

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan akan terjalin komunikasi timbal balik antara guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar.

Pekerjaan membelajarkan siswa oleh guru memerlukan lebih banyak keaktifan siswa dibanding dengan guru yang memberikan pengajaran. Kunci keberhasilan penerapan proses pembelajaran adalah keaktifan guru untuk menjadikan siswa aktif melakukan tugas-tugas belajar menggunakan aneka sumber belajar. Hal ini sesuai dengan pemaparan dari Sardiman (2001:16) sebagai berikut :

” Salah satu ciri interaksi belajar mengajar adalah ditandai dengan adanya aktivitas siswa dan sebagai konsekuensi, bahwa siswa merupakan sentral, maka aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya interaksi belajar mengajar. Jadi tidak ada gunanya guru melakukan interaksi belajar mengajar, kalau siswa hanya pasif saja. Sebab para siswalah yang belajar, maka merekalah yang harus melakukannya.”

Proses pembelajaran diarahkan dalam bentuk kegiatan siswa aktif yang mengutamakan perkembangan kemampuan peserta didik sebagai subjek utama, sehingga guru tidak lagi menjadi subjek utama yang menyajikan materi dan menentukan jalannya pengajaran. Pembelajaran tidak lagi satu arah, tetapi guru memikirkan kegiatan yang dapat mengaktifkan kegiatan siswa disamping tetap membantu peserta didik.

2.2 Aktivitas belajar

Aktivitas merupakan bagian yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Sardiman (2001:93) mengemukakan bahwa pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Aktivitas siswa tidak hanya cukup mendengarkan dan mencatat seperti lazimnya terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Dalam proses pembelajaran, guru perlu membangkitkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Slameto (1995:36) menyatakan penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlaku begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah, kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda seperti siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru. Diedrich yang dikutip oleh Sardiman (2001 : 95) membuat suatu daftar yang bermacam-macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut : (1) *Visual activities*, (2) *oral activities*, (3) *Listening activities*, (4) *Writing activities*, (5) *Drawing activities*, dan (6) *Motor activities*. Bila siswa menjadi partisipan yang aktif, maka ia akan memiliki pemahaman yang lebih baik. Dalam kegiatan pembelajaran ,perhatian siswa merupakan kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Hamalik (2002:74) berpendapat bahwa kegiatan atau aktivitas siswa dalam pembelajaran bermanfaat bagi siswa yaitu siswa memperoleh pengalaman langsung, memupuk kerjasama, disiplin belajar, kemampuan berpikir kritis, dan suasana pembelajaran di kelas menjadi hidup dan dinamis. Siswa dikatakan aktif belajar jika dalam belajarnya mengerjakan yang sesuai dengan tujuan belajarnya. Memberikan tanggapan terhadap suatu peristiwa

yang terjadi, dan mengalami atau turut merasakan sesuatu dalam proses belajarnya. Untuk itu aktivitas siswa dalam pembelajaran perlu diperhatikan.

2.3. Penguasaan Konsep

Konsep merupakan salah satu pengetahuan awal yang harus dimiliki siswa. Karena konsep merupakan dasar bagi proses mental yang lebih tinggi untuk merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi. Pendapat tentang konsep dikemukakan oleh Hamalik (2000:161) bahwa konsep adalah suatu kelas stimuli yang memiliki sifat-sifat dan ciri-ciri umum. Stimuli adalah objek-objek atau orang, konsep bukan stimuli khusus melainkan kelas stimuli. Pendapat Hamalik (2002:164) tentang kegunaan konsep yaitu :

1. Konsep-konsep mengurangi kerumitan lingkungan
2. Konsep membantu kita untuk mengidentifikasi sejumlah konsep
3. Konsep membantu kita untuk mempelajari sesuatu yang baru. Lebih luas, dan lebih maju.
4. Konsep dapat digunakan untuk mempelajari dua hal yang berbeda.

Penguasaan atau pemahaman konsep merupakan perkembangan ilmu pengetahuan yang ilmiah dan berkesinambungan antara konsep yang satu dengan konsep lainnya. Dalam belajar siswa harus melalui beberapa tahap dalam proses belajarnya, yaitu pengenalan konsep, hafalan, meningkat ke konsep pemahaman dan berakhir pada penggunaan atau aplikasi konsep.

2.4. Pembelajaran penemuan terbimbing

Mata pelajaran Sains adalah berkaitan dengan cara mencari tahu alam secara sistematis. Bukan hanya penguasaan sekumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta

konsep atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Sehingga siswa diberi kesempatan untuk mendapat pengalaman langsung, misalnya diikuti sertakan dalam proses penemuan suatu konsep. Guru dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan bantuan gambar dan demonstrasi. Belajar harus bersifat menyelidiki atau melalui penemuan (Nur, 2000 : 11).

Pendekatan *discovery* merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang mengikutsertakan siswa dalam proses penemuan. Pendekatan ini dapat dilaksanakan dalam bentuk komunikasi satu arah atau komunikasi dua arah.

1 Sistem satu arah (ceramah Reflektif)

”Pendekatan satu arah berdasarkan penyajian satu arah yang dilakukan oleh guru. Guru mengajukan suatu masalah dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada kelas, memberikan kesempatan kepada kelas untuk melakukan refleksi. Selanjutnya guru menjawab sendiri pertanyaan-pertanyaan yang diajukan itu. Dalam prosedur ini guru tidak menentukan/menunjukkan aturan-aturan yang harus digunakan siswa tetapi dengan pertanyaan-pertanyaan guru mengundang siswa untuk mencari aturan-aturan yang harus diperbuatnya. Pemecahan masalah berlangsung selangkah demi selangkah dalam urutan yang ditemukan sendiri oleh siswa. Dalam keadaan ini tidak ada jaminan bahwa adanya penyajian oleh guru ” (Hamalik, 2002:187)

2 Sistem dua arah (*Discovery Terbimbing*)

”Sistem dua arah melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Siswa melakukan *discovery* sedangkan guru membimbing mereka kearah yang tepat/benar. Gaya pengajaran demikian oleh gagne disebut *Guide Discovery*. Dalam sistem ini guru perlu memiliki keterampilan , memberikan bimbingan yakni memberikan bantuan dalam memecahkan masalah yang siswa hadapi.” (Hamalik, 2002:187)

Dalam penelitian ini pembelajaran akan dilaksanakan dengan pendekatan discovery dalam bentuk komunikasi dua arah. Pembelajaran penemuan terbimbing terdiri atas tiga kegiatan pembelajaran :

(1) Kegiatan awal

Siswa perlu mengetahui tujuan mengapa mereka harus berperan serta pada pembelajaran tertentu. Siswa juga harus tahu apa yang dapat mereka lakukan setelah berperan serta dalam pembelajaran. Siswa sadar dengan apa yang akan mereka pelajari membantu mereka, membuat hubungan antara satu materi tertentu dan relevansinya terhadap kehidupan sehari-hari (Kardi, 2000:29). Kesadaran itu juga akan membantu siswa memanfaatkan pengetahuan awal yang telah siswa miliki dan mengkaitkannya dengan pembelajaran yang akan diikutinya.

Kegiatan ini selain menyiapkan siswa untuk belajar juga akan memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Kardi dan M.Nur (2000 : 30)

Memberikan rasional dan garis besar suatu pembelajaran merupakan kegiatan yang amat penting, terutama untuk pelajaran yang berorientasi pada keterampilan.

(2) kegiatan inti

Keterlibatan siswa dalam menemukan suatu konsep akan sangat berarti sebagai pengalaman belajar dengan syarat penemuan tersebut dibawah bimbingan dan arahan guru. Proses penemuan konsep ini dilakukan oleh siswa dengan melakukan penyelidikan dan pelatihan terbimbing. Penyelidikan dan pelatihan terbimbing ini dapat meningkatkan aktivitas dan retensi siswa, yang akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Pada kegiatan ini terjadi konflik konseptual dalam diri siswa yaitu antara konsep awal yang dimilikinya dengan kenyataan yang dilihat dari penyelidikan yang siswa lakukan. Dari konflik konseptual ini dalam diri siswa akan terbentuk konsep yang sesuai dengan konsep keilmuan.

(3) kegiatan akhir

Evaluasi dilakukan baik terhadap langkah-langkah penemuan maupun pada pengetahuan siswa, sebagai umpan balik bermakna dan pengetahuan tentang hasil latihannya. Tanpa umpan balik, siswa tidak mungkin memperbaiki kesalahannya dan tidak dapat mencapai tingkat penguasaan konsep yang mantap.

Penelitian ini adalah untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan pendekatan penemuan terbimbing dalam proses pembelajaran Sains pada materi Perubahan gerak dan teknologi. Pembelajaran bukanlah proses pemindahan pengetahuan secara langsung dari guru ke siswa. Pada proses belajar siswa harus

aktif mencari tahu dengan membentuk pengetahuannya, sedangkan guru membantu agar proses pencarian berjalan baik.

Penelitian tindakan lebih ditujukan pada proses tindakan dari pada hasil. Dalam pembelajaran di kelas, guru mengutamakan keterlibatan aktif siswa secara langsung seperti mendorong siswa mengungkapkan dugaan awal dengan cara mengajukan pertanyaan membimbing, eksperimen, menggunakan media yang secara langsung digunakan oleh siswa, dan melibatkan siswa dalam merangkum atau menyimpulkan informasi pesan pembelajaran. Siswa akan memperoleh keuntungan jika mereka dapat "melihat" dan "melakukan" sesuatu daripada sekedar mendengarkan penjelasan.

Penelitian ini dilaksanakan melalui kegiatan yang dimulai dari perencanaan (planning), dilanjutkan dengan pelaksanaan (acting), dan refleksi yang didasarkan pada hasil pengamatan (reflecting), kemudian diulangi lagi dengan perencanaan tindakan berikutnya (replanning) untuk memperbaiki tindakan sebelumnya. Tugas guru dalam pembelajaran ini adalah membimbing dan mengarahkan siswa dalam suatu kegiatan belajar untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

2.5 Teori Belajar dan Pembelajaran

1. Teori Belajar

Beberapa teori belajar yang relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teori Belajar Kognitif

Belajar menurut kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur.

Asumsi teori ini adalah bahwa setiap orang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang.

2. Teori Belajar Konstruktivistik

Menurut pandangan teori konstruktivistik, belajar merupakan usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah kepada tujuan tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran diusahakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri siswa. Proses belajar sebagai suatu usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi, akan membentuk suatu konstruksi pengetahuan yang menuju pada kemutahiran struktur kognitifnya.

3. Teori Belajar Humanistik

Menurut teori belajar humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh karena itu, teori Teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi daripada bidang kajian psikologi belajar. Teori belajar humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari daripada proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori belajar ini lebih tertarik pada pengertian belajar dalam bentuk

yang paling ideal daripada pemahaman tentang proses belajar sebagaimana apa adanya, seperti yang selama ini dikaji oleh teori-teori belajar lainnya.

4. Teori Kecerdasan Ganda (*Multiple Intelligences*)

Kecerdasan adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu yang dibutuhkan di dalam latar budaya tertentu. Rentang masalah atau sesuatu yang dihasilkan mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks. Seseorang dikatakan cerdas bila ia dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hidupnya dan mampu menghasilkan sesuatu yang berharga / berguna bagi umat manusia.

Menurut Situmorang dalam Prawiradilaga dan Siregar (2004:61) *Multiple Intelephant* lahir sebagai koreksi terhadap konsep kecerdasan yang dikembangkan oleh Alfred Binet (1904), yang meletakkan dasar kecerdasan seseorang pada *Intelephant Quotient* (IQ) saja. Berdasarkan tes IQ yang dikembangkannya, Binet menempatkan kecerdasan seseorang dalam rentang skala tertentu yang menitikberatkan pada kemampuan berbahasa dan logika semata. Dengan kata lain apabila seseorang pandai dalam bahasa dan logika, maka ia pasti memiliki IQ yang tinggi.

Selanjutnya Thorndike dalam Suciati dan Prasetya (2000: 32) menyatakan belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Belajar dipandang sebagai suatu proses yang aktif melibatkan eksplorasi daripada sekedar penerimaan informasi yang pasif yang diberikan oleh guru. Hal ini dikemukakan oleh Mc.Pherson dalam Siregar (2005:21) yaitu

"Learning is an active process, involving exploration, rather than the passive receipt of information downloaded by teachers". Belajar merupakan suatu proses pencarian makna. Oleh karena itu belajar sebagai suatu proses atau aktifitas yang menekankan kepada hasil atau produk.

Dari pengertian diatas dapat dikatakan bahwa dalam proses belajar mengajar ada proses pembelajaran. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pembelajaran walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Galloway dalam Soekamto (1992: 27) mengatakan belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan faktor-faktor lain berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Sedangkan Morgan menyebutkan bahwa suatu kegiatan dikatakan belajar apabila memiliki tiga ciri-ciri sebagai berikut; belajar adalah perubahan tingkah laku; perubahan terjadi karena latihan dan pengalaman, bukan karena pertumbuhan; perubahan tersebut harus bersifat permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama.

Belajar adalah sebuah proses yang terjadi pada manusia dengan berpikir, dan bergerak untuk memahami setiap kenyataan yang diinginkannya untuk menghasilkan sebuah perilaku, pengetahuan, atau teknologi atau apapun yang berupa karya dan karsa manusia tersebut. Belajar berarti sebuah pembaharuan menuju pengembangan diri individu agar kehidupannya bisa lebih baik dari sebelumnya. Belajar bisa pula berarti adaptasi terhadap lingkungan dan interaksi seorang manusia dengan lingkungan tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dibuat kesimpulan bahwa agar terjadi proses belajar atau terjadinya perubahan tingkah laku sebelum kegiatan belajar mengajar di kelas seorang guru perlu menyiapkan atau merencanakan berbagai pengalaman belajar yang akan diberikan pada siswa dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses belajar itu terjadi secara internal dan bersifat pribadi dalam diri siswa agar proses belajar tersebut mengarah pada tercapainya tujuan dalam kurikulum maka guru harus merencanakan dengan seksama dan sistematis berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan. Aktivitas guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal disebut dengan kegiatan pembelajaran.

Dengan kata lain pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Guru bertugas membantu siswa belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, artinya guru harus mengadakan pemilihan terhadap berbagai strategi pembelajaran yang ada yang paling memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal. Dalam pembelajaran proses belajar tersebut terjadi secara bertujuan dan terkontrol (Arief Sukadi 1984:8).

Belajar bermakna (*meaningfull learning*) merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Kebermaknaan belajar sebagai hasil dari peristiwa mengajar ditandai oleh adanya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru di antara komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif

siswa. Jadi, proses belajar tidak sekadar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi lebih pada kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, saat proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan pengaruh lingkungannya.

Dari penjelasan diatas pembelajaran merupakan proses pengorganisasian kegiatan belajar dan mengajar 'dengan cara-cara tertentu yang didasarkan pada prinsip-prinsip pendidikan dan teori belajar. Bagaimana guru menyusun proses pembelajaran yang sistematis sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Pembelajaran merupakan kegiatan dan interaksi secara aktif antar siswa, antar siswa guru dan sumber belajar. Hal ini dikatakan oleh Vigotsky dalam Budiningsih bahwa untuk mengembangkan potensinya secara optimal melalui belajar, untuk guru perlu menyediakan berbagai jenis dan tingkatan bantuan dengan memfasilitasi siswa agar dapat memecahkan bahwa kegiatan pembelajaran hendaknya siswa memperoleh kesempatan ujian dengan bahan /materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dengan penekanan penggunaan

pendekatan pembelajaran yang disesuaikan karakteristik siswa dan karakteristik mata pelajaran dan hambatan yang dialami didalam proses pembelajaran. Jadi efektivitas pembelajaran dapat diketahui dengan baik jika memperoleh masukan dari diri sendiri, siswa, observasi kelas, rekan sejawat, pimpinan, xagkajian rencana pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang efektif menurut Miarso (2007) adalah pembelajaran yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para siswa melalui prosedur yang tepat. Ada tujuh indikator yang menunjukkan pembelajaran yang efektif adalah: Pengorganisasian pembelajaran dengan baik; komunikasi secara efektif; penguasaan dan antusiasme dalam pembelajaran; sikap positif terhadap siswa; pemberian ujian dan nilai yang adil; keluwesan dalam pendekatan pembelajaran dan hasil belajar siswa yang baik (Miarso,2007:536).

2.6 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

1. Karakteristik Anak usia SD

Pembelajaran IPA di SD akan berhasil dengan baik apabila guru memahami perkembangan intelektual anak usia SD. Usia anak SD berkisar antara 7 tahun sampai dengan 11 tahun. Menurut Piaget perkembangan anak usia SD tersebut termasuk dalam katagori operasional konkrit. Pada usia operasional konkret dicirikan dengan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan tertentu yang logis, hal tersebut dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan-persoalan konkrit yang dihadapi. Anak operasional konkrit sangat membutuhkan benda-benda konkrit untuk menolong pengembangan intelektualnya. Anak SD sudah

mampu memahami tentang penggabungan (penambahan atau pengurangan), mampu mengurutkan, misalnya mengurutkan dari yang kecil sampai yang besar, yang pendek sampai yang panjang.

Anak SD juga sudah mampu menggolongkan atau mengklasifikasikan berdasarkan bentuk luarnya saja, misalkan menggolongkan berdasarkan warna, bentuk persegi atau bulat, dan sebagainya. Pada akhir operasional konkret mereka dapat memahami tentang pembagian, mampu menganalisis dan melakukan sintesis sederhana.

2. Prinsip Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Menurut Salamah (2004:26) prinsip-prinsip pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPA sebagai berikut.

- a. Prinsip motivasi: motivasi adalah daya dorong seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan. Motivasi ada yang berasal dari dalam atau intrinsik dan ada yang timbul akibat rangsangan dari luar atau ekstrinsik. Motivasi intrinsik akan mendorong rasa ingin tahu, keinginan mencoba, mandiri dan ingin maju.
- b. Prinsip latar: pada hakikatnya siswa telah memiliki pengetahuan awal. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru perlu mengetahui pengetahuan, keterampilan dan pengalaman apa yang telah dimiliki siswa sehingga kegiatan belajar mengajar tidak berawal dari suatu kekosongan.
- c. Prinsip menemukan: pada dasarnya siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga potensial untuk mencari guna menemukan sesuatu. Oleh karena itu bila diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi tersebut siswa akan

merasa senang atau tidak bosan.

- d. Prinsip belajar "sambil melakukan" (*learning by doing*) : Pengalaman yang diperoleh melalui bekerja merupakan hasil belajar yang tidak mudah terlupakan. Oleh karena itu, dalam pembelajaran sebaiknya siswa diarahkan untuk melakukan kegiatan atau "*learning by doing*".
- e. Prinsip belajar "sambil bermain" bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana gembira dan menyenangkan, sehingga akan dapat mendorong siswa untuk melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam setiap pembelajaran perlu diciptakan suasana yang menyenangkan lewat kegiatan bermain yang kreatif.
- f. Prinsip hubungan sosial: dalam beberapa hal kegiatan belajar akan lebih berhasil jika dikerjakan secara berkelompok. Dari kegiatan kelompok siswa tahu kekurangan dan kelebihan mereka sehingga tumbuh kesadaran perlunya interaksi dan kerja sama dengan orang lain.

Lebih lanjut, Salamah (2004:26) menyebutkan bahwa prinsip-prinsip tersebut di atas, semuanya dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa senang sehingga mereka akan terlibat aktif dalam pembelajaran. Untuk menunjang penerapan prinsip-prinsip tersebut di atas guru dalam mengelola pembelajaran perlu:

- 1) Menyajikan kegiatan yang beragam sehingga tidak membuat siswa jenuh.
- 2) Menggunakan sumber belajar yang bervariasi, disamping buku acuan.
- 3) Sesekali dapat bekerjasama dengan masyarakat, kantor-kantor, bank, dan lain-lain.

- 4) Sebagai sumber informasi yang terkait dengan praktek kehidupan sehari-hari.
- 5) Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar karena belajar akan bermakna apabila berhubungan langsung pada permasalahan lingkungan sekitar siswa.
- 6) Kreatif menghadirkan alat bantu pembelajaran. Proses ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran atau dapat menolong proses berpikir siswa dalam membangun pengetahuannya.
- 7) Menciptakan suasana kelas yang menarik, misalnya, pajangan hasil karya siswa dan benda-benda lain, peraga yang mendukung proses pembelajaran.

