

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Menurut Skinner (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:9) bahwa ‘belajar adalah suatu perubahan perilaku’. Sedangkan menurut Sudjana (2009) “belajar bukan hanya menghafal atau mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Pernyataan senada juga dikemukakan oleh Gagne (Dahar, 1996:11) bahwa ‘belajar merupakan suatu proses, yakni suatu organisme yang berubah perilakunya akibat dari pengalaman. Perubahan akibat proses belajar tersebut diarahkan kepada suatu tujuan yang diharapkan dapat membuat diri seseorang memiliki suatu pengalaman. Sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, aktivitas diri, dan lain-lain aspek yang ada pada individu. Belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari. Kegiatan belajar tersebut dapat dihayati (dialami) oleh orang yang sedang belajar dan diamati oleh orang lain. Setelah melakukan proses belajar, maka akan didapatkan hasil

dari proses belajar. Hasil belajar siswa dapat diukur berdasarkan prestasi belajarnya.

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuan tidak bertambah, maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

Pembelajaran menurut Dimiyati (2002 :62):”Kegiatan belajar mengajar peserta didik dan pengajarnya menggunakan bahan ajar desain instruksional”. Komponen Pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, penilaian pembelajaran dan sumber belajar.

Tujuan pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2002:66) “Indikator keberhasilan kegiatan belajar mengajar secara efektif, efisien pada peserta didik sehingga memiliki penguasaan kognitif, afektif, psikomotor, internal dan eksternal”. Materi Pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2002:68) ”Bahan ajar desain instruksional mengacu pedoman Kurikulum SKKNI dan GBPP SMK tertentu”. Metode pembelajaran menurut Dimiyati (2002:76) “Pengajar melaksanakan strategi belajar mengajar aktif pada peserta didik sehingga memiliki penguasaan kognitif, afektif,

psikomotor, internal dan eksternal”. Media pembelajaran menurut Dimiyati (2002:91) ”Perlengkapan audiovisual mentransfer Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada peserta didik dan pengajarnya sebagai kualitas pembelajaran”. Penilaian pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2002:80) “Pendistribusian nilai bahan belajar secara kognitif, afektif, psikomotor, internal dan eksternal melalui kegiatan belajar mengajar sebagai tujuan pembelajaran”.

Jadi pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses interaksi antara 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.

2. Teori Belajar dan Pembelajaran

a. Teori Behaviorisme

Didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan salah satu jenis perilaku (*behavior*) individu atau peserta didik yang dilakukan secara sadar. Individu berperilaku apabila ada rangsangan (*stimuli*), sehingga dapat dikatakan peserta didik di SD/MI akan belajar apabila menerima rangsangan dari guru. Semakin tepat dan insentif rangsangan yang diberikan dari guru akan semakin tepat dan insentif pula kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Menurut Pavlov dalam Udin S. Winataputra. Dkk (2007), penguatan berperan penting dalam mengkondisikan munculnya respon yang diharapkan. Jika penguatan

tidak dimunculkan, dan stimulus hanya ditampilkan sendiri, maka respon terkonndisi akan menurun atau menghilang. Namun, suatu saat respon tersebut dapat muncul kembali. Sementara itu, connectionism dari Thorndike menyatakan bahwa belajar merupakan proses coba-coba sebagai reaksi terhadap stimulus. Respon yang benar akan semakin diperkuat melalui serangkaian proses coba-coba, sementara respon yang tidak benar akan menghilang.

b. Kognitivisme

Teori ini mengacu pada wacana psikologi kognitif, yang didasarkan pada kegiatan kognitif dalam belajar. Para ahli belajar ini berupaya menganalisis secara ilmiah proses mental dan struktur ingatan atau *cognition* dalam aktivitas belajar. *Cognition* diartikan sebagai aktivitas mengetahui, memperoleh, mengorganisasikan, dan menggunakan pengetahuan. Tekanan utama psikologi kognitif adalah struktur kognitif, yaitu setruktur perbendaharaan pengetahuan pribadi individu yang mencakup ingatan jangka panjangnya (*long-term memory*). Psikologi kognitif menekankan pada hubungan antara orang dengan lingkungan psikologinya secara bersamaan dan saling berhubungan secara timbal balik. Dalam hal belajar, aspek psikologis ini memandang dalam proses belajar yang terjadi pada seseorang tidak tampak dari luar dan sifatnya kompleks. Udin S. Winataputra, dkk (2007).

c. Konstruktivisme

Konstruktivisme mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan pada proses dari pada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting. Teori ini biasa juga disebut teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan kognitif. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan. Misalnya, pada tahap sensor motor anak berfikir melalui gerakan atau perbuatan (Ruseffendi, 1988:132). Dari ketiga teori tersebut di atas, sehubungan dengan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan teori konstruktivisme mengingat bahwa melalui pembelajaran membaca melalui permainan kartu pada pelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat mengkonstruksikan pemahaman konsep sains dengan menggunakan media atau alat peraga.

B. Membaca

1. Pengertian Membaca

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis Hodgson (dalam Tarigan, 2008:7). Pendapat tersebut juga dijelaskan oleh Soedarsono (2001 : 4) bahwa membaca adalah aktivitas yang kompleks dengan mengerahkan sejumlah besar tindakan yang terpisah-pisah. Meliputi pengertian dan

khayalan, mengamati, dan mengingat-ingat. Widyamartaya (1992:137-138) mengemukakan bahwa membaca adalah ikhtisar yang terus-menerus untuk mengembangkan diri. Daya pikir kita didorong untuk selalu berpikir secara lurus dan terang.

Dari keseluruhan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah keterampilan berbahasa yang mempunyai kegiatan melisankan, mempersepsi, memahami, serta memberi makna terhadap simbol-simbol visual.

2. Tujuan Membaca

Secara umum, tujuan membaca adalah

- (1) Mendapatkan informasi,
- (2) Memperoleh pemahaman,
- (3) Memperoleh kesenangan.

Secara khusus, tujuan membaca adalah

- (1) Memperoleh informasi faktual,
- (2) Memperoleh keterangan tentang sesuatu yang khusus dan problematis,
- (3) Memberikan penilaian kritis terhadap karya tulis seseorang,
- (4) Memperoleh kenikmatan emosi, dan
- (5) Mengisi waktu luang (Nurhadi,1987).

Hal menarik diungkapkan oleh Nurhadi (1987) bahwa tujuan membaca akan mempengaruhi pemerolehan pemahaman bacaan. Artinya, semakin

kuat tujuan seorang dalam membaca maka semakin tinggi pula kemampuan orang itu dalam memahami bacaannya.

3. Strategi Pembelajaran Membaca

Beberapa prinsip berikut mendasari kegiatan pengajaran membaca.

a. Ketahui Latar Pengetahuan Siswa

Latar pengetahuan pembaca bisa mempengaruhi pemahaman siswa dalam membaca. Latar pengetahuan ini meliputi semua pengalaman yang ia bawa ke sebuah teks, misalnya, pengalaman hidup, pendidikan, pengetahuan mengenai bagaimana teks bisa diatur secara retorikal, pengetahuan bagaimana bahasa pertama atau kedua itu bekerja, serta latar belakang budaya. Pemahaman membaca dapat lebih ditingkatkan jika latar pengetahuannya itu diaktifkan melalui tujuan, pertanyaan, prediksi, struktur teks, dan sebagainya. Jika siswa membaca sebuah topik yang tidak familiar, maka guru perlu memulai proses bacaan dengan membangun latar pengetahuan

b. Membangun Dasar Kosakata yang Kuat

Kosakata mendapat tempat paling tinggi dalam pembelajaran bahasa. Banyak penelitian yang menekankan pentingnya kosakata dalam kesuksesan membaca. Menurut Anderson (2003), kosakata menjadi penting untuk diajarkan baik bagi siswa L1 maupun siswa L2 dan penggunaannya dalam konteks agar mereka dapat menebak makna suatu kosakata yang jarang muncul.

c. Ajari Pemahaman

Pada beberapa program instruksi membaca, penekanan kebanyakan pada pengetesan pemahaman membaca, alih-alih pada mengajarkan siswa bagaimana untuk paham. Memonitor pemahaman adalah penting untuk mencapai sukses membaca. Salah satu hal yang terkait dalam proses monitoring ini ialah memeriksa prediksi yang dihasilkan itu sudah benar dan mengecek apakah siswa telah menyesuaikan apa yang diperlukan ketika makna dalam bacaan itu belum diperoleh.

d. Usahakan Meningkatkan Kecepatan (Kelancaran) Membaca

Salah satu kendala bagi siswa L2 dalam hal membaca adalah meski mereka bisa baca tetapi bacaannya kurang lancar. Dalam hal ini, prinsipnya ialah bahwa guru harus seimbang baik posisinya sebagai pendamping siswa maupun pengembang keterampilan siswa dalam pemahaman bacaan. Yang paling penting untuk dicatat bahwa fokusnya itu bukan pada pengembangan kecepatan siswa dalam membaca, tapi pada kelancaran membaca. Seseorang dikatakan lancar membaca jika ia mampu membaca 200 kata per menit dengan sedikitnya 70% memahami bacaan itu (Anderson, 2003: 76).

e. Ajarkan Strategi Membaca

Guna meraih hasil yang diinginkan, siswa perlu belajar menggunakan strategi-strategi membaca yang sesuai dengan tujuannya. Mengajarkan mereka akan hal ini dapat menjadi pertimbangan utama dalam kelas membaca.

f. Dorong siswa menjelmakan strategi menjadi keterampilan

Ada perbedaan antara strategi dan keterampilan. Yang pertama merujuk pada tindak kesadaran untuk meraih tujuan atau sasaran. Yang kedua adalah strategi yang telah menjadi otomatis. Hal ini menekankan peran aktif yang dimainkan oleh siswa dalam strategi membaca. Sebagai pelajar yang secara sadar belajar dan mempraktikkan strategi membaca secara khusus, strategi itu berpindah dari kesadaran menuju ketaksadaran, yakni dari strategi menuju keterampilan.

g. Buat Penilaian dan Evaluasi

Penilaian dan evaluasi bisa secara kuantitatif atau kualitatif. Keduanya bisa diterapkan dalam kelas membaca. Penilaian kuantitatif meliputi informasi dari ujian pemahaman baca dan juga data kelancaran membaca. Informasi kualitatif diperoleh dari respon bacaan jurnal, survei, dan respon terhadap daftar cek yang dibuat untuk strategi membaca.

C. Bermain

1. Pengertian Bermain

Menurut tokoh-tokoh pendidikan anak-anak, seperti: Plato, Aristoteles, Frobel, Hurlock dan Spencer (dalam Satya, 2006:98) bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala keinginannya yang tidak dapat tersalurkan, seperti : keinginan untuk menjadi presiden, raja, permaisuri dan lain-lain. Bermain sebagai kegiatan mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan

sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Sedangkan menurut Hurlock, bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan. Di samping itu bermain bagi anak adalah upaya yang menyalurkan energi yang berlebihan dan dapat menghindari hal-hal negatif yang diakibatkan dari tenaga yang berlebihan, salah-satu contoh akibat dari kelebihan tenaga ini adalah timbulnya perkelahian antar pelajar.

Ketika bermain, mereka belajar tentang orang lain selain dirinya dan mereka mencoba berbagai peran dan menyesuaikan diri saat bekerjasama dengan orang lain. Bermain membentuk perkembangan anak pada semua bagian: intelektual, sosial, emosional dan fisik (Isbell dalam Satya, 2006:120).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bermain adalah pekerjaan anak-anak dan anak-anak sangat gemar bermain. Dalam bermain anak mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan mengerjakan sesuatu dan memilih dan menentukan cara yang paling tepat.

Kategori bermain dibagi 2, yaitu.

a. Bermain Aktif

Dalam bermain aktif, anak memperoleh kesenangan dari apa yang dilakukannya. Misalnya berlari atau membuat sesuatu dari lilin.

b. Bermain Pasif

Kesenangan yang diperoleh anak dalam bermain egosentris. Sedikit demi sedikit anak akan dilatih untuk mempertimbangkan perasaan orang lain, bekerja sama, saling membagi dan menghargai. Melalui bermain anak dilatih bersabar, menunggu giliran dan terkadang bisa kecewa karena inpasif berasal dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain. Misalnya menikmati temannya bermain, melihat hewan. Bermain jenis ini membutuhkan sedikit energi dibandingkan bermain aktif.

2. Tujuan Bermain

Mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi, merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (Sandiwara), membedakan benda dengan perabaan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang dirumahnya.

3. Macam-Macam Bermain

Menurut Suherman (2000:135) yang dikutip dari Hetzer macam-macam permainan anak dapat dibedakan menjadi lima macam yaitu:

1) Permainan fungsi

Permainan dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuh atau anggota tubuh.

2) Permainan konstruktif

Membuat suatu permainan, contohnya membuat kereta.

3) Permainan reseptif

Sambil mendengarkan cerita atau membaca buku cerita anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya aktif.

4) Permainan peranan

Dalam permainan ini akan bermain peran, sebagai contoh berperan sebagai guru.

5) Permainan sukses

Yang diutamakan dalam permainan ini adalah prestasi sehingga diperlukan keberanian.