

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

2.1 Konsep belajar

Menurut Daryanto (2010: 2), belajar adalah suatu proses perubahan yaitu yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Mendefinisikan belajar adalah suatu proses usaha yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil suatu pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Perubahan yang dimaksud dalam belajar adalah perubahan terjadi secara sadar, perubahan dalam belajar bersifat terus menerus dan fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Hendry E Garret dalam Prawiradilaga (2008: 22), berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Menurut Skinner dalam prawiradilaga (2008: 22), belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang disengaja atau terencana dilakukan terus menerus untuk mencapai perubahan (baik perubahan kognitif, psikomotorik maupun efektif).

2.2. Prinsip-prinsip belajar

Menurut Daryanto (2010: 24), prinsip-prinsip belajar sebagai berikut :

1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
2. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian sederhana sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
3. Belajar harus dapat menimbulkan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional.
4. Belajar itu proses kontinyu maka tahap demi tahap menurut perkembangannya.
5. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi eksplorasi dan discovery.
6. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksioanl yang harus dicapai.
7. Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar tenang.
8. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.

9. Belajar adalah proses hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain, sehingga mendapat pengertian yang diharapkan, stimulus yang diberikan response yang diharapkan.
10. Repetisi dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian dan keterampilan atau sikap itu mendalam pada siswa.

2.3 Teori Belajar Kognitivisme.

Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman, perubahan tersebut tidak harus selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang diamati. Asumsi dasar teori ini adalah bahwa setiap orang telah mempunyai pengetahuan dan pengalaman, ini tertata dalam bentuk kognitivisme yang sudah dimiliki siswa, teori kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil, (Herpratiwi, 2009: 20).

Aplikasi teori belajar kognitivisme dalam pembelajaran adalah (1) guru harus memberikan arahan agar siswa tidak banyak melakukan kesalahan, memberikan kesempatan sebaik-baiknya agar siswa memperoleh pengalaman yang optimal dalam proses belajar, dan meningkat kemauan belajar, (2) pendekatan pembelajaran dilakukan melalui urutan masalah, materi pelajaran yang logis dan sistematis, dari yang umum ke yang khusus, (3) pemberian hadiah dan hukuman harus memperhatikan ranah kuantitas dan kualitas, (4) mengawali pembelajaran dengan menggunakan kemampuan awal siswa, (2009: 34).

2.4 Pengertian Pembelajaran.

Alvin. W. Howard dalam Daryanto (2010: 1623), memberikan definisi pembelajaran sebagai berikut: “pembelajaran adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill, attitude, ideal* (cita-cita) *apreprections* (penghargaan) dan *knowledge*”

Pendapat Waini Rasidin dalam Daryanto (2010; 164), pembelajaran yang dipentingkan ialah adanya partisipasi guru dan siswa satu sama lain, guru merupakan koordinator yang melakukan aktivitas dalam interaksi sedemikian rupa, sehingga siswa belajar seperti yang kita harapkan, guru hanya menyusun dan mengatur situasi belajar bukan menentukan proses belajar.

Pembelajaran merupakan perubahan istilah, sehingga sebelum dikenal istilah Proses Belajar Mengajar (PBM) dan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Sedangkan pembelajaran seperti yang didefinisikan Hamalik (2001: 12), adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, internal material fasilitas perlengkapan dan prosedur yang mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Prawiradilaga (2008: 19), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan tutor dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan

diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Mulyasa (2005: 12), pembelajaran pada hakikatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan individu tersebut.

Dari beberapa pendapat diatas jelas terdapat pengertian antara belajar dengan pembelajaran, belajar lebih dititik beratkan pada proses yang dilakukan oleh seseorang untuk dapat mempunyai kompetensi tertentu yang dilakukan secara sepihak. Sedangkan pembelajaran adalah proses belajar yang dilakukan melalui interaksi antara peserta didik dengan pendidik atau lingkungannya, untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dan meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru.

2.5 Prinsip-prinsip Pembelajaran.

Menurut Daryanto (2010: 165), ada 10 prinsip pembelajaran yaitu :

1. Perhatian, guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa pada pelajaran.
2. Aktivitas, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat.
3. Appersepsi, guru perlu menghubungkan pelajaran yang akan diberikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa ataupun pengalamannya.

4. Peragaan, guru harus menunjukkan benda-benda yang asli, bila mengalami kesukaran boleh menunjukkan model, gambar, benda tiruan atau menggunakan media lainnya.
5. Repetisi, pelajaran itu perlu diulang.
6. Korelasi, guru wajib memperhatikan dan memikirkan hubungan antara setiap mata pelajaran atau dengan kenyataan.
7. Konsentrasi, hubungan antar mata pelajaran dapat diperluas mungkin, dapat dipusatkan kepada salah satu pusat minat, sehingga siswa memperoleh pengetahuan secara luas dan mendalam.
8. Sosialisasi, siswa disamping sebagai individu juga mempunyai segi sosial yang perlu dikembangkan cara bergaul dengan orang lain.
9. Individualisasi, siswa merupakan makhluk individu yang unik, mempunyai perbedaan khas, guru diharapkan dapat membantu perkembangan siswa sesuai dengan karakter/keunikannya.
10. Evaluasi, kegiatan pembelajaran perlu dievaluasi agar dapat memberikan motivasi bagi guru maupun siswa dalam meningkatkan proses dan hasil belajar

2.6 Media Pembelajaran

Alat bantu (media) pengajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pencapaian tujuan dan memperjelas serta mempermudah bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa, (Syarifudin, 2010: 61)

Umar Hamalik dan Usman (2002: 29), membagi 4 klasifikasi media pembelajaran yaitu:

1. Alat visual yang dapat dilihat, misalnya filmstrip, transparansi, mikroprojektor, papan tulis, bulletin board, gambar-gambar, ilustrasi, shart, grafik, poster, peta dan globe.
2. Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat didengar, misalnya: phonograph recorder.
3. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang hanya biasanya dipertunjukkan diantaranya model specimens, bak pasir, peta elektris, koleksi diorama.
4. Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara, boneka dan sebagainya.

2.7. Landasan Filosofi pemanfaatan media

Pembelajaran aktif menurut Hollingsworth (2005 : vi), adalah Flow yaitu keadaan sadar yang didalamnya seseorang bisa betul-betul terbenam dalam sebuah aktivitas, sehingga dia tidak merasakan waktu yang berlalu. Artinya pembelajaran aktif dimana peserta didik belajar secara aktif ketika mereka secara terus menerus terlibat, baik secara mental maupun fisik. Pembelajaran aktif itu penuh semangat, hidup giat, berkesinambungan, kuat dan efektif.

Fathurrohman (2007: 113), menyatakan “ Pembelajaran efektif terjadi jika dengan pembelajaran tersebut peserta didik menjadi senang dan mudah memahami apa yang dipelajarinya.

2.8. Metode Penemuan (*Discovery*)

1. Pengertian Metode Penemuan

Metode Penemuan menurut Sund (dalam Kartawisastra, 1980) ialah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Dengan teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi. Dengan demikian pembelajaran *discovery* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

Metode Penemuan merupakan suatu metode pengajaran yang menitik beratkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran dengan metode ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur, algoritma dan sebagainya.

Sedangkan Bruner menyatakan bahwa anak harus berperan aktif didalam belajar. Lebih lanjut dinyatakan, aktivitas itu perlu dilaksanakan melalui suatu cara yang disebut *discovery*. *Discovery* yang dilaksanakan siswa dalam proses belajarnya, diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip.

2. Fungsi Metode Penemuan

Tiga Fungsi utama belajar menemukan yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan.(2) berpusat pada siswa (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Langkah-langkah pembelajaran *discovery* menurut Richard Scuhman Subroto (2002: 199) adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi kebutuhan siswa;
2. Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi pengetahuan;
3. Seleksi bahan, problema/tugas-tugas;
4. Membantu dan memperjelas tugas/ problema yang dihadapi siswa serta peranan masing-masing siswa;
5. Mempersiapkan kelas dan alat-alat yang diperlukan;
6. Mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan;
7. Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan;

8. Membantu siswa dengan informasi/ data jika diperlukan oleh siswa;
9. Memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi masalah;
10. Merangsang terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa;
11. Membantu siswa merumuskan prinsip dan generalisasi hasil penemuannya.

3. Kelebihan Dan Kekurangan

Metode discovery memiliki kebaikan-kebaikan menurut Suryosubroto (2001: 2002) yaitu :

- (a) Memungkinkan untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif.
- (b) Pengetahuan yang ditemukan sendiri melalui metode penemuan akan betul-betul dikuasai.
- (c) siswa dapat menguasai salah satu metode ilmiah yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.
- (d) Siswa dibiasakan berfikir analitis dan mencoba memecahkan masalah yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
- (e) Metode berpusat pada anak, dan guru sebagai teman belajar atau fasilitator.

Kelemahan metode discovery menurut Suryosubroto (2001: 2002) adalah:

- (a) Dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini. Misalnya siswa yang lamban mungkin bingung dalam usahanya mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal-hal yang abstrak, atau menemukan saling ketergantungan antara pengertian dalam suatu subyek, atau dalam usahanya menyusun suatu hasil penemuan dalam bentuk tertulis. Siswa yang lebih pandai mungkin akan memonopoli penemuan dan akan menimbulkan frustrasi pada siswa yang lain.
- (b) Metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar. Misalnya sebagian besar waktu dapat hilang karena membantu seorang siswa menemukan teori-teori, atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu.
- (c) Harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional
- (d) Mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan ketrampilan. Sedangkan sikap dan ketrampilan diperlukan untuk memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional sosial secara keseluruhan.

- (e) Dalam beberapa ilmu, fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide, mungkin tidak ada
- (f) Strategi ini mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berpikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses di bawah pembinaannya.

4. Kerangka Pikir

Selama ini pelajaran sains merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa SD Negeri 2 Kurungan nyawa Gedong Tataan Pesawaran, karena banyak teori-teori dan tidak dihadirkan secara konkrit. Proses pembelajaran sains di SD Negeri 2 Kurungan Nyawa Gedong Tataan Pesawaran masih didominasi oleh guru melalui metode ceramah dan tanya jawab.

Siswa lebih banyak mengandalkan informasi datang dari guru sehingga siswa masih sulit untuk menemukan konsep sendiri pada materi pelajaran. Metode pembelajaran tersebut menyebabkan kurangnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap rendahnya penguasaan konsep siswa. Padahal kegiatan atau aktivitas dalam proses pembelajaran sangat penting dilakukan untuk menunjang perolehan pengetahuan dan informasi siswa. .

Pengajaran yang baik membutuhkan model pembelajaran yang berpusat kepada siswa, bukan berpusat pada guru. Pengetahuan yang baru diperoleh siswa dikonstruksi dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa. Pengetahuan yang diperoleh siswa tidak harus berasal dari guru, tetapi juga dapat diperoleh dari lingkungan. Salah satu model pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student centered*) adalah metode Penemuan.

5. Hipotesis Tindakan

Penelitian ini direncanakan terbagi ke dalam tiga siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Melalui tiga siklus tersebut dapat diamati peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Dengan metode penemuan, dapat meningkatkan aktivitas belajar pada siswa
2. Dengan metode penemuan, dapat meningkatkan pemahaman konsep sains pada siswa.

