

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Djamarah (2002:52), model pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang ditentukan, dari pendapat tersebut jelaslah bahwa proses belajar mengajar akan dicapai dengan baik jika digunakannya suatu penyajian yang benar-benar dikuasai oleh guru dan sesuai dengan bahan yang akan di pelajari (<http://panduanguru.com/>). Pendapat di atas diperkuat oleh Maufur (2009:9) bahwa model pembelajaran digunakan guru untuk mengajar dengan baik dan menyenangkan, tidak membebani siswa dengan serangkaian tugas yang diberikan, membawa proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong siswa untuk melakukannya.

Berdasarkan beberapa pendapat para pakar di atas, *model Pembelajaran* dapat diartikan sebagai cara, contoh maupun pola, yang mempunyai tujuan meyajikan pesan kepada siswa yang harus diketahui, dimengerti, dan dipahami yaitu dengan cara membuat suatu pola atau contoh dengan bahan-bahan yang dipilih oleh para pendidik/guru sesuai dengan materi yang diberikan dan kondisi di dalam kelas.

2.2. Macam- macam model pembelajaran

Menurut Maufur (2009:76) terdapat beberapa **model pembelajaran** berbasis alat dan bahan materi (media) sebagai berikut:

- a. Model Token (kupon waktu)
- b. Model Complete Sentence (kalimat lengkap)
- c. Model Tebak Kata
- d. Model word Square (Teka-teki silang)
- e. Model Sramble (Merangkai Kata)
- f. Model Demonstrasi (peragaan)
- g. Course Review Horay
- h. Talking Stik ar(Tonkat Bergerak)
- i. Example Non Example (metode contoh mencontoh)
- j. Picture and Picture (gambar dan gambar)

Dari berbagai model tersebut di atas dalam penelitian ini akan digunakan atau dipilih model pembelajaran *picture and picture* untuk diterapkan dalam pembelajaran.

2.3. Model *Picture and Picture*

Maufur (2009:92), menyatakan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu model mengajar yang menggunakan media gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Biasanya gambar yang dirangkai atau dipasangkan berupa gambaran skenario cerita yang mengandung pengertian atau kisah tertentu sesuai dengan jalinan kronologis gambar yang terjadi dan menyambung.

Dalam penelitian ini gambar yang akan digunakan adalah gambar buah-buahan, gambar hewan, gambar tumbuhan dan gambar lain yang mendukung. Dengan beberapa yaitu berkebung, asal air dokumen diri dan sebagainya.

Langkah-langkah penerapan model *Picture and Picture* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Menyajikan materi sebagai pengantar.
- c. Guru menunjukan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.
- d. Guru menunjuk atau memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- e. Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- f. Dari alasan urutan gambar tersebut guru mulai menanamkan konsep materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- g. Kesimpulan atau rangkuman

Kelebihan model *Picture and Picture* adalah sebagai berikut.

- a. Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
- b. Melatih berpikir logis dan sistematis.

Sedangkan kelemahan model *Picture and Picture* adalah :

- a. Memakan banyak waktu
- b. Banyak siswa yang pasif

2.4. Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Menurut Udin (1997:2.3) belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Sedangkan menurut Sardiman (2004) belajar adalah salah satu usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian

kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Sardiman juga berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses interaksi antara diri manusia (ide ego super ego) dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi fakta konsep ataupun teori.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya belajar merupakan berbuat atau melakukan, berbuat untuk mengubah tingkah laku yang lebih baik. Pada hakekatnya belajar adalah proses perubahan yang terjadi setelah terjadi aktivitas belajar.

2.5. Pengetahuan

Menurut kamus bahasa Indonesia, pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui; kepandaian atau segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal (mata pelajaran). Pengetahuan dapat mempengaruhi perilaku seseorang. pengetahuan adalah keseluruhan pemikiran, gagasan, ide, konsep dan pemahaman yang dimiliki manusia tentang dunia dan segala isinya, juga mencakup manusia dan kehidupannya. Pengetahuan merupakan penalaran, penjelasan dan pemahaman manusia tentang segala sesuatu, juga mencakup praktek atau kemampuan teknis dalam memecahkan berbagai persoalan hidup yang belum dibuktikan secara sistematis (Slameto, 2004).

Pengetahuan ialah merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yaitu : indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Soekidjo, Notoadmodjo 2003).

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan ilmu atau kefahaman terhadap sesuatu yang diperoleh setelah seseorang melakukan kegiatan pengindraan terhadap sesuatu yang ingin diketahuinya.

2.6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 34) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-27), menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.

- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.7. Teori-Teori Belajar.

Teori-teori belajar yang mendukung dalam penelitian ini diantaranya :

- a. Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori belajar behavioristik ini, belajar merupakan perubahan tingkah laku hasil interaksi antara stimulus dan respon, yaitu proses manusia untuk memberikan respon tertentu berdasarkan stimulus yang datang dari luar. Stimulus meliputi segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dicium, dirasakan, dan diraba oleh seseorang (Panen dkk 2000;22).

b. Teori *Operant Conditioning* – skinner

Teori operan conditioning dari skinner percaya bahwa setiap individu harus diidentifikasi karakteristik maupun perilaku awalnya untuk melakukan suatu proses *shaping*. Skinner menyatakan bahwa perilaku dapat dibentuk (dan juga dihilangkan), sehingga (hampir) semua orang yang memperoleh latihan yang layak akan dapat memiliki perilaku tertentu yang diinginkan, pengkondisian suatu respon sangat tergantung kepada penguatan yang dilakukan berulang-ulang secara berkesinambungan (Panen dkk 2000 : 2.23).

c. Teori Belajar Kognitif

Para ahli teori belajar kognitif memandang bahwa belajar bukan semata-mata proses tingkah laku yang tampak, namun sesuatu yang kompleks yang sangat dipengaruhi oleh kondisi mental si belajar yang tidak tampak, oleh karenanya dalam pembelajaran di kelas seorang guru perlu memperhatikan kondisi siswa yang berhubungan dengan persepsi, perhatian, motivasi dan lain-lain. Pada prinsipnya teori psikologi kognitif adalah setiap orang dalam bertingkah laku dan mengerjakan segala sesuatu senantiasa dipengaruhi oleh tingkat-tingkat perkembangan dan pemahamannya atas dirinya sendiri (Panen dkk 2000 : 3.1-3.3)

d. Hakekat Belajar Menurut Robert Gagne

Menurut Gagne pengertian belajar secara formal adalah perubahan dalam disposisi atau kapabilitas manusia yang berlangsung selama satu masa waktu dan tidak semata-mata oleh proses pertumbuhan. Perubahan itu berbentuk tingkah laku, hal itu dapat diketahui dengan jalan

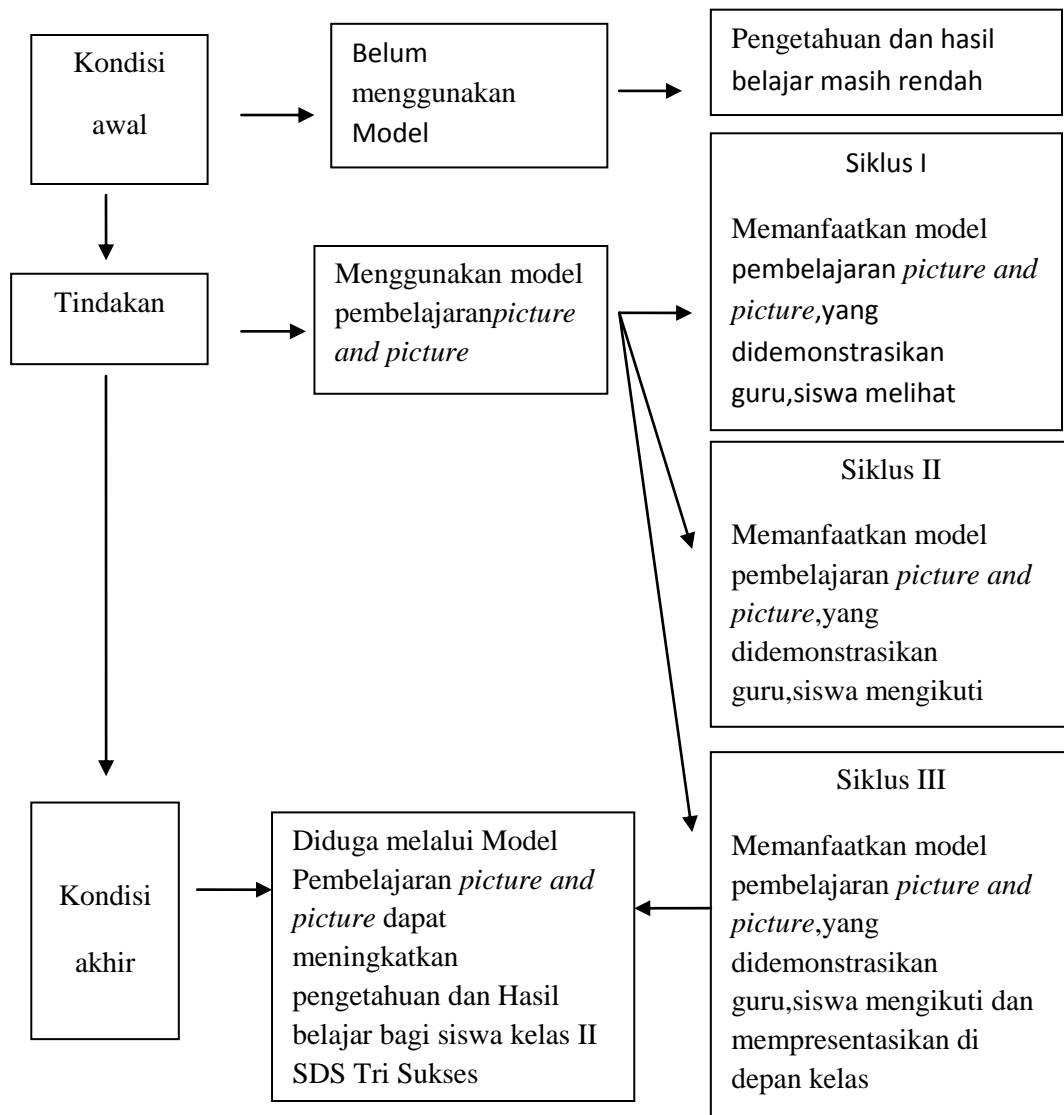
membandingkan tingkahlaku sebelum belajar dengan tingkahlaku setelah belajar (Panen dkk 2000 : 3.26)

Berdasarkan teori-teori belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku hasil interaksi antara stimulus dan respon, Stimulus meliputi segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dicium, dirasakan, dan diraba oleh seseorang yang dapat diketahui dengan cara membandingkan tingkah laku sebelumnya dengan tingkahlaku setelah belajar, maka dalam penelitian ini cenderung pada teori belajar behavioristik. Maka dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *picture and picture* atau gambar dan gambar dapat menjadi stimulus sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa.

2.8. Kerangka Bepikir

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, dalam bentuk variabel yang meliputi variabel bebas(x) adalah penggunaan model *picture and picture* dan variabel terikat (y) adalah meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar.

Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam diagram kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram kerangka pikir penelitian

2.9. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir di atas, dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan pengetahuan siswa pada tema diri sendiri di kelas II SDS Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan tahun pelajaran 2014/2015

2. Pemanfaatan model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema diri sendiri di kelas II SDSTri Sukses KecamatanNatar kabupaten Lampung selatan tahun pelajaran 2014/2015.
3. Ada hubungan antara pengetahuan dan hasil belajar siswa pada tema diri melalui model pembelajaran *picture and picture* di kelas II SDS Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan tahun pelajaran 2014/2015