur penting di dalam kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Nashar, 2004: 91). Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Motivasi penting dalam belajar, karena keberadaannya sangat berarti bagi perbuatan belajar, motivasi belajar berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Fungsi motivasi dalam belajar yaitu: (a) mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi, (b) menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, (c) menyeleksi perbuatan, yakni arah menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut (Sardiman, 2011: 85).

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi berfungsi sebagai pengarah untuk perbuatan belajar kepada tujuan yang jelas diharapkan dapat dicapai.

c. Alat Ukur Motivasi Belajar

Menurut Notoatmodjo (2010: 135) ada beberapa cara untuk mengukur motivasi, yaitu: (a) tes proyektif, (b) kuesioner, dan (c) observasi perilaku. Selanjutnya menurut Hanafiah (2010: 29), ada beberapa alat ukur yang dapat digunakan untuk mengetahui motivasi seseorang, yaitu sebagai berikut:

(a) tes tindakan (*performance test*), yaitu alat untuk memperoleh informasi tentang, loyalitas, kesungguhan, targeting, kesadaran, durasi, dan frekuensi kegiatan, (b) kuesioner (*questionnaire*) untuk memahami tentang kegigihan dan loyalitas, (c) mengarang bebas untuk memahami informasi tentang visi dan aspirasinya, (d) tes prestasi untuk memahami informasi tentang prestasi belajarnya, (e) skala untuk memahami informasi tentang sikapnya.

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh para siswa pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sudjana (2010: 61) mengemukakan bahwa kriteria dalam menilai motivasi belajar siswa yaitu:

- a. Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran
- b. Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya
- c. Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya
- d. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru

- e. Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dapat diukur dengan beberapa instrumen yang disesuaikan dengan kebutuhan dengan indikator, yaitu minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya, reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru serta rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengukur motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar memegang peranan penting dalam pembelajaran, karena hasil belajar menjadi tolok ukur keberhasilan suatu pembelajaran. Sebagaimana Hamalik (dalam Kunandar, 2013: 62) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Lebih lanjut Sudjana (dalam Kunandar, 2013: 62) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik

kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran.

b. Penilaian Otentik

Salah satu penekanan dalam kurikulum 2013 adalah penilaian otentik (*authentic assesement*). Penilaian merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Penilaian (*assessment*) adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa (Kunandar, 2013: 35). Menurut Kunandar (2013: 35) penilaian otentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK) atau Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Penilaian otentik memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan apa yang telah mereka pelajari selama proses belajar mengajar (Johnson dalam Komalasari, 2010: 147).

Langkah yang perlu ditempuh dalam pengembangan asesmen otentik, yaitu yang meliputi (1) penentuan standar, (2) penentuan tugas otentik, (3) pembuatan kriteria, dan (4) pembuatan rubrik (Mueller dalam Nurgiyantoro, 2011: 30).

Berdasarkan pengertian di atas maka peneliti menyimpulkan penilaian otentik adalah penilaian yang mengukur kemampuan

kognitif, afektif dan psikomotor siswa melalui proses dan hasil belajar.

C. Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah rencana tindakan untuk mencapai sasaran yang diinginkan. Adapun Kemp (dalam Ngalimun, 2013: 5) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Prastowo (2013: 372) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Trianto (dalam Prastowo, 2013: 373) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran berkenaan dengan kegiatan pembelajaran secara konkret yang harus dilakukan siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dan sumber belajar untuk menguasai kompetensi dasar dan indikator.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan perencanaan rangkaian kegiatan antara guru dan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Macam-Macam Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran PAILKEM merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, PAILKEM merupakan sinonim dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan,

Kreatif, Efektif, dan Menarik (Uno, 2013: 10). Menurut Hartono dkk (2012: 5) PAIKEM merupakan sinonim dari Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Menyenangkan. Abimanyu (dalam Rimatrian, 2013) menyatakan bahwa PAIKEM sebagai suatu pendekatan pembelajaran di SD/MI telah memuat didalamnya kriteria utama dalam mengembangkan strategi pembelajaran, yaitu (a) pembelajaran aktif yang menekankan siswa untuk aktif terlibat secara mental tidak hanya terlibat secara fisik, (b) pembelajaran inovatif yang memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kecakapan hidup agar siap terjun di masyarakat, (c) pembelajaran kreatif yang menekankan pada pengembangan kreatifitas, (d) pembelajaran efektif yaitu mendidik dengan serentak agar siswa dapat menguasai ilmu pengetahuan sekaligus pengembangan karakter pribadinya, (e) pembelajaran menyenangkan yaitu pembelajaran yang dapat menciptakan gairah dan rasa ingin tahu siswa.

Sejalan dengan pendapat di atas, dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis kompetensi dapat pula dikembangkan model pembelajaran seperti *learning strategis* (strategi-strategi belajar), pembelajaran berbasis inkuiri, *active learning*, dan *quantum learning* (Trianto, 2010: 77).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa karakteristik dalam strategi pembelajaran yaitu pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, efektif dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan strategi pembelajaran aktif yang menekankan siswa untuk terlibat secara fisik dan mental didalam pembelajaran.

3. Strategi *Active Learning*

a. Pengertian Strategi *Active Learning*

Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum siswa membutuhkan pembelajaran yang aktif. Siswa cenderung cepat melupakan tentang apa yang telah disampaikan guru ketika siswa pasif dalam pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan strategi pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mencari berbagai informasi dan pengetahuan. Silberman (2006: 23-24) memodifikasi dan memperluas pernyataan Konfusius tentang *active learning* (belajar aktif), yaitu:

Apa yang saya dengar, saya lupa.

Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit.

Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham.

Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan, dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai.

Terdapat sejumlah alasan mengapa sebagian besar orang cenderung lupa tentang apa yang mereka dengar, salah satu alasan yang paling menarik, ada kaitannya dengan tingkat kecepatan berbicara guru dan tingkat kecepatan pendengaran siswa. Kemampuan peserta didik yang berbeda-beda dan daya kerja otak yang berbeda pula, hal ini juga sangat mempengaruhi daya serap pembelajaran yang telah dilakukan.

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif (Zaini dkk, 2008: xiv). Mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran, mereka yang aktif menggunakan otak, menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan setiap persoalan, mengaplikasikan apa yang baru dipelajari ke dalam kehidupan nyata (Djamarah, 2010: 372). Strategi

pembelajaran yang aktif dalam proses pembelajaran adalah siswa diharapkan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya (Uno, 2013: 77).

Hartono dkk (2012: 39) menyatakan bahwa pembelajaran aktif dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Dengan belajar aktif siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang menjaga perhatian siswa dengan mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran agar siswa mendapatkan pengalaman yang bermakna dalam mencari informasi atau pengetahuan.

b. Macam-Macam Strategi *Active Learning*

Zaini dkk (2008: viii-x) menyatakan bahwa terdapat 46 tipe dalam strategi pembelajaran aktif, yaitu:

Critical incident (pengalaman penting); *Prediction guide* (tebak pelajaran); Teks acak; *Reading guide* (panduan membaca); *Group resume* (resume kelompok); Prediksi kawan; *Assessment Search* (menilai kelas); *Questions students have* (pertanyaan dari siswa); *Instant assessment* (penilaian instan); *Active knowledge Sharing* (saling tukar pengetahuan); *True or false* (benar apa salah); Benar salah berantai; *Inquiring minds Want to know* (bangkitkan minat);

Listening teams (tim pendengar); *Guided note taking* (catatan terbimbing); *Synergetic teaching* (pengajaran sinergis); *Guided teaching* (panduan mengajar); *Active debat* (debat aktif); *Point-counterpoint* (debat pendapat); *Reading aloud* (membaca keras); *Learning starts with a question* (pelajaran dimulai dengan pertanyaan); *Plantet questions* (pertanyaan rekayasa); *Information search* (mencari informasi); *Card sort* (sortir kartu); *The power of two* (kekuatan dua kepala); *Team quiz* (quiz kelompok); *Jigsaw learning* (belajar model jigsaw); *Snow balling* (bola salju); *Everyone is teacher here* (semua bisa jadi guru); *Peer lessons* (belajar dari teman); *Learning contract* (kontrak nilai); *Index card match* (mencari pasangan); *Giving question and getting answers* (memberi pertanyaan dan menerima jawaban); *Modeling the way* (membuat contoh praktek); *Billboard ranking* (urutan nilai); *Silent demonstration* (demonstrasi bisu); *Practice-rehearsal pairs* (praktek berpasangan); *Lightening the learning climate* (menghidupkan suasana belajar); Bermain jawaban; *The learning cell* (sel belajar); Metode ceramah; *Role-play*; dan Diskusi.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan tipe pencocokkan kartu indeks (*Index Card Match*) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

4. Strategi Active Learning Tipe Index Card Match (ICM)

a. Pengertian Strategi Active Learning Tipe ICM

ICM adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya (Zaini dkk, 2008: 67). Strategi ini menantang siswa untuk menemukan kartu pasangannya yang cocok (pertanyaan dengan jawaban). Pembelajaran dengan strategi ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep dalam suasana yang menyenangkan. ICM tidak hanya digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Materi baru pun tetap bisa diajarkan

dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan (Zaini dkk, 2008: 67)

Dari beberapa pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ICM merupakan salah satu tipe pembelajaran aktif yang mengajak siswa belajar sambil bermain dengan menggunakan kartu dalam situasi yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

b. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Active Learning* Tipe ICM

Strategi pembelajaran ICM sebagai salah satu alternatif yang dapat dipakai dalam penyampaian materi pelajaran selama pembelajaran juga memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Marwan & Bona dalam Kresnanto (2012) mengemukakan kelebihan dan kelemahan ICM, yaitu:

Kelebihan dari strategi pembelajaran ICM yaitu : (a) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar; (b) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa; (c) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan; (d) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar; dan (e) Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain.

Kelemahan dari strategi pembelajaran ICM yaitu : (a) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi; (b) Guru harus meluangkan waktu yang lebih; (c) Lama untuk membuat persiapan; (d) Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas; (e) Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah; dan (f) Suasana kelas menjadi “gaduh” sehingga dapat mengganggu kelas lain.

c. Langkah-Langkah ICM

Zaini dkk (2008: 67-68) mengemukakan langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe ICM ini yaitu :

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
- 2) Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama
- 3) Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separo kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- 6) Bagi setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separo peserta didik akan mendapatkan soal dan separo yang lain akan mendapatkan jawaban.
- 7) Yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- 8) Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- 9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Suprijono (dalam Ummah, 2013) mengemukakan bahwa langkah-langkah ICM yaitu:

- (a) Guru membuat potongan-potongan kartu sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas;
- (b) Guru membagi potongan kartu-kartu tersebut menjadi dua bagian sama;
- (c) Pada separuh bagian potongan kartu-kartu, guru menuliskan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari. Setiap kartu berisi satu pertanyaan;
- (d)

Pada separuh kartu yang lain, guru menuliskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat; (e) Guru mengocok semua kartu sehingga akan tercampur antara pertanyaan dengan jawaban; (f) Guru membagikan satu kartu kepada setiap siswa. Guru selanjutnya menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh dari jumlah siswa akan mendapatkan pertanyaan dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban; (g) Guru meminta kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, guru meminta kepada mereka untuk duduk berdekatan. Guru juga menjelaskan agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain. (h) setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, guru meminta kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan pertanyaan yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya pertanyaan tersebut dijawab oleh pasangannya. (i) Guru mengakhiri ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Berdasarkan langkah-langkah di atas maka peneliti dapat memodifikasinya sebagai berikut: sebelum memulai permainan guru membagikan nomer kepala sesuai dengan absen kepada siswa dengan tujuan agar guru lebih mudah memberikan penilaian selama pembelajaran berlangsung. Kemudian pada potongan kartu yang terpisah ditulis pertanyaan dan kunci jawaban. Bagikan potongan kartu kepada siswa masing-masing mendapatkan satu (ada yang mendapat kartu pertanyaan dan ada yang mendapat kartu kunci jawaban). Siswa yang mendapatkan kartu pertanyaan berkeliling mencari kartu pasangan kunci jawaban yang cocok, sedangkan siswa yang mendapat kartu kunci jawaban tetap duduk di bangkunya. Setelah semua pasangan duduk guru memerintahkan kepada pasangan secara bergiliran untuk membacakan pertanyaan yang ada pada kartu mereka dengan suara yang keras agar dapat dijawab oleh pasangan-

pasangan yang lain. Kemudian kegiatan akhir dari pertemuan ini adalah guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang diperoleh.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa langkah yang paling penting dalam menerapkan strategi belajar aktif tipe ICM adalah menyiapkan kartu pertanyaan dan kunci jawaban yang sesuai dengan tema yang akan dipelajari. Strategi pembelajaran ini juga bisa divariasikan seperti langkah-langkah yang telah diuraikan sebelumnya, sehingga dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe ICM diharapkan motivasi dan hasil belajar siswa akan meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas berikut: Apabila dalam pembelajaran tematik menggunakan strategi *active learning* tipe ICM dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IVB SD Negeri 02 Tulung Balak tahun pelajaran 2013/2014.