

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Tematik Terpadu dan Pendekatan *Scientific*

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Kurikulum 2013 yang sekarang ini mulai digunakan yaitu pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran ini tidak lagi disajikan secara terpisah melainkan mata pelajaran dipadukan menjadi satu dan diikat oleh tema. Pembelajaran tematik terpadu tidak hanya di kelas rendah saja melainkan semua kelas (dari kelas I sampai kelas VI), menggunakan tematik terpadu. Menurut Rusman (2012: 254) model pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Menurut Kemendikbud (2013: 7), pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema. Pada pembelajaran tematik terpadu peserta didik tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan tema.

Prastowo (2013: 223) pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran dalam berbagai tema. Menurut Trianto

(2010: 70) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik. Tema yang diberikan merupakan pokok pikiran atau gagasan yang menjadi topik pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu yaitu suatu pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah, semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran yang diikat dengan tema.

2. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembahasan. Adapun pembelajaran tematik dikembangkan untuk mencapai pembelajaran yang ditetapkan.

Menurut Sukayati (2013: 140) tujuan pembelajaran terpadu adalah:

1. Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna
2. Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah dan memanfaatkan informasi
3. Menumbuh kembangkan sifat positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan
4. Menumbuh kembangkan keterampilan sosial secara kerja sama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain
5. memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.

3. Pembelajaran Tematik Terpadu di SD

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi, model pembelajaran tematik terpadu di SD memiliki beberapa tahapan yaitu: pertama, guru harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai mata pelajaran untuk satu tahun. Kedua, guru melakukan analisis standar kompetensi lulusan, kompetensi inti, kompetensi dasar dan membuat indikator dengan tetap memperhatikan muatan materi dari standar isi, ketiga membuat hubungan antara kompetensi dasar, indikator dengan tema, keempat membuat jaringan KD, indikator, kelima menyusun silabus tematik, dan keenam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan mengkondisikan pembelajaran yang *scientific*.

4. Pendekatan *Scientific*

Kurikulum 2013 sangat identik dengan pendekatan ilmiah (*scientific*). Kemendikbud (2013: 4) menyatakan bahwa :

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan menciptakan semua mata pelajaran. Untuk mata pelajaran materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedur.

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.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ilmiah (*scientific*) adalah suatu pendekatan untuk memperoleh pengetahuan didasarkan pada struktur logis dengan tahapan mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan menciptakan.

B. Belajar, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Penilaian Autentik

1. Pengertian Belajar

Belajar penting dilakukan untuk pencapaian tujuan yang lebih baik, karena belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada diri seseorang sehingga mengalami perubahan, seperti yang tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa. Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 10) mengemukakan bahwa dalam belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Hermawan, dkk (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.

Komalasari (2010: 2) 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. Perubahan seperti

yang dikemukakan oleh Komalasari tidak terjadi dengan sendirinya melainkan melalui sebuah proses. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2001: 27) 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.

Menurut Slameto (2010: 2) belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Anthony Robbins (Trianto, 2010 :15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Trianto (2010: 16) belajar secara umum dapat diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Jerome Brunner (Trianto, 2010 :15), belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/ pengetahuan yang sudah dimiliki.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku seperti pemahaman, sikap dan keterampilan sebagai hasil dari pengalaman. Perubahan perilaku tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan sepanjang hayat.

2. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan bersifat mental dan fisik yang menghasilkan sesuatu, baik perbuatan atau pemikiran. Kunandar (2010: 277) mengungkapkan bahwa aktivitas siswa merupakan keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perbuatan dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan pembelajaran.

Sedangkan Hamalik (2009: 197) mendefinisikan bahwa aktivitas belajar sebagai aktivitas yang diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Aspek yang dinilai dalam aktivitas siswa yakni; (1) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, (2) tertib terhadap instruksi yang diberikan oleh guru, (3) antusias/semangat mengikuti pembelajaran, (4) menampakkan keceriaan dan kegembiraan dalam belajar, (5) melakukan kerjasama dengan anggota kelompok, (6) menunjukkan sikap jujur, (7) merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, (8) mengajukan pertanyaan, (9) mengerjakan tugas, (10) mengikuti semua tahapan pembelajaran dengan baik Kunandar, (2011: 233). Menurut Mulyasa (2013: 143) proses pembelajaran dalam penilaian aktivitas belajar siswa dapat dilakukan dengan melalui observasi (pengamatan). Pengamatan dapat dilakukan oleh guru ketika peserta didik sedang mengikuti pembelajaran, mengajukan pertanyaan/permasalahan, merespon atau menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran lainnya baik di

kelas maupun di luar kelas. Pengamatan juga bisa dilakukan oleh pendamping, karena dalam implementasi kurikulum 2013 rencananya ada program pendamping, sehingga guru akan didampingi oleh ahli kurikulum dan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, yang dimaksud dengan aktivitas adalah suatu rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan siswa dalam belajar yang akan dipadukan dengan strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, karena hasil belajar menjadi tolak ukur suatu keberhasilan. Sudjana (dalam Kunandar, 2010: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar ialah suatu akibat dari proses belajar. Nawawi (Susanto, 2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut 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. Menurut Kunandar (2011: 277) hasil belajar adalah hasil yang

diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif.

Jadi hasil belajar disini diartikan sebagai proses perubahan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, apektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

4. Penilaian Autentik

Penilaian autentik merupakan penilaian terhadap tugas-tugas yang menyerupai kegiatan membaca dan menulis sebagaimana halnya didunia nyata dan di sekolah. Tujuan penilaian itu adalah untuk mengukur berbagai keterampilan dalam berbagai konteks yang mencerminkan situasi di dunia nyata dimana keterampilan-keterampilan tersebut digunakan. Nurgiyantoro (2011: 23). Selanjutnya menurut Stiggins (dalam Nurgiyantoro, 2011: 23) penilaian autentik merupakan penilaian kinerja (performansi) yang meminta pelajar untuk mendemonstrasikan keterampilan dan kompetensi tertentu yang merupakan penerapan pengetahuan yang dikuasainya.

Mueller (dalam Nurgiyantoto, 2011: 30) mengemukakan sejumlah langkah yang perlu ditempuh dalam pengembangan asesmen autentik, yaitu yang meliputi (i) penentu standar, (ii) penentuan tugas autentik, (iii) pembuatan kriteria, dan (iv) pembuatan rubrik. Menurut

Mulyasa (2013: 143) proses pembelajaran dalam penilaian aktivitas belajar siswa dapat dilakukan dengan melalui observasi (pengamatan). Pengamatan dapat dilakukan oleh guru ketika peserta didik sedang mengikuti pembelajaran, mengajukan pertanyaan/permasalahan, merespon atau menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran lainnya baik di kelas maupun di luar kelas. Pengamatan juga bisa dilakukan oleh pendamping, karena dalam implementasi kurikulum 2013 rencananya ada program pendamping, sehingga guru akan didampingi oleh ahli kurikulum dan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian autentik adalah penilaian yang digunakan untuk mengukur berbagai keterampilan dalam berbagai konteks yang mencerminkan situasi di dunia nyata dimana keterampilan-keterampilan tersebut digunakan.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu acuan atau prosedur yang akan digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Joyce (dalam Trianto, 2010: 74).

Adapun Joice & Weil (dalam Isjoni, 2007: 50) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu konsep atau rancangan pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru secara sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan atau diharapkan.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Guru merupakan seorang pendidik, yang harus dapat menguasai kelas dan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan, selain itu guru harus menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, setiap kelas kemungkinan akan menggunakan model pembelajaran yang kberbeda-beda, untuk itu guru harus dapat menerapkan berbagai model pembelajaran. Warsono (2012: 6) model pembelajaran dibagi menjadi tiga (a) model pembelajaran aktif (*active learning*), (b) model pembelajaran kalaboratif, (3) model pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (2013: 76) model pembelajaran dibagi menjadi tiga (a) model pembelajaran langsung (*direct instruction*) dikenal dengan sebutan *active teaching*, (b)

model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), (c) model pembelajaran berbasis masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, model pembelajaran memiliki berbagai jenis yang akan terus dikembangkan oleh para pengembang pendidikan, hal ini bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

3. Model Pembelajaran *Active Learning*

Belajar secara aktif sangat dibutuhkan oleh siswa. Ketika siswa cenderung pasif atau hanya menerima dari guru, siswa akan cepat melupakan apa yang telah disampaikan. Zaini, Dkk. (2008: xiv) mengemukakan bahwa *active learning* (pembelajaran aktif) adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Siswa diajak turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental juga melihat fisik. Silberman (2006: 116) Pembelajaran aktif atas informasi, keterampilan, dan sikap berlangsung melalui proses penyelidikan atau proses bertanya. Siswa dikondisikan dalam sikap mencari (aktif) bukan sekedar menerima (reaktif). Warsono (2012: 5) pembelajaran aktif adalah istilah payung bagi berbagai model pembelajaran yang berfokus kepada siswa sebagai penanggung jawab belajar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *active learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, guru hanya sebagai motivator dan fasilitator.

a. Tujuan *Active Learning*

Pencapaian hasil belajar yang baik, merupakan harapan bagi setiap guru. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan.

Silberman, (2006: 32) mengemukakan bahwa dalam kegiatan belajar aktif sudah dapat menyenangkan siswa dan memotivasi mereka untuk menguasai pembelajaran yang paling menantang. Kegiatan-kegiatan yang menuntut siswa berpartisipasi aktif agar siswa dapat mengetahui, memahami dan mampu mempraktekan apa yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *active learning* dapat mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

b. Kelebihan Model *Active Learning*

Pembelajaran *active learning* memiliki beberapa kelebihan untuk mengatasi masalah belajar siswa, sehingga pembelajaran akan mudah untuk dipahami. Nurdiansah (<http://andinurdiansah.blogspot.com>, 2010) kelebihan dari model *active learning* yaitu: (1) berpusat pada siswa; (2) menemukan bukan menerima pembelajaran; (3) sangat menyenangkan; (4) mengoptimalkan potensi siswa. Dengan

menggunakan model ini dapat menggali segala potensi siswa, melatih keberanian, kemandirian, menyenangkan dan mengembangkan pemahaman dalam memperoleh pengetahuan.

c. Kelemahan Model *Active Learning*

Penerapan model pembelajaran *active learning* dalam pembelajaran, dapat berjalan dengan baik apabila seorang guru dapat mengantisipasi dan menangani kendala atau kelemahan model tersebut. Nurdiansah (<http://andinurdiansah.blogspot.com>, 2010) mengemukakan bahwa kelemahan dari model *active learning* antara lain yaitu, peserta didik sulit untuk mengorientasikan pemikirannya, ketika tidak didampingi oleh pendidik, pembahasan terkesan kesegala arah dan tidak terfokus.

D. Permainan *Card Sort* (Sortir Kartu)

1. Pengertian *Card Sort*

Card Sort (Sortir Kartu) merupakan permainan dalam pembelajaran yang mengatasi sikap siswa yang pasif, seperti kurangnya minat, cepat merasa bosan, dan tidak merespon perintah dari guru. Silberman, (2006: 169) permainan *card sort* merupakan aktivitas kerja sama yang digunakan untuk mengerjakan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi. Warsono, (2012: 47) *card sort* merupakan teknik pembelajaran aktif. Zaini, dkk (2008: xiv) *card sort* merupakan pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif, ketika peserta

didik belajar dengan aktif berarti mereka mendominasi aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, *card sort* merupakan permainan yang dapat dilakukan dalam pembelajaran untuk memahami konsep, sehingga materi pembelajaran dapat diterima dengan baik.

2. Kelebihan dan kelemahan permainan *card sort*

Permainan *card sort* dalam pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dapat diikuti siswa dalam jumlah banyak, siswa lebih antusias dalam pembelajaran dan sosialisasi antara siswa lebih terbangun yakni antara siswa dengan siswa lebih akrab. Inda001 (<http://inda001.blogspot.com>, 2012) kelebihan dari *card sort* adalah dapat membantu menggairahkan siswa yang merasa bosan terhadap pelajaran yang telah diberikan, dapat membina siswa untuk bekerjasama dan mengembangkan sikap saling menghargai pendapat dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat maksimal. Sedangkan kelemahannya *card sort* adalah membutuhkan banyak waktu, pengorganisasian permainan harus tepat jika tidak pembelajaran terkesan hanya bermain-main.

3. Model *Active Learning* Permainan *Card Sort*

Penggunaan model *active learning* permainan *card sort* dalam pembelajaran harus memperhatikan langkah-langkah pelaksanaannya, hal ini penting dilakukan karena guru harus

Memahami terlebih dahulu model yang akan digunakan karena guru harus memahami terlebih dahulu model yang akan digunakan untuk pencapaian pembelajaran maksimal. Zaini, dkk (2008: 1) terdapat beberapa permainan yang dapat merealisasikan model *active learning* dalam pembelajaran seperti kuis kelompok, diskusi perkembangan, teks acak dan *card sort*, permainan-permainan tersebut pada dasarnya mengacu agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Silberman, (2006: 169) mengemukakan bahwa permainan *card sort* merupakan permainan gerak fisik yang didalamnya dapat membantu menggairahkan siswa yang merasa penat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *card sort* selain dapat mengaktifkan siswa juga dapat menggali pengetahuan dan berinteraksi dengan baik di kelas.

4. Langkah-langkah Model *Active Learning* Permainan *Card Sort*

Zaini, dkk (2008: 50) mengemukakan bahwa terdapat 5 langkah penerapan Model *Active Learning* permainan *card sort* dalam pembelajaran yaitu:

1. Setiap peserta didik diberi potongan kertas yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori.
2. Mintalah peserta didik untuk bergerak dan berkeliling didalam kelas untuk menentukan kartu dengan kategori yang sama (anda dapat mengumumkan kategori tersebut sebelumnya atau membiarkan peserta didik menemukannya sendiri).
3. peserta didik dengan kategori yang sama diminta mempresentasikan kategori masing-masing di depan kelas.
4. Seiring dengan presentasi dari tiap-tiap kategori tersebut, berikan poin-poin penting terkait materi pembelajaran.
5. Peserta didik yang tidak maju mencatat atau merangkum pekerjaan yang telah dipresentasikan.

Catatan:

- 1) Mintalah setiap kelompok untuk melakukan menjelaskan tentang kategori yang mereka selesaikan
- 2) Kategori kartu dapat berupa pertanyaan, jawaban, maupun penugasan.
- 3) Dalam pelaksanaan harus memperhatikan prinsip model *active learning*.

Dalam hal ini model *active learning* permainan *card sort* selain mengandung unsur pembelajaran juga mengandung unsur permainan yang disukai siswa, sehingga siswa tidak jenuh dalam pembelajarannya.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu “Apabila dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan model *active learning* permainan *card sort* dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVC SDN 2 Kotagajah tahun pelajaran 2013/2014”.