

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar dan Aktivitas Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar merupakan kegiatan yang secara sadar dilakukan untuk merubah prilaku dan potensi diri menjadi lebih baik.

Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri siswa yang nyata serta latihan yang kontinu, perubahan dari tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 1993). Pendapat serupa dikemukakan Hudoyo (1998), bahwa belajar merupakan suatu proses aktif dalam memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru sehingga timbul perubahan tingkah laku, misalnya setelah belajar, seorang mampu mendemonstrasikan dan keterampilan dimana sebelumnya siswa tidak dapat melakukannya. Selanjutnya menurut Anwar (1990), belajar adalah setiap perubahan dari setiap tingkah laku yang merupakan pendewasaan/pematangan atau yang disebabkan oleh suatu kondisi dari organisme. Sedangkan menurut Ruminiati (2007), seorang dapat dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktifitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku

yang dapat diamati relatif lama. Perubahan tingkah laku tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses individu siswa dalam interaksinya dengan lingkungan, sehingga menyebabkan terjadinya proses tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman dan hasil interaksi dengan lingkungan tersebut. Menurut Usman (1995), proses belajar-mengajar dikatakan sukses apabila anak-anak dapat mengemukakan apa yang dipelajarinya dengan bebas serta penuh kepercayaan berbagai situasi dalam hidupnya.

2. Aktivitas Belajar

Keberhasilan suatu pembelajaran bergantung pada metode mengajar yang diterapkan oleh guru. Metode mengajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode yang dapat mengaktifkan siswa, dapat menimbulkan pemahaman siswa secara mendalam dengan cara menemukan dan mengeksplorasi materi yang didapat. Agar siswa dapat memahami dan menyerap pelajaran dengan baik, guru perlu memperhatikan latar belakang siswa yang akan diajarkan dan sarana atau peraga apa yang akan dipakai sebagai alat bantu.

Pada kurikulum sekolah dasar 1994 antara lain dinyatakan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar baik secara mental, fisik, maupun sosial. Proses pembelajaran ilmu

pengetahuan alam (IPA) perlu diarahkan pada aktifitas-aktifitas yang mendorong siswa belajar aktif dan merasa senang dengan pelajaran IPA. IPA ialah suatu bidang ilmu yang melatih siswa berfikir secara sistematis dan bersistem dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. Sifat IPA adalah menggalakan pembelajaran yang bermakna dan menjabarkan pemikiran. IPA juga merupakan aktifitas sosial yang melibatkan proses interaksi melalui mendengar, membaca, dan membuat visualisasi (Suwanti, 2010).

Keberhasilan siswa dalam belajar bergantung pada aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran. Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya kepada guru, mencatat, mendengar, berfikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar (Sardiman, 1994: 99). Belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan dalam benak anak (Djamarah, 200: 67). Untuk itu agar aktivitas belajar dapat meningkat perlu digunakan metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar-mengajar.

B. Pengertian dan Tujuan Pembelajaran IPA

IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. IPA sendiri berasal dari kata sains yang berarti alam. Menurut Suyoso *et al.* (1998), sains merupakan pengetahuan hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis tiada henti-hentinya serta diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur, sistematis, berobjek, bermetode dan berlaku secara universal. Sedangkan menurut Abdullah (1998), IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus di sempurnakan. Dalam pembelajaran IPA mencakup semua materi yang terkait dengan objek alam serta persoalannya. Ruang lingkup IPA yaitu makhluk hidup, energi dan perubahannya, bumi dan alam semesta serta proses materi dan sifatnya.

Pendidika IPA menjadi suatu bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap siswa memiliki kepribadian yang baik dan dapat menerapkan sikap ilmiah serta dapat mengembangkan potensi yang ada di alam untuk dijadikan sebagai

sumber ilmu dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pendidikan IPA bukan hanya sekedar teori akan tetapi dalam setiap bentuk pengajarannya lebih ditekankan pada bukti dan kegunaan ilmu tersebut. Bukan berarti teori-teori terdahulu tidak digunakan, ilmu tersebut akan terus digunakan sampai menemukan ilmu dan teori baru. Teori lama digunakan sebagai pembuktian dan penyempurnaan ilmu-ilmu alam yang baru. Hanya saja teori tersebut bukan untuk dihapal namun di terapkan sebagai tujuan proses pembelajaran.

Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi (Depdiknas, 2008) disebutkan tujuan pembelajaran IPA di SD/MI agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

C. Pengertian Alat Peraga Realia

Salah satu tugas guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar adalah merencanakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penggunaan alat peraga realia diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Setiap siswa mempunyai perbedaan dalam memahami pelajaran. Pada anak usia SD akan lebih mudah memahami pelajaran jika menggunakan obyek-obyek konkrit berupa alat peraga.

Media realia adalah semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti tumbuhan, batuan, binatang, inektarium, herbarium, air, sawah, dan sebagainya (Asra *et al.*, 2007: 5-9). Jadi pengertian alat peraga realia adalah benda nyata yang ada disekitar kita yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkret.

Alat peraga realia dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Penggunaan alat peraga membantu memudahkan memahami suatu konsep secara tidak langsung atau bahkan digunakan secara langsung untuk membentuk suatu konsep

D. Pemanfaatan Alat Peraga dalam Pembelajaran IPA

Untuk mendukung pembelajaran IPA sehingga penyampaian konsep lebih bermakna diperlukan adanya sarana dan prasarana berupa ruang laboratorium

dan alat peraga yang sesuai. Tapi yang menjadi catatan bahwa laboratorium bukanlah sesuatu yang mutlak harus ada dalam melakukan aktivitas percobaan apalagi bagi sekolah yang masih baru dan belum mampu dari segi finansial. Justru alat peragalah yang harus tersedia walaupun nantinya melakukan aktivitas percobaan di ruang kelas reguler (bukan laboratorium).

Proses pembelajaran yang selama ini kita harapkan adalah terjadinya kegiatan belajar yang melibatkan seluruh aspek yang dimiliki siswa melalui keaktifan fisik dan mental. Dari perpaduan ini menghasilkan kematangan berpikir serta penyerapan materi yang lebih efektif bagi siswa. Kegiatan ilmiah dengan menggunakan alat peraga adalah wujud perpaduan konsep abstrak dengan dunia nyata sehingga nampak korelasi yang semakin jelas, hal ini akan memantapkan pengetahuan mereka dan menumbuhkan apresiasi positif terhadap sesuatu yang telah mereka dapatkan di kelas. Alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran IPA dapat dalam keadaan hidup maupun yang sudah diawetkan, seperti tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, tanah, plastik, dan sebagainya.

Manfaat alat peraga pendidikan adalah

- a. Melaksanakan dasar-dasar berfikir konkrit dan mengurangi verbalisme
- b. Memperbesar minat dan perhatian siswa
- c. Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih mantap
- d. Memberi pengalaman yang nyata dan dapat menimbulkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa
- e. Menumbuhkan cara berpikir yang teratur dan kontinu

- f. Memberi pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu pendalaman yang lebih baik dalam belajar.

E. Hipotesis

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan menggunakan alat peraga realia dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas IV SDN 2 Gunung Terang, Bandar Lampung.

