

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa ketrampilan-ketrampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa ketrampilan terintegrasi. Ketrampilan dasar yaitu mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan dan mengkomunikasikan. Sedangkan ketrampilan terintegrasi terdiri dari mengidentifikasi variabel, membuat tabulasi data, menyajikan data dalam bentuk grafik, menggambarkan hubungan antar variabel, mengumpulkan dan mengolah data, menganalisis penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel secara operasional, merancang penelitian dan melaksanakan eksperimen.

“Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar” (Sardiman, 2001: 93). Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama, aktivitas didominasi oleh guru sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa.

“Kegiatan belajar/aktivitas belajar sebagai proses terdiri atas enam unsur yaitu tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, peserta didik yang memahami situasi, dan pola respons peserta didik” (Sudjana, 2005: 105)

Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti : sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya (Rosalia, 2005: 4)

Slameto (2003: 2) aktivitas belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungannya.

Dari beberapa pendapat di atas aktivitas belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Jadi aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas dalam penelitian ini meliputi: a) Memperhatikan penjelasan guru, b) Mengumpulkan tugas tepat waktu, c) Menjawab pertanyaan guru dengan benar, d) Berani mengemukakan pendapat.

## **B. Hasil Belajar**

Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. (Hamalik. 2011: 30-34).

Hasil belajar dalam kelas harus dapat dilaksanakan ke dalam situasi-situasi di luar sekolah agar siswa dapat menstramper hasil belajar itu ke dalam situasi-situasi yang sesungguhnya di dalam masyarakat.

Ada 3 teori tentang hasil belajar, yaitu:

1. Teori Disiplin Formal (*The formal Discipline Theory*), yaitu teori yang menyatakan bahwa ingatan, sikap, pertimbangan, imajinasi dapat diperkuat dengan latihan-latihan akademis.
2. Teori Unsur-unsur yang Identik (*The Identical Elements Theory*), yaitu teori yang terjadi di antara situasi atau dua kegiatan yang terdapat unsur-unsur yang bersamaan (identik).
3. Teori Generalisasi (*The Generalization Theory*), yaitu teori yang menekankan pada kompleksitas dari apa yang dipelajari, yang menekankan pada pembentukan pengertian yang dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman lain.

Sudjana (2005: 22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Djamarah (2001: 45), hasil adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu. Untuk menghasilkan sebuah prestasi dibutuhkan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar. Hanya dengan keuletan, sungguh-sungguh, kemauan yang tinggi dan rasa optimisme dirilah yang mampu untuk mencapainya.

Dari beberapa pengertian di atas hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya yang meliputi perubahan pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu.

## **C. Pembelajaran Tematik Terpadu**

### **1. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu**

#### **a. Fungsi Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata dan bermakna bagi peserta didik.

**b. Tujuan Pembelajaran Tematik Terpadu**

1. Mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topic tertentu
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pembelajaran dalam tema sama
3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik
5. Lebih semangat belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata
6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar
7. Guru dapat menghemat waktu
8. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi. (Unifa Rosyidi, 2014: 16)

**2. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik Terpadu**

- a. Berpusat pada anak
- b. Memberikan pengalaman langsung pada anak
- c. Pemisahan antar muatan pembelajaran tidak begitu jelas
- d. Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran
- e. bersifat luwes
- f. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat.

Berdasarkan pendapat di atas pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberi pengalaman bermakna kepada siswa.

## 2. Pendekatan Saintifik

Pembelajaran Tematik Terpadu (PTT) pertama kali dikembangkan pada tahun 1970-an. Belakangan PTT diyakini sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif karena mampu mewadahi secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik peserta didik di dalam kelas atau di lingkungan sekolah. PTT pertama kali dikembangkan untuk anak-anak berbakat dan bertalenta, anak-anak cerdas, program perluasan belajar, dan peserta didik yang belajar cepat. Unifah Rosyidi (2014: 15)

Pendekatan *scientific* dalam proses pembelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah. Permendikbud Nomor 81A/2013

Menurut Daryanto (2013: 31) pendekatan *scientific* merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengkaitkan atau memadukan beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema.

Berdasarkan pendapat di atas pendekatan *scientific* merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang meliputi pengamatan, bertanya, percobaan, mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan menciptakan.

**Langkah-langkah pembelajaran saintifik adalah sebagai berikut.**

**Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Saintifik**

Langkah-langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi yang Dikembangkan
Mengamati	Membaca, mendengarkan, menyimak, melihat	Melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi
Menanya	Mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapat informasi tambahan tentang apa yang diamati	Mengembangkan rasa kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat
Mengasosiasi/mengolah informasi	Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil eksperimen	Mengembangkan sikap teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras
Mengkomunikasikan	Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis atau media lainnya.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengumpulkan pendapat dengan singkat dan jelas dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

### **3. Penilaian Autentik**

#### **a. Pengertian Penilaian Autentik**

Penilaian autentik adalah suatu istilah yang diciptakan untuk menjelaskan berbagai metode penilaian alternatif yang memungkinkan siswa dapat mendemonstrasikan kemampuan dalam menyelesaikan tugas-tugas dan menyelesaikan masalah, mengekspresikan pengetahuan dan keterampilan dengan cara mensimulasikan situasi yang dapat ditemui di dalam dunia nyata diluar lingkungan sekolah. Daryanto (2014: 48)

Penilaian autentik adakalanya disebut penilaian responsif, suatu metode yang sangat populer untuk penilaian proses dan hasil belajar peserta didik yang memiliki ciri-ciri khusus, mulai dari mereka yang memiliki kelainan tertentu, memiliki bakat dan minat

khusus, hingga yang jenius. Penilaian autentik dapat diterapkan dalam bidang ilmu tertentu seperti seni, ilmu pengetahuan, dengan orientasi utamanya pada proses atau hasil pembelajaran. Kemendikbud (2014: 33)

## **b. Jenis Penilaian Autentik**

Menurut Unifah Rosyidi (2014: 35) jenis penilaian autentik dibagi menjadi tiga yaitu penilaian sikap, penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan.

### **1. Penilaian Sikap**

Menurut Unifah Rosyidi (2014: 35) penilaian sikap dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar teman, dan jurnal. Penilaian sikap merupakan penilaian terintegrasi dengan penilaian pengetahuan dan keterampilan.

#### **a. Observasi**

Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan format observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku pengamatan.

#### **b. Penilaian Diri**

Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik melakukan refleksi diri/perenungan dan mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi.

#### **c. Penilaian Antar teman**

Penilaian antar teman merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan sikap dan perilaku keseharian peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. **Jurnal Catatan Guru**

Jurnal catatan guru merupakan catatan pendidik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang terkait dengan sikap dan perilaku.

## **2. Penilaian Pengetahuan**

Aspek penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan cara: tes tertulis, tes lisan dan penugasan.

a. **Tes Terulis**

Tes tertulis terdiri dari memilih atau mensuplai jawaban dan uraian.

b. **Tes Lisan**

Tes lisan berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru secara ucap sehingga peserta didik merespon pertanyaan tersebut secara ucap juga, sehingga menimbulkan keberanian.

c. **Penugasan**

Penugasan adalah penilaian yang dilakukan oleh pendidik yang dapat berupa pekerjaan rumah baik secara individu ataupun kelompok sesuai dengan karakteristik tugasnya.

## **3. Penilaian Keterampilan**

Aspek penilaian keterampilan antara lain

a. **Penilaian Kinerja**

Penilaian kinerja adalah suatu penilaian yang meminta siswa untuk melakukan suatu tugas pada situasi yang sesungguhnya yang mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan.

#### b. Penilaian Proyek

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian terhadap tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik menurut periode/waktu tertentu.

#### c. Penilaian Portopolio

Penilaian portopolio merupakan penilaian dengan mengumpulkan karya peserta didik yang tersusun secara sistematis dan terorganisasi yang dilakukan selama kurun waktu tertentu.

### **D. Metode Pembelajaran Bermain Peran**

#### **1. Bermain Peran**

Model pembelajaran bermain peran yang dikembangkan oleh George Shaffel, merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati dirinya dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat, dalam memecahkan masalahnya dengan bantuan kelompok. Diharapkan dengan bermain peran siswa dapat menyadari adanya peran yang berbeda dengan dirinya yaitu perilaku orang lain Rumiati (2008: 5.5).

Menurut Sagala (dalam Taniredja, 2011: 39) bermain peran adalah metode pembelajaran yang menyajikan bahan pembelajaran dengan mempertunjukan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial.

Menurut Aqib (2014: 114) metode pembelajaran bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antar dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan tokoh tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan metode pembelajaran bermain peran adalah metode pembelajaran yang menyajikan bahan pembelajaran dengan mempertunjukan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial.

## **2. Langkah-langkah Bermain Peran**

Langkah-langkah bermain peran menurut Hasibuan dan Moedjiono (2008: 45)

- a. Menentukan topik dan tujuan bermain peran
- b. Guru memberikan gambaran situasi yang akan di perankan
- c. Guru memimpin pengorganisasian kelompok, peran-peran yang akan dimainkan, pengaturan ruang, pengaturan alat, dan sebagainya
- d. Pemilihan pemegang peran
- e. Guru memberikan peran yang akan dilakukan
- f. Guru memberikan kesempatan siswa mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peran
- g. Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan

## **3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Bermain Peran**

### **1. Kelebihan Model Pembelajaran Bermain Peran**

- a. Melatih siswa untuk memahami dan mengingat bahan yang akan diajarkan
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif
- c. Memupuk bakat yang terpendam dalam diri siswa sehingga muncul bibit seni
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya

- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama
- f. Bahasa dari siswa dapat diubah menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

## **2. Kelemahan Model Pembelajaran Bermain Peran**

- a. Siswa yang tidak ikut bermain drama menjadi kurang aktif
- b. Banyak memakan waktu, persiapan, pemahaman isi bahan pelajaran, dan pelaksanaan pertunjukan
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas
- d. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton Sagala (dalam Taniredja, 2011: 41)

## **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Jika pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran diterapkan dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Negeri Sakti Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2014/2015.