

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar

Seseorang dapat dikatakan belajar apabila terjadi suatu proses yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang relatif lama. Perubahan tingkah laku itu tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut. Menurut Winkel dalam Latif (2010: 3) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertahan dalam kemampuan ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Sedangkan menurut Sanjaya dalam Prastowo (2013: 49) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek afektif, kognitif, maupun psikomotorik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan individu, melalui interaksi dengan lingkungannya.

B. Pengertian Aktivitas Belajar

Pada dasarnya, pembelajaran di kelas melibatkan aktivitas. Dimana aktivitas siswa bukan hanya secara individual, melainkan dalam kelompok juga. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2006: 236) aktivitas belajar dialami oleh siswa sebagai suatu proses, yaitu proses belajar sesuatu yang merupakan kegiatan mental mengolah bahan belajar atau pengalaman lain.

Sementara itu, Hanafiah dan Suhana (2012: 23) menyatakan bahwa proses aktivitas pembelajaran melibatkan seluruh aspek psikofis siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar baik berkaitan dengan aspek afektif, kognitif, maupun psikomotorik. Lebih lanjut Bahri dan Zain dalam Wibowo (2011: 10) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam belajar di sekolah untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala bentuk kegiatan yang terjadi di dalam kelas dengan melibatkan seluruh aspek psikofis, baik jasmani maupun rohani sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih maju.

C. Pengertian Hasil Belajar

Seseorang yang belajar akan memperoleh hasil. Hasil inilah yang akan menunjukkan keberhasilan siswa dalam belajar. Menurut Kunandar (2013:

62) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan baik afektif, kognitif, dan psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Hamalik dalam Kunandar (2013: 62) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap, serta kemampuan peserta didik.

Lebih lanjut menurut Sudjana dalam Kunandar (2013: 62) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Dalam pembelajaran, hasil belajar sangat dibutuhkan sebagai petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar yang sudah dilaksanakan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bukti dimana seseorang telah mengalami belajar. Hasil belajar tidak berupa kognitif saja melainkan afektif dan psikomotorik juga, yang di dalam kurikulum 2013 dinyatakan pada KI 1 tentang sikap keagamaan, KI 2 tentang sikap sosial, KI 3 tentang pengetahuan, dan KI 4 tentang penerapan pengetahuan.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Kurikulum 2013 dikembangkan melalui penyempurnaan pola pikir pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif. Hal ini diaplikasikan

ke dalam pembelajaran tematik di kelas. Pembelajaran tematik diharapkan memberikan nuansa dalam pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Jihad dan Haris (2012: 42) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga mendapatkan pengalaman bermakna kepada siswa. Lebih lanjut menurut Prastowo (2013: 117) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran mengaitkan beberapa mata pelajaran yang dipadukan dengan tema agar siswa mendapatkan pengalaman yang bermakna.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Karakteristik pembelajaran tematik lebih menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dimana di dalam pembelajaran siswa memperoleh pengalaman langsung. Menurut Sukayati dalam Prastowo (2013: 149) menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yaitu (a) pembelajaran yang berpusat pada siswa; (b) menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan; (c) belajar melalui pengalaman; (d) lebih memperhatikan proses daripada hasil semata dan; (e) syarat dengan muatan keterkaitan.

Sedangkan menurut Depag RI dalam Prastowo (2013: 149) menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik yang dilaksanakan di sekolah dasar yaitu:

- (a) berpusat pada siswa; (b) memberikan pengalaman langsung; (c) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; (d) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran; (e) bersifat fleksibel; (f) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, dan; (g) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa sehingga memberikan pengalaman bermakna pada siswa.

3. Penilaian Pembelajaran Tematik

Penilaian pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 menggunakan penilaian yang sebenarnya atau penilaian autentik (*Authentic Assesment*). Melalui kurikulum 2013 ini penilaian autentik menjadi penekanan yang serius dimana guru dalam melakukan penilaian hasil belajar siswa benar-benar memperhatikan penilaian autentik. Menurut Kunandar (2013: 36) menyatakan bahwa

penilaian autentik adalah kegiatan menilai siswa yang menekankan pada apa yang sebenarnya 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).

Sedangkan menurut Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan, penilaian autentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai hasil belajar mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran.

Penilaian autentik memperhatikan proses untuk mencapai hasil tersebut. Sehingga proses yang baik akan menghasilkan hasil yang baik. Dalam penilaian autentik, peserta didik menerapkan konsep atau teori pada dunia nyata. Autentik berarti keadaan yang sebenarnya, yaitu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian autentik adalah penilaian yang mementingkan proses dari pada hasil. Penilaian yang menuntut siswa menunjukkan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki.

E. Metode *Brainstorming*

1. Pengertian Metode *Brainstorming*

Dalam pembelajaran, guru hendaknya menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik tema yang akan digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah metode *brainstorming*. Menurut Roestiyah (2008:73) menyatakan bahwa

metode *brainstorming* ialah suatu teknik atau cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas dengan cara melontarkan suatu masalah ke kelas, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat diartikan pula sebagai satu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang sangat singkat.

Metode *brainstorming* lebih menekankan siswa aktif dalam pembelajaran untuk memecahkan suatu masalah. Sejalan dengan hal tersebut, Aqib (2013:118) menyatakan bahwa

metode *brainstorming* adalah suatu teknik atau cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Metode ini dilakukan dengan melontarkan suatu masalah ke siswa oleh guru, kemudian siswa menjawab atau menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *brainstorming* sebagai metode pembelajaran yang menuntut guru menyajikan masalah dan mendorong siswa untuk memberikan sumbang saran (pendapat) yang dimilikinya.

2. Langkah-langkah Metode *Brainstorming*

Seperti halnya metode lain, metode *brainstorming* juga memiliki langkah-langkah dalam penerapannya. Menurut Izhaman dalam <http://meyzzacompany.blogspot.com/2013/04/brainstorming-sumbang-sumbang-saran.html> menyatakan bahwa

langkah - langkah dalam metode *brainstorming* antara lain:

- a) Guru membagi murid ke dalam beberapa kelompok serta menjelaskan latar belakang masalah yang akan dihadapi untuk merangsang pikiran siswa dan mengajak siswa untuk turut aktif dalam menyumbangkan pemikirannya.
- b) Pada tahap ini siswa diundang untuk memberikan saran, ide, pendapat sebanyak-banyaknya. Semua saran yang masuk ditulis oleh ketua masing kelompok dan tidak dikritik. Siswa hanya boleh bertanya untuk meminta penjelasan.
- c) Setelah semua saran, ide, pemikiran siswa ditulis dalam kelompok masing-masing. Ketua menjelaskan saran, ide, pendapat yang didapat dalam kelompoknya di depan kelas. Kelompok lain mencatatnya, dan dilakukan secara bergilir.
- d) Semua kelompok secara bersama melihat kembali saran, ide, pendapat yang telah didapat dari setiap kelompok. Diuji relevansinya dengan permasalahannya. Apabila terdapat saran, ide, pendapat yang sama, maka diambil salah satunya dan saran, ide, pendapat yang tidak relevan bisa dicoret.
- e) Pada tahap akhir, guru dan siswa mencoba menyimpulkan butir-butir alternatif pemecahan masalah yang disetujui. Setelah semua puas, maka diambil kesepakatan terakhir cara pemecahan masalah yang dianggap paling tepat. Serta penutupan oleh guru.

Sedangkan menurut Hady dalam <http://hady-berbagi.blogspot.com/2014/01/model-pembelajaran-brainstorming.html> menyatakan bahwa

langkah -langkah metode *brainstorming* antara lain:

1. Tahap Pemberian informasi dan motivasi (Orientasi)
Guru menjelaskan masalah yang dihadapi beserta latar belakangnya dan mengajak siswa aktif untuk menyumbangkan pemikirannya.
2. Tahap Identifikasi (Analisa)
Pada tahap ini siswa diundang untuk memberikan sumbang saran pemikiran sebanyak-banyaknya. Semua saran yang masuk ditampung, ditulis dan tidak dikritik. Pimpinan kelompok dan peserta hanya boleh bertanya

untuk meminta penjelasan. Hal ini agar kreativitas siswa tidak terhambat.

3. Tahap Klasifikasi (Sintesis)

Semua saran dan masukan peserta ditulis. Langkah selanjutnya mengklasifikasikan berdasarkan kriteria yang dibuat dan disepakati oleh kelompok. Klasifikasi bisa berdasarkan struktur/ faktor-faktor lain.

4. Tahap Verifikasi

Kelompok secara bersama melihat kembali sumbang saran yang telah diklasifikasikan. Setiap sumbang saran diuji relevansinya dengan permasalahannya. Apabila terdapat sumbang saran yang sama diambil salah satunya dan sumbang saran yang tidak relevan bisa dicoret. Kepada pemberi sumbang saran bisa diminta argumentasinya.

5. Tahap Konklusi (Penyepakatan)

Guru/pimpinan kelompok beserta peserta lain mencoba menyimpulkan butir-butir alternatif pemecahan masalah yang disetujui. Setelah semua puas, maka diambil kesepakatan terakhir cara pemecahan masalah yang dianggap paling tepat.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan mengenai langkah-langkah metode *brainstorming* sebagai berikut:

1. Pembagian kelompok dan menjelaskan latar belakang masalah.
2. Siswa memberikan saran, ide, pendapat kepada kelompok.
3. Ketua kelompok menjelaskan saran, ide, dan pendapat di depan kelas.
4. Menguji relevan tidaknya saran, ide atau pendapat.
5. Menyimpulkan alternatif pemecahan masalah, dan penutup.

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Brainstorming*

Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Maka dari itu, guru perlu mengetahui kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran tersebut guna mencegah

terjadinya ketidak sesuaian dalam pembelajaran. Menurut Roestiyah (2008:74) menyatakan bahwa

kelebihan dan kekurangan metode *brainstorming* secara umum antara lain:

1. Kelebihan metode *brainstorming* adalah:
 - a. Anak-anak aktif berpikir untuk menyatakan pendapat.
 - b. Melatih siswa berpikir dengan cepat dan tersusun logis.
 - c. Merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru.
 - d. Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran.
 - e. Siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang pandai atau dari guru.
 - f. Terjadi persaingan yang sehat.
 - g. Anak merasa bebas dan gembira.
 - h. Suasana demokrasi dan disiplin dapat ditumbuhkan.
2. Kekurangan metode *brainstorming* adalah :
 - a. Guru kurang memberi waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir dengan baik.
 - b. Anak yang kurang selalu ketinggalan.
 - c. Kadang-kadang pembicaraan hanya dimonopoli oleh anak yang pandai saja.
 - d. Guru hanya menampung pendapat tidak pernah merumuskan kesimpulan.
 - e. Siswa tidak segera tahu apakah pendapatnya itu betul/ salah.
 - f. Tidak menjamin pemecahan masalah.
 - g. Masalah bisa berkembang ke arah yang tidak diharapkan.

Sedangkan menurut Hady dalam <http://hady-berbagi.blogspot.com/2014/01/model-pembelajaran-brainstorming.html> menyatakan bahwa

kelebihan dan kekurangan metode *brainstorming* antara lain:

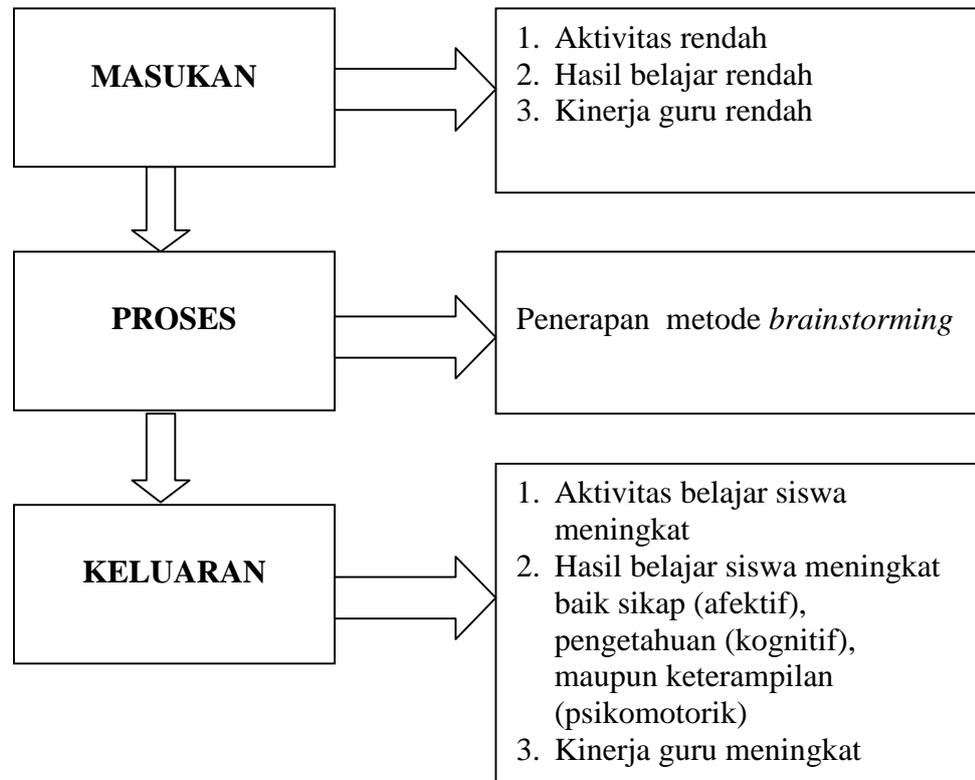
1. Kelebihan metode *brainstorming* adalah:
 - a. Ide yang muncul lebih banyak dan beragam karena siswa dengan bebas menyalurkan ide tersebut tanpa adanya kritik.
 - b. Siswa berpikir untuk menyatakan pendapat karena kreatifitas tidak dibatasi.
 - c. Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
 - d. Melatih siswa berpikir dengan cepat dan tersusun logis dengan waktu yang terbatas.
 - e. Apabila ada siswa yang kurang aktif akan mendapat bantuan dari temannya yang sudah pandai atau dari guru secara langsung.
 - f. Dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.
2. Kekurangan metode *brainstorming* adalah:
 - a. Memerlukan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaannya.
 - b. Lebih didominasi oleh siswa pandai dan aktif, sementara siswa yang kurang pandai dan kurang aktif akan tertinggal.
 - c. Guru tidak pernah merumuskan suatu kesimpulan karena siswalah yang bertugas untuk merumuskan kesimpulan itu.
 - d. Tidak menjamin terpecahkannya suatu masalah, karena siswa tidak tahu pendapat yang dikemukakannya itu benar atau salah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode *brainstorming* yaitu: (1) melatih siswa berpikir dengan cepat dan tersusun logis dengan waktu yang terbatas; (2) dapat meningkatkan motivasi dalam belajar; (3) melatih siswa untuk mengemukakan pendapatnya; dan (4) apabila ada siswa yang kurang aktif akan mendapat bantuan dari temannya yang sudah pandai atau dari guru secara langsung. Sedangkan kekurangan metode *brainstorming* yaitu: (1) guru harus mampu memancing anak yang

kurang aktif; (2) memerlukan waktu yang lama; (3) lebih didominasi siswa yang pandai dan siswa yang kurang aktif tertinggal.

F. Kerangka Pikir

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di kelas IVC SD Negeri 4 Natar Tahun Pelajaran 2013/2014 didapatkan hasil bahwa pembelajaran di kelas belum menerapkan kurikulum 2013 sehingga perlu adanya perubahan dan penerapan kurikulum 2013 agar dapat membenahi pembelajaran lebih baik sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Maka, dalam penelitian ini penulis membuat bagan kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Pada dasarnya, masih ditemukan kendala dan permasalahan selama proses pembelajaran di kelas, yaitu aktivitas rendah, hasil belajar rendah, dan kinerja guru rendah. Hal ini dikarenakan, kurang tepatnya guru dalam memilih strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan belum sesuai karena terlalu kecil dan tidak jelas. Pada proses pembelajaran, guru hanya memakai metode ceramah, sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa dan menjadikan siswa kurang aktif. Artinya, guru lebih mendominasi pembelajaran di kelas (*teacher centered*) dan siswa hanya menerima.

Dalam hal ini, peneliti berupaya meningkatkan aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa, dan kinerja guru yaitu dengan penerapan metode *brainstorming*. Langkah-langkah dalam metode *brainstorming* menuntut guru menyajikan masalah dan mendorong siswa untuk memberikan sumbang saran (pendapat) yang dimilikinya. Diharapkan dalam penerapan metode *brainstorming* ini, aktivitas belajar siswa meningkat, hasil belajar siswa meningkat baik sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), maupun keterampilan (psikomotorik), dan kinerja guru meningkat.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Jika dalam tema Indahnya Negeriku menggunakan metode *brainstorming* sesuai langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IVC SD Negeri 4 Natar.
2. Jika dalam tema Indahnya Negeriku menggunakan metode *brainstorming* sesuai langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVC SD Negeri 4 Natar.
3. Jika dalam tema Indahnya Negeriku menggunakan metode *brainstorming* sesuai langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan kinerja guru kelas IVC SD Negeri 4 Natar.