

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Pengertian Belajar

Banyak ahli pendidikan yang mengungkapkan pengertian belajar menurut sudut pandang mereka masing-masing. Berikut ini kutipan pendapat beberapa ahli pendidikan tentang pengertian belajar

Gagne dan Berliner dalam Anni (2006:2) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Morgan dalam Anni (2006:2) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau pengalaman

Hilgard dan Bower dalam Dalyono (2005:211) mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan (Bahri dan Aswan, 2002:11), artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan maupun sikap, bahkan meliputi segala aspek organisme.

Dari definisi-definisi yang dikemukakan diatas, ada beberapa elemen yang penting yang mencirikan pengertian tentang belajar, adalah sebagai berikut.

- a. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.
- b. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman.
- c. Berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/ berfikir, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap.

2.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2006: 5). Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh ialah berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran (Anni, 2006: 5). Faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar (Dalyono, 2005:55) adalah sebagai berikut :

1. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri)
 - a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang selalu tidak sehat, sakit kepala, demam, pilek, batuk dan sebagainya, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar

b) Minat dan Motivasi

Sebagaimana halnya dengan intelegensi dan bakat maka minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang juga besar pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar.

c) Cara Belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

2. Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri)

a. Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu, dan anak-anak serta famili yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar.

b. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut, mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas/ perlengkapan di sekolah, keadaan ruangan, jumlah murid per kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua itu turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

c. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal di lingkungan banyak anak-anak yang nakal, tidak bersekolah dan pengangguran, hal ini akan mengurangi semangat belajar atau dapat dikatakan tidak menunjang sehingga motivasi belajar berkurang.

4. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya.

2.3. Aktivitas Belajar

2.3.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Menurut Poerwadarminta (2003:23), aktivitas adalah kegiatan. Jadi aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Dalam hal kegiatan belajar, Rousseau (dalam Sardiman 2004:96) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri baik secara rohani maupun teknis. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi.

Belajar bukanlah proses dalam kehampaan. Tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tak pernah terlihat orang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya.

Apalagi bila aktivitas belajar itu berhubungan dengan masalah belajar menulis, mencatat, memandang, membaca, mengingat, berfikir, latihan atau praktek dan sebagainya.

2.3.2 Prinsip-prinsip Aktivitas Belajar

Prinsip-prinsip aktivitas dalam belajar dalam hal ini akan dilihat dari sudut pandang perkembangan konsepsi jiwa menurut ilmu jiwa. Dengan melihat unsur kejiwaan seseorang subjek belajar/subjek didik, dapat diketahui bagaimana prinsip aktivitas yang terjadi dalam belajar itu. Karena dilihat dari sudut pandang ilmu jiwa, maka sudah barang tentu yang menjadi fokus perhatian adalah komponen manusiawi yang melakukan aktivitas dalam belajar mengajar, yakni siswa dan guru.

Untuk melihat prinsip aktivitas belajar dari sudut pandangan ilmu jiwa ini secara garis besar dibagi menjadi dua pandangan yakni ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern.

a. Menurut Pandangan Ilmu Jiwa Lama

kertas itu kemudian mendapat isi dari luar. Dalam pendidikan, yang memberi dan mengatur isinya adalah guru. Karena gurulah yang harus aktif sedangkan anak didik bersifat reseptif. Sedangkan menurut Herbart jiwa adalah Menurut Locke jiwa dapat dimisalkan dengan kertas yang tak bertulis (tabularasa), kertas itu kemudian mendapat isi dari luar. Dalam pendidikan, yang memberi dan mengatur isinya adalah guru. Karena gurulah yang harus aktif sedangkan anak didik bersifat reseptif. Sedangkan menurut Herbart jiwa adalah keseluruhan tanggapan yang secara mekanis dikuasai oleh hukum-hukum asosiasi. Disinipun guru pulalah

yang harus menyampaikan tanggapan-tanggapan itu. Jadi konsepsi jiwa sebagai “kertas bersih” yang harus ditulis atau sebagai bejana yang harus diisi menyebabkan gurulah yang aktif dan dari gurulah datang segala inisiatif. Gurulah yang menentukan bahan pelajaran sedangkan murid-murid bersifat reseptif dan pasif.

b. Menurut Pandangan Ilmu Jiwa Modern

Menurut konsepsi modern jiwa itu dinamis, mempunyai energi sendiri dan dapat menjadi aktif karena dorongan oleh macam-macam kebutuhan. Anak didik dipandang sebagai organisme yang mempunyai dorongan untuk berkembang. Mendidik adalah membimbing anak untuk mengembangkan bakatnya. Dalam pendidikan anak-anak sendirilah yang harus aktif. Guru hanya dapat menyediakan bahan pelajaran, akan tetapi yang mengolah dan mencernanya adalah anak itu sendiri sesuai dengan bakat dan latar belakang dan kemauan masing-masing.

2.3.3. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Beberapa aktivitas belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah (2000:28) sebagai berikut

a. Mendengarkan

Mendengarkan adalah salah satu aktivitas belajar. Setiap orang yang belajar di sekolah pasti ada aktivitas mendengarkan. Ketika seorang guru menggunakan metode ceramah, maka setiap siswa diharuskan mendengarkan apa yang guru sampaikan. Menjadi pendengar yang baik dituntut dari mereka.

b. Memandang

Memandang adalah mengarahkan penglihatan ke suatu objek. Aktivitas memandang berhubungan erat dengan mata. Karena dalam memandang itu mata adalah yang memegang peranan penting. Tanpa mata tidak mungkin terjadi aktivitas memandang dapat dilakukan.

c. Meraba, Membau, dan Mencicipi/Mengecap

Aktivitas meraba, membau, dan mengecap adalah indra manusia yang dapat dijadikan sebagai alat untuk kepentingan belajar. Artinya aktivitas meraba, membau dan mengecap dapat memberikan kesempatan bagi seseorang untuk belajar. Tentu saja aktivitasnya harus disadari oleh suatu tujuan.

d. Menulis atau Mencatat

Menulis atau mencatat merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dari aktivitas belajar. Dalam pendidikan tradisional kegiatan mencatat merupakan aktivitas yang sering dilakukan. Walaupun pada waktu tertentu seseorang harus mendengarkan isi ceramah, namun dia tidak bisa mengabaikan masalah mencatat hal-hal yang dianggap penting.

e. Membaca

Aktivitas membaca adalah aktivitas yang paling banyak dilakukan selama belajar di sekolah atau di perguruan tinggi. Membaca disini tidak mesti membaca buku belaka, tetapi juga membaca majalah, koran, tabloid, jurnal-jurnal hasil penelitian, catatan hasil belajar atau kuliah dan hal-hal lainnya yang berhubungan dengan kebutuhan studi

f. Mengingat

Mengingat yang didasari atas kebutuhan serta kesadaran untuk mencapai tujuan belajar lebih lanjut termasuk aktivitas belajar. Apalagi jika mengingat itu berhubungan dengan aktivitas-aktivitas belajar yang lainnya.

2.4 Media Benda Asli

Dalam proses pembelajaran, benda asli dapat digunakan sebagai media. Agar lebih memahami tentang media benda asli di bawah ini akan diuraikan tentang pengertian media benda asli, kelebihan media benda asli, kelemahan media benda asli dan penggunaan media benda asli.

1. Pengertian Media Benda Asli

Menurut Ibrahim dan Nana Syahodih (2003 : 3) mengatakan bahwa “media benda asli termasuk media atau sumber belajar yang secara spesifik dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk mempermudah radar belajar yang formal dan direncanakan”. Menurut Mulyani (2008: 202) menyatakan “media benda asli merupakan benda yang sebenarnya yang membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar siswa”.

Dengan menggunakan media benda asli akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.

2. Kelebihan Media Benda Asli

Media benda asli memiliki kelebihan atau keunggulan. Kelebihan tersebut antara lain:

- a) Dapat membantu guru dalam menjelaskan sesuatu kepada peserta didik;
- b) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari situasi yang nyata;
- c) Dapat melatih keterampilan siswa menggunakan alat indra
(Tabrani, Rusyan, 2003:199).

Berdasarkan uraian di atas dipertegas kembali bahwa kelebihan media benda asli dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari sesuatu menggunakan obyek-obyek nyata.

3. Kelemahan Media Benda Asli

Media benda asli selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan-kelemahan.

Kelemahan-kelemahan media benda asli yaitu :

- a) Membawa siswa ke berbagai tempat di luar sekolah, kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya;
- b) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai obyek nyata kadang-kadang tidak sedikit apalagi kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya;
- c) Tidak selalu memberikan gambaran dari obyek yang seharusnya.

(Ibrahim dan Nana Syahodih, 2003 : 82)

Kelemahan-kelemahan yang diuraikan di atas hendaknya dapat diatasi dengan cara menggunakan media benda asli yang ada di sekitar lokasi sekolah yang dapat dijadikan penunjang dalam proses pembelajaran, di sesuaikan dengan pelajaran dan

berusaha membawa benda asli ke kelas yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi dalam lingkup kelas.

4. Penggunaan Media Benda Asli

Salah satu komponen yang juga dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Karena media pembelajaran mampu menyampaikan pesan atau informasi, baik dari guru kepada siswa maupun media itu sendiri kepada guru maupun siswa. Media benda asli mempunyai kegunaan sebagai berikut :

- a) Memperjelas perjanjian pesan agar tidak selalu bersifat verbalitas;
- b) Mengawasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra;
- c) Dengan menggunakan media secara tepat mengatasi sikap positif anak didik;
- d) Media dapat memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama pada anak didik

(Arief. S. Sadiman, 2000 : 16)

Dari uraian di atas dapat ditegaskan bahwa penggunaan media pada saat proses pembelajaran berlangsung, akan lebih baik dari pada berceramah saja karena media pendidikan/ pengajaran dapat membantu untuk memperjelas pesan yang kita sampaikan, merangsang siswa untuk memperoleh pengalaman yang sama dan dapat menarik minat siswa untuk belajar. Sehingga dengan penggunaan media tersebut siswa menjadi lebih giat belajar dan mempunyai pengalaman serta persepsi yang sama tentang suatu konsep yang dipelajari.

2.5 Pendekatan Kontekstual (CTL)

CTL (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Dirjen Dikdasmen, 2002:1).

Pembelajaran berbasis CTL melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran produktif, sebagai berikut.

- a. Konstruktivisme
- b. Bertanya
- c. Menemukan (*inquiry*)
- d. Masyarakat belajar
- e. Pemodelan (*modeling*)
- f. Refleksi
- g. Penilaian yang sebenarnya.

Landasan filosofi pengembangan CTL adalah konstruktionisme yang berakar pada filosofi pragmatisme yang digagas oleh John Dewey (abad 20).

Jiwa dan pendekatan CTL adalah “Bagaimana menghidupkan kelas” sehingga kelas menjadi produktif dan menyenangkan, yang berfokus pada pemberdayaan siswa. Pembelajaran CTL memanfaatkan berbagai sumber pembelajaran, setting belajar tidak melulu di kelas, media apa saja dapat dimanfaatkan untuk belajar sehingga dengan CTL tidak memerlukan biaya yang tinggi. Prinsip penilaiannya adalah

penilaian sebenarnya atau *Authentik Assesment* yang dikenal dengan nama Penilaian Berbasis Kelas. Prinsip – prinsip penilaian berbasis kelas sebagai berikut.

- a. Berorientasi pada kompetensi
- b. Mengacu pada patokan
- c. Ketuntasan belajar
- d. Menggunakan berbagai cara (tes maupun non tes)
- e. Valid, adil, terbuka dan berkesinambungan

Widodo (2002 : 35) menjelaskan penerapan pembelajaran kontekstual di kelas. Adapun tujuh komponen tersebut di atas dijelaskan sebagai berikut.

- a) Konstruktivisme sebagai filosofi (kembangkan lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya).
- b) Bertanya sebagai keahlian dasar yang dikembangkan (kembangkan sifat ingin tahu) Menemukan (*inquiry*) sebagai strategi belajar
- c) Masyarakat belajar sebagai penciptaan lingkungan belajar (belajar dalam kelompok- kelompok)
- d) Pemodelan (*modelling*) sebagai acuan pencapaian kompetensi (tunjukkan “model” sebagai contoh pembelajaran (benda-benda, guru, siswa, karya inovasi, dan lain-lain)
- e) Refleksi sebagai langkah akhir dari pembelajaran (lakukan refleksi di akhir pertemuan agar siswa merasa hari ini mereka belajar sesuatu)

- f) Penilaian sebenarnya dari berbagai sumber dan berbagai cara.
- g) Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang kontekstual adalah usaha sadar guru untuk membantu siswa agar dapat belajar matematika berdasarkan kebenaran yang bersifat konsisten dengan menggunakan suatu prosedur tahapan-tahapan pembelajaran berbasis masalah yang diaplikasikan atau diakomodasikan dengan pendekatan kontekstual sehingga menemukan langkah-langkah baru dalam pembelajaran IPA.

2.6 HIPOTESIS

Berdasarkan teori, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut : Jika menerapkan media benda asli berbasis kontekstual dalam pembelajaran IPA maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Perumnas Way Halim Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/2011 akan cenderung meningkat.