

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Menurut Hartono (2013: 43-44) strategi dalam dunia pendidikan diartikan sebagai sebuah proses perencanaan yang memuat serangkaian kegiatan yang telah didesain dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan Kemp (dalam Rahman dan Amri, 2013: 24) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Dick dan Carey (dalam Sanjaya, 2007: 25) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran terdiri dari seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Gerlach dan Ely (dalam Amri 2013: 25) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya, dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi; sifat, lingkup dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan sebuah proses perencanaan yang memuat serangkaian kegiatan yang terdiri dari seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang dikerjakan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

b. Strategi Pembelajaran Aktif

1) Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif

Konfucius (dalam Hartono dkk, 2012: 40) mengungkapkan ada tiga pernyataan sederhana, yakni sebagai berikut:

Apa yang saya dengar, saya lupa
Apa yang saya lihat, saya ingat
Apa yang saya lakukan, saya paham

Kemudian Silberman (2006:) memodifikasi dan memperluas pernyataan Konfucius di atas menjadi apa yang disebutnya dengan belajar aktif (*active learning*), 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.

Dalam hal ini Hartono dkk. (2012: 39) mengungkapkan pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Uno dan Mohamad (2013: 77) mengungkapkan 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. Keterlibatan siswa dapat mendorong aktivitas mereka untuk berpikir, menganalisa, dan mengaplikasikan apa yang mereka pelajari dan bukan hanya sekedar pendengar yang pasif.

Menurut Zaini dkk (2008: xiv), pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti mereka mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru saja mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif merupakan seperangkat rencana yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif di dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

2) Tipe-tipe Strategi Pembelajaran Aktif

a) *Critical Incident (Pengalaman Penting)*

Strategi ini digunakan untuk memulai kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penggunaan strategi ini adalah untuk melibatkan siswa sejak awal dengan melihat pengalaman mereka.

b) *Question Student Have (Pertanyaan dari Siswa)*

Strategi ini merupakan strategi yang tidak menakutkan yang dapat dipakai untuk mengetahui kebutuhan dan harapan siswa. Strategi ini menggunakan elisitasi dalam memperoleh partisipasi siswa secara tertulis.

c) *True or False (Benar atau Salah)*

Strategi ini merupakan aktivitas kolaboratif yang dapat mengajak siswa untuk dapat terlibat ke dalam materi pelajaran dengan segera. Strategi ini menumbuhkan kerjasama tim, berbagi pengetahuan dan belajar secara langsung.

d) *Listening Teams (Tim Pendengar)*

Strategi ini membantu siswa untuk tetap konsentrasi dan fokus dalam pembelajaran yang menggunakan metode ceramah. Strategi bertujuan membentuk kelompok-kelompok yang

mempunyai tugas dan tanggung jawab tertentu berkaitan dengan materi pelajaran.

e) *Peer Lessons* (Belajar dari Teman)

Strategi ini baik digunakan untuk menggairahkan kemauan siswa untuk mengajarkan materi kepada temannya. Jika selama ini ada pameo yang mengatakan bahwa metode belajar yang paling baik adalah dengan mengajarkan kepada orang lain, maka strategi ini akan sangat membantu siswa di dalam mengajarkan materi kepada teman-teman kelasnya.

Berdasarkan beberapa tipe yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti memilih strategi pembelajaran aktif tipe *peer lessons* yang bertujuan untuk membantu siswa di dalam mengajarkan materi kepada teman-teman kelasnya.

c. Strategi Pembelajaran Aktif tipe *Peer Lessons*

1) Pengertian Strategi *Peer Lessons*

Siswa perlu menyadari tentang tanggung jawab mereka dalam proses pembelajaran, karena merekalah yang melakukan aktivitas-aktivitas pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran (Hartono dkk, 2012: 16).

Menurut Hartono dkk (2012: 44) pembelajaran aktif pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan memperlancar stimulus dan respon siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi

hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka.

Peer lessons adalah suatu strategi pembelajaran yang merupakan bagian dari *active learning* (pembelajaran aktif). Secara singkat menurut Silberman (2009: 55) strategi *peer lessons* merupakan strategi untuk mendukung pengajaran sesama siswa di dalam kelas. Strategi ini menempatkan seluruh tanggung jawab pengajaran kepada seluruh anggota kelas.

Menurut Zaini (2008: 62) strategi ini baik digunakan untuk menggalakan kemauan siswa untuk mengajarkan materi kepada temannya. Karena dalam strategi ini akan membantu siswa di dalam mengajarkan materi kepada teman-teman sekelas.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa strategi *peer lessons* merupakan bagian dari pembelajaran aktif (*active learning*) yaitu pembelajaran teman sebaya yang menekankan pada kemampuan siswa untuk menguasai suatu topik dengan berfikir kritis sehingga dapat menyampaikan topik yang telah dikuasai kepada teman-temannya

2) Kelebihan dan Kekurangan *Peer Lessons*

Seperti metode atau strategi pembelajaran yang lain, strategi pembelajaran *peer lessons* juga mempunyai kelebihan dan

kekurangan. Adapun kelebihan dari strategi *peer lessons* menurut Sunandar (dalam <http://m4y-a5a.blogspot.com/>) diantaranya adalah:

- a) Siswa diajarkan untuk mandiri, dewasa dan punya rasa setia kawan yang tinggi. Artinya dalam pelaksanaan pembelajaran, anak yang dianggap pintar bisa mengajari atau menjadi tutor bagi siswa yang kurang pandai atau ketinggalan.
- b) Siswa lebih mudah dan leluasa dalam menyampaikan masalah yang dihadapi sehingga siswa yang bersangkutan terpacu semangatnya untuk mempelajari materi ajar dengan baik.
- c) Membuat siswa yang kurang aktif menjadi aktif karena tidak malu lagi untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat secara bebas.
- d) Membantu siswa yang kurang mampu atau kurang cepat menerima pelajaran dari gurunya. Kegiatan tutor sebaya bagi siswa merupakan kegiatan yang kaya akan pengalaman yang sebenarnya merupakan kebutuhan siswa itu sendiri. Karena lebih menekankan pada kepercayaan seorang rekan.
- e) Tutor maupun rekannya sama-sama diuntungkan, bagi tutor akan mendapat pengalaman, sedang rekannya akan lebih kreatif dalam menerima pelajaran.
- f) Siswa bisa memperoleh pengetahuan baru dan melatih keterampilan penting melalui berbagi pribadi, kesadaran individu dan sosial, pembelajaran kelompok terfokus, dan wawasan sebelumnya.

- g) Mengajak siswa untuk belajar aktif tanpa adanya faktor pendorong dari guru dan peran guru hanya menjadi pendamping.
- h) Untuk menjadikan siswa penuh perhatian, pendengar aktif dan memberikan umpan balik positif.
- i) Menguntungkan siswa diseluruh kehidupan mereka saat mereka mengembangkan keterampilan untuk berkolaborasi dan informasi menguraikan.

Adapun kekurangan strategi *Peer Lessons* adalah:

- a) Tidak semua siswa dapat menyampaikan materi dengan jelas kepada temannya.
- b) Tidak semua siswa dapat menjawab pertanyaan temannya.
- c) Terkadang ada siswa yang meremehkan, karena yang mengajar adalah teman sendiri.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi *peer lessons* memiliki kelebihan dan kekurangan seperti strategi pembelajaran lainnya, kelebihan strategi ini antara lain (1) siswa diajarkan untuk mandiri, (2) siswa lebih mudah dan leluasa dalam menyampaikan masalah yang dihadapi, (3) membuat siswa yang kurang aktif menjadi aktif, (4) mengajak siswa untuk belajar aktif. Adapun kekurangan strategi ini adalah (1) tidak semua siswa mampu menyampaikan materi dengan jelas kepada temannya, (2) tidak semua siswa dapat menjawab pertanyaan temannya, (3) terkadang ada siswa yang meremehkan, karena yang mengajar adalah teman sendiri.

3) Langkah-langkah Pembelajaran *Peer Lessons*

Menurut Zaini dkk (2009; 65-66) secara umum strategi pembelajaran *peer lessons* diimplementasikan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil sebanyak segmen materi yang disampaikan.
- b) Masing-masing kelompok kecil diberi tugas untuk mempelajari satu topik materi, kemudian mengajarkannya kepada kelompok lain. Topik-topik yang diberikan harus saling berhubungan.
- c) Guru meminta setiap kelompok menyiapkan strategi untuk menyampaikan materi atau hasil diskusi kepada teman-teman sekelas. Guru menyarankan kepada siswa untuk tidak menggunakan metode ceramah seperti membaca laporan.
- d) Guru membuat beberapa saran seperti :
 - 1) Menggunakan alat bantu visual berupa gambar-gambar
 - 2) Menyiapkan media pengajaran yang diperlukan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok
 - 3) Menggunakan contoh-contoh relevan dalam menjelaskan materi yang akan dipresentasikan
 - 4) Memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk bertanya.
- e) Guru memberikan waktu yang cukup kepada kelompok untuk berdiskusi.

- f) Setelah semua kelompok melaksanakan tugas yang diberikan guru, guru memberi kesimpulan dan klasifikasikan sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman siswa.

Dari setiap langkah di atas dapat kita perhatikan dengan jelas sebagai berikut menurut Zaini dkk (2009: 68-69) :

- a) Fase pertama, pengenalan konsep. Fase ini guru mulai mengenalkan suatu konsep atau istilah baru yang mengacu pada hasil penemuan selama eksplorasi. Pengenalan di dapat dari keterangan guru, buku paket, atau media lain dan mempersiapkan sesuatunya baik alat bantu atau medianya maupun contoh-contoh untuk tahap kedua/ eksplorasi.
- b) Fase kedua, eksplorasi dan aplikasi. Fase ini memberikan peluang pada siswa untuk mengungkapkan pengetahuan dan menjelaskan fenomena yang mereka alami dengan bimbingan guru. Hal ini menyebabkan fase ini dapat menciptakan konflik kognitif pada diri mereka dan berusaha untuk berfikir kritis dalam melakukan pengujian dan berdiskusi untuk menjelaskannya. Tujuan fase ini untuk membangkitkan minat, rasa ingin tahu siswa.
- c) Fase ketiga, elaborasi dan publikasi. Pada fase ini siswa mengkomunikasikan hasil temuan-temuan dan memperagakan tentang materi yang dibahas. Penemuan itu dapat bersifat sesuatu yang baru atau sekedar membuktikan hasil pengamatan untuk diketahui oleh teman-teman sekelasnya. Siswa siap menerima kritikan, saran atau sebaliknya saling memperkuat argumen.

Berdasarkan kajian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa strategi *peer lessons* dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: 1) guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kecerdasan heterogen (tinggi, sedang, rendah), Masing-masing kelompok diberi tugas untuk mempelajari satu topik materi, topik-topik tersebut harus saling berhubungan antara kelompok satu dengan lainnya, 2) guru meminta setiap kelompok menyiapkan strategi untuk menyampaikan materi atau hasil diskusi kepada teman-teman sekelas, 3) Selama diskusi berlangsung, guru memberikan beberapa saran: (a. guru menyarankan kepada siswa untuk tidak menggunakan metode ceramah seperti membaca laporan, b. menggunakan alat bantu visual seperti gambar-gambar, c. menyiapkan media *flip chart* untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok, d. menggunakan contoh-contoh relevan dalam menjelaskan materi yang akan dipresentasikan), 4) guru memberikan waktu yang cukup kepada kelompok untuk menyajikan hasil diskusi, 5) setelah semua kelompok melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru, guru memberi kesimpulan. Selanjutnya, langkah-langkah pembelajaran tersebut lebih ditekankan agar mengarah pada pembelajaran secara ilmiah yang meliputi mengamati, mempertanyakan, mencobakan, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru dalam menerangkan pelajaran (Susilana dan Riyana, 2009: 7).

Rohman dan Amri (2013: 156) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran secara umum adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Sementara itu, Hamalik (dalam Rohman dan Amri, 2013: 161) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Didalam bukunya, Rohman dan Amri menuliskan pendapat Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2002:33) dari segi perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa pilihan media tradisional dapat dibedakan menjadi:

- 1). Visual diam yang diproyeksikan, misalnya proyeksi *opaque* (tak tembus pandang).
- 2). Visual yang tidak diproyeksikan, misalnya gambar, poster, foto, *flip chart*, grafik, diagram dan papan info.
- 3). Penyajian multimedia, misalnya *slide* plus suara (*tape*) dan *multi-image*.
- 4). Visual dinamis yang diproyeksikan, misalnya film, televisi dan video.
- 5). Cetak, misalnya buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah/berkala dan lembar lepas(*hand-out*).
- 6). Permainan, misalnya teka-teki, simulasi dan permainan papan.
- 7). Realita, misalnya model, spesimen (contoh) dan manipulatif (peta, boneka)

Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir dibedakan menjadi:

- 1). Media berbasis telekomunikasi, misalnya *teleconference*, kuliah jarak jauh.
- 2). Media berbasis mikroprosesor, misalnya *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelegent, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar dapat membangkitkan motivasi dan

rangsangan kegiatan belajar. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *flip chart* yang merupakan media visual yang tidak diproyeksikan

b. Media *Flip Chart*

1) Pengertian Media *Flip Chart*

Flip chart merupakan suatu media yang menggunakan gambar-gambar yang digantung pada suatu tiang gantungan kecil dan cara menunjukkan dengan membalik satu per satu (Anitah, 2008: 20). Menurut Susilana dan Riyana (2009: 87) penggunaan *flip chart* merupakan salah satu cara guru dalam menghemat waktunya untuk menulis di papan tulis.

Penggunaan *flip chart* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menyajikan materi secara keseluruhan dimulai dengan materi secara keseluruhan dimulai dengan materi yang relatif mudah pada lembaran pertama hingga materi yang sulit pada lembaran terakhir. Materi secara keseluruhan yang sudah tercantum dalam gambar kemudian lembaran-lembaran tersebut dijadikan satu dengan cara digantung.

Penggunaan *flip chart* dapat untuk menyajikan garis – garis besar permasalahan atau pokok bahasan yang akan dipelajari. Adanya penggunaan media dalam pembelajaran maka siswa dapat mengetahui gambaran secara keseluruhan tentang isi pelajaran dari awal dimulainya kegiatan belajar mengajar. Gambar yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menjelaskan konsep – konsep yang sulit dijelaskan secara verbal (Wibawa, 2001: 55).

2) Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan Media *Flip Chart*

Kelebihan menggunakan *flip chart* sebagai media pembelajaran menurut Susilana dan Riyana (2009: 88-89), yakni sebagai berikut:

- a) Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis
- b) *Flip chart* dapat digunakan dalam metode pembelajaran apapun.
- c) Dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan
- d) Bahan pembuatan relatif murah
- e) Mudah dibawa
- f) Meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa.

Adapun kekurangan yang dimiliki media *flip chart* sebagai media pembelajaran yakni:

- a) Sukar dibaca karena keterbatasan tulisan
- b) Pengajar atau pembicara cenderung memunggungi peserta
- c) Biasanya kertas *flip chart* hanya dapat digunakan untuk satu kali saja
- d) Tidak cocok untuk pembelajaran di kelompok besar.

Berdasarkan beberapa kajian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *flip chart* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang dimiliki media ini antar lain (1) dapat digunakan dalam metode pembelajaran apapun, (2) dapat digunakan di dalam maupun luar ruangan, (3) bahan pembuatan relatif murah, (4) mudah dibawa. Sedangkan kekurangan yang terdapat pada media ini antara lain (1) memiliki keterbatasan tulisan, (2) pembicara cenderung

memunggungi peserta, (3) tidak cocok digunakan untuk kelompok besar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *flip chart* adalah lembaran kertas yang berisi pesan atau bahan pelajaran yang tersusun rapi dan baik yang digantung pada suatu tiang gantungan kecil dan cara menunjukkannya adalah dengan membalik satu per satu.

3. Belajar

a. Pengertian Belajar

Kegiatan pokok yang terdapat dalam proses pendidikan di sekolah adalah belajar. Hakim (2005: 1) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya.

Adapun Arikunto (2002: 2) mendefinisikan belajar sebagai aktivitas individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Dilihat dari segi pendidikan, apabila seseorang telah belajar sesuatu, maka ia akan berubah kesiapannya dalam menghadapi lingkungannya.

Selanjutnya Sudjana (2009: 28) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri

seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitar yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

b. Motivasi Belajar

Tiap aktivitas yang dilakukan oleh seseorang di dorong oleh suatu kekuatan baik dari luar maupun dalam diri seseorang tersebut. Kekuatan pendorong inilah yang dinamakan motivasi. Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*).

Uno (2007: 23) Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Begitu pula dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Nashar (2004: 38) melalui proses pembelajaran akan berkembang secara sempurna atau tercapai hasil yang optimal bila guru maupun siswa terlibat aktif dan memiliki motivasi tinggi. Karena menurut Dalyono (dalam Amri, 2013:

169) mengungkapkan bahwa motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan. Sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesannya belajarnya.

Sudjana (2010: 61) mengemukakan bahwa keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh para siswa pada saat melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Hal ini dapat dilihat dalam hal;

- 1) Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran.
- 2) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya.
- 3) Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya.
- 4) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru.
- 5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Siswa yang memiliki motivasi belajar akan memperhatikan pelajaran yang disampaikan, membaca materi sehingga bisa memahaminya, dan menggunakan strategi-strategi belajar tertentu yang mendukung. Selain itu, siswa juga memiliki keterlibatan yang intens dalam aktivitas belajar tersebut, rasa ingin tahu yang tinggi, mencari bahan-bahan yang berkaitan untuk memahami suatu topik, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan baik dari dalam diri seseorang maupun dorongan dari luar yang menggerakkan seseorang untuk belajar. Adapun indikasi motivasi belajar yang ditunjukkan oleh siswa dapat dilihat dari: minat siswa yang meliputi perasaan senang, ketertarikan, dan perhatian siswa dalam pembelajaran, serta keikutsertaan siswa dalam mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat dan mengajukan ide atau gagasan.

c. Hasil Belajar

Akibat yang ditimbulkan dari kegiatan belajar adalah mengarahkan seseorang pada suatu perubahan yang dapat berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan perilaku sebagai akibat adanya proses belajar yang tetap, sehingga pada akhirnya di dapat suatu hasil belajar yang berupa perubahan tingkah laku tersebut.

Hamalik (2001: 30) mendefinisikan hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Dalam hal ini kegiatan belajar akan menimbulkan pembaharuan dalam tingkah laku dan kecakapan pada seseorang.

Dalam pendidikan di sekolah, hasil belajar sangat berguna baik bagi siswa maupun guru sebagai pengelola pendidikan. Hasil belajar tersebut merupakan kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan (Nashar, 2004: 95).

Menurut Nasution (2006: 36) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Sementara menurut Sudjana (2004: 22) hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu: (1) Keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; dan (3) sikap dan cita-cita yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.

Ranah kognitif adalah pencapaian atau penguasaan siswa dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Kunandar, 2013: 159). Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Kemampuan afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk tanggung jawab, kerja sama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri (Kunandar, 2013: 100). Ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu (Kunandar, 2013: 249).

Penilaian merupakan salah satu bagian penting dalam proses pengolahan hasil belajar. Sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013, penilaian yang memiliki relevansi kuat terhadap pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran tematik adalah penilaian otentik (*authentic assessment*). Karena, asesmen semacam ini mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar siswa, baik dalam rangka mengamati, mempertanyakan, mencobakan, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang diperoleh siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Adapun indikator ketiga aspek tersebut: 1) indikator hasil belajar pada ranah kognitif diperoleh dari hasil belajar siswa dalam menjawab soal tes

tertulis, tes lisan dan penugasan yang diberikan oleh guru, 2) indikator hasil belajar ranah afektif pada sikap tanggung jawab adalah meliputi melaksanakan kewajiban, melaksanakan tugas yang diberikan, menaati tata tertib sekolah, memelihara fasilitas sekolah dan menjaga kebersihan lingkungan. Sedangkan indikator sikap percaya diri adalah pantang menyerah, berani menyatakan pendapat, berani bertanya, dan mengerjakan tugas individu secara mandiri. 3) indikator hasil belajar pada ranah psikomotor adalah terampil menganalisis gambar yang ditampilkan, aktif berkomunikasi saat kegiatan diskusi, dan terampil dalam menyajikan data hasil diskusi.

d. **Penilaian Otentik**

Menurut Komalasari (2011: 148) penilaian otentik adalah suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau konteks dunia nyata, yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memberikan kemungkinan bahwa satu masalah bisa mempunyai lebih dari satu macam pemecahan.

Selanjutnya Kunandar (2013: 35) mendefinisikan penilaian otentik adalah kegiatan menilai siswa 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). Hal ini berarti guru bukan hanya menilai pada hasilnya saja,

tetapi juga sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Kemendikbud (2013: 8-12) menyebutkan teknik-teknik yang dilakukan di SD yaitu:

- 1) Penilaian pada ranah kognitif yaitu dapat dilakukan dengan cara tes tulis, tes lisan dan penugasan.
 - a) Tes tulis, yaitu tes yang soal dan jawabannya tertulis berupa pilihan ganda, isian, benar-salah, menjodohkan dan uraian.
 - b) Tes lisan, yaitu tes yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru secara ucap dan siswa merespon pertanyaan tersebut secara terucap juga.
 - c) Penugasan, yaitu penilaian yang dilakukan guru berupa pekerjaan rumah, baik secara individu maupun kelompok.
- 2) Penilaian pada ranah afektif yang dapat dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar teman dan jurnal.
 - b. Observasi, yaitu teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera, baik secara langsung maupun tidak langsung menggunakan format observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati.
 - c. Penilaian diri, yaitu teknik penilaian dengan cara meminta siswa untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangannya dalam konteks pencapaian kompetensi.
 - d. Penilaian antar teman, yaitu teknik penilaian dengan cara meminta siswa untuk saling menilai terkait dengan sikap dan perilaku keseharian siswa.

- e. Jurnal, merupakan penilaian guru terhadap siswa baik di dalam dan di luar kelas yang berisi tentang informasi mengenai sikap dan perilaku.
- 3) Penilaian ranah psikomotor yang dapat dinilai dengan kinerja, proyek dan portofolio.
- a) Kinerja adalah suatu penilaian yang meminta siswa untuk melakukan tugas pada situasi yang sesungguhnya yang mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan. Contohnya memainkan alat musik, membaca cerita dan bermain peran.
 - b) Proyek adalah penilaian terhadap tugas yang mengandung investigasi dan harus diselesaikan dalam waktu tertentu.
 - c) Portofolio merupakan penilaian yang diambil melalui catatan tentang siswa yang diperoleh melalui serangkaian proses yang panjang. Contohnya memberikan catatan tentang hasil percobaan.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa penilaian otentik merupakan penilaian tentang hasil belajar di dalam pendekatan ilmiah (*scientific approach*), penilaian tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diwujudkan dalam bentuk skor atau angka.

4. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Prastowo (2013: 57) mendefinisikan bahwa pembelajaran adalah suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat siswa secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Warsita (2008: 85) pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan siswa. Susilana dan Riyana (2009: 1) mendefinisikan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan pengertian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan

kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan dari guru kepada siswa melalui berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

b. Pembelajaran Tematik

1) Konsep Pembelajaran Tematik

Berdasarkan Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang standar proses disebutkan bahwa karakteristik pembelajaran kurikulum 2013 adalah menggunakan pendekatan tematik terpadu. Menurut Trianto (2010: 78) pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran yang dikaitkan .

Menurut Sukandi, dkk (dalam Trianto, 2010: 82), pengajaran terpadu pada dasarnya dimaksudkan sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan cara ini dapat dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi pelajaran disajikan tiap pertemuan.

Menurut Depdiknas (dalam Trianto, 2010: 91) pembelajaran tematik memiliki ciri khas, antara lain: (1) pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar; (2) kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa; (3) kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama; (4) membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa; (5) menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya; (6) mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Dalam menerapkan dan melaksanakan pembelajaran tematik, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) bersifat terintegrasi dengan lingkungan, (2) bentuk belajar dirancang agar siswa menemukan tema, dan (3) efisiensi.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan prinsip pembelajaran terpadu, yaitu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajarannya sehingga memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

2) *Scientific Approach* (Pendekatan Ilmiah) dalam Pembelajaran Tematik

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pendekatan ilmiah ini disebut-sebut sebagai ciri khas keberadaan kurikulum 2013. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud ini meliputi mengamati, mempertanyakan, mencobakan, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran (Kemendikbud, 2013:4).

Melalui pendekatan ilmiah (*scientific approach*), selain dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat mendorong siswa untuk melakukan

penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian. Artinya, dalam proses pembelajaran, siswa dibelajarkan dan dibiasakan untuk menemukan kebenaran ilmiah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan ilmiah (*scientific approach*) adalah sebuah pendekatan yang bertujuan untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena pada pendekatan ini siswa lebih ditekankan pada pembelajaran secara ilmiah meliputi mengamati, mempertanyakan, mencobakan, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran.

5. Penelitian yang Relevan

- a. Aryani Ima, 2008. Subjek : (L Education General ; Edisi IV) Jurnal Nasional tahun 2008. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dari hasil pembahasan dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siklus III lebih tinggi dari siklus I dan siklus II, baik dilihat dari aspek kognitif ($81,15 > 71,1 > 64,9$) maupun afektif ($21,65 > 18,65 > 17,075$). Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan strategi *Peer Lessons* dalam pembelajaran biologi dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada siswa kelas VIII E SMP Negeri I Masaran tahun ajaran 2008/2009.
- b. Fauzia Meina, 2008. Subjek : (L Education General ; Edisi IV) Jurnal Nasional Tahun 2008. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar Matematika dipengaruhi

oleh pembelajaran menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan pembelajaran menggunakan strategi LSQ dengan $t_h = 2,107$. Lebih lanjut dikatakan bahwa prestasi belajar Matematika dengan pembelajaran menggunakan strategi *Peer Lessons* lebih baik daripada prestasi belajar Matematika dengan menggunakan strategi LSQ. Hal ini ditunjukkan pada hasil nilai rata-rata untuk kelas eksperimen 85,55 dan kelas kontrol 74,30 pada pokok bahasan persegi panjang dan persegi.

- c. Freddy Ariesta, 2011. Jurnal Nasional Tahun 2011. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil pembahasan dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siklus III lebih tinggi dari siklus I dan siklus II, baik dilihat dari aktivitas ($83,3\% > 74\% > 59\%$) maupun hasil ($78,6\% > 70,7\% > 68,5\%$). Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan strategi *Peer Lessons* dan Media Ular Tangga dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pakintelan 03 Kota Semarang.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti melalui strategi pembelajaran aktif tipe *peer lessons* berbeda dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menggunakan strategi pembelajaran serupa, perbedaan yang dimaksud adalah pada subjek penelitian yaitu SD Negeri 1 Nunggalrejo Lampung Tengah, penggunaan media pembelajaran *flip chart*, dan hasil penelitian yang menunjukkan persentase peningkatan motivasi belajar pada siklus I sebesar 54,54%, pada siklus II sebesar 90,90% dan persentase peningkatan hasil belajar siswa baik pada aspek

afektif, psikomotor dan kognitif pada siklus I sebesar 63,64%, pada siklus II sebesar 86,36%. Sedangkan persamaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *peer lessons* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

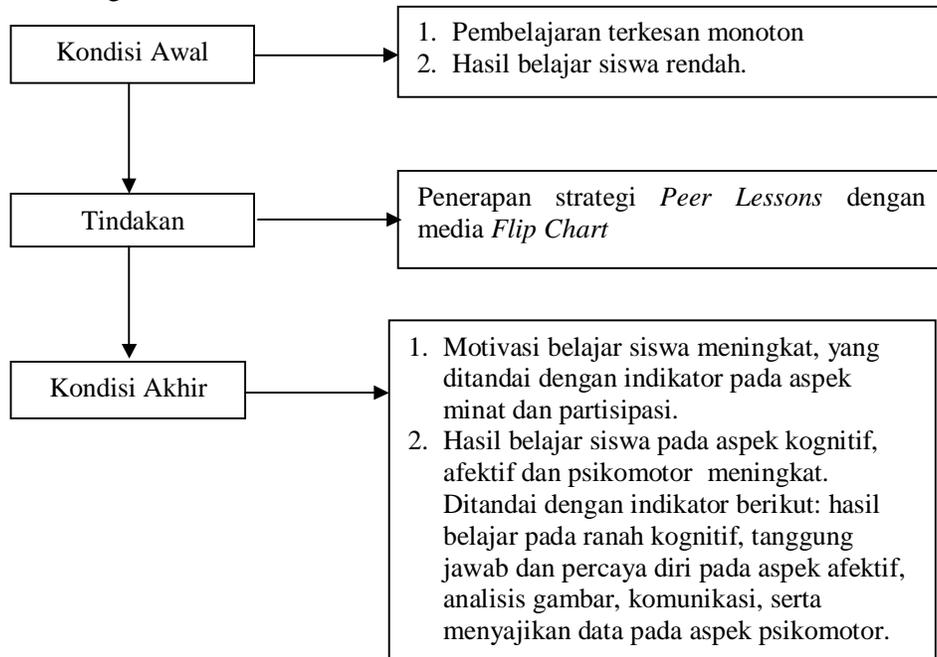
B. Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir dari penelitian ini berupa *input* (kondisi awal), tindakan, dan *output* (kondisi akhir). Kondisi awal yang menjadi sebab dilakukannya penelitian ini adalah terdapat masalah dalam pembelajaran tematik pada saat pembelajaran berlangsung, yakni (1) siswa belum mampu mengajukan pertanyaan, (2) kerjasama siswa di dalam kelompok diskusi masih rendah, dan (3) beberapa siswa di dalam kelompok diskusi belum mampu mengajukan ide atau gagasan. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *peer lessons* dengan media pembelajaran *flip chart*.

Strategi *peer lessons* merupakan bagian dari pembelajaran aktif (*active learning*) yaitu pembelajaran teman sebaya yang menempatkan tanggung jawab pengajaran kepada seluruh anggota kelas untuk menyampaikan materi yang telah mereka pahami kepada temannya. Strategi ini menuntut keaktifan siswa di dalam pembelajaran. Sedangkan *flip chart* merupakan alat bantu visual yang menyajikan materi secara keseluruhan dalam gambar dan tulisan pada lembaran-lembaran yang digantung. Dengan penerapan strategi *peer*

lessons dan media *flip chart* pada pembelajaran tematik, diharapkan mampu menjadikan siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya.

Secara sederhana, kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah, “Apabila dalam pembelajaran tematik menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *peer lessons* dengan menggunakan media *flip chart*, maka dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IVA SD Negeri 1 Nunggalrejo”.