

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar

Belajar pada hakekatnya adalah merupakan perubahan tingkah laku akibat pengalaman dan latihan. Artinya bahwa tujuan kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh *Bell – Gredler* (1986:1) Dalam *Udin S. Winata Putra* (2007:1.5) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *Competencies, skill and attitudes*. Kemampuan (*Competencies*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.

Menurut *Gagne* (1984) dalam *Udin S. Winata Putra* (2005:2.3) bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Menurut *Hilgrad dan Bower* (2002) dalam *Baharudin dan Wahyuni* (2007:13) belajar (*to learn*) memiliki arti 1) *to gain knowledge, comprehension, or mastery of thought experience or study*, 2) *to in the mind or memory; memorizer*, 3) *to acquire through experience*, 4) *to become in form of to find out*. Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai

pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman dan mendapat informasi atau menemukan.

Cronbach (1954) dalam *Baharudin dan Wahyuni (2007:13)* mengemukakan pengertian belajar. Menurut *Cronbach* “ *Learning is shown by change in behavior as result of experience* “. Belajar yang terbaik adalah melalui pengalaman.

Morgan dan kawan – kawan (1986) dalam *Baharudin dan Wahyuni (2007 : 14)* menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman.

Dari pengertian diatas dapat dikemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berupa kemampuan keterampilan dan sikap sebagai hasil latihan atau pengalaman dan mendapat informasi atau menemukan.

B. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisias¹ memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Oleh karena pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis hakekat dan jenis belajar dan hasil belajar tersebut.

Winata Putra (2007:1.18).

Pembelajaran harus menghasikan belajar tetapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran.

Menurut *Gagne, Briggs dan Wager Dalam Udins.Winata Putra* (2007:1.9) Pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Dalam pasal I butir 20 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dirumuskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dari uraian diatas dapat dikemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan antar guru dengan siswa untuk meningkatkan kualitas belajar sehingga akan menghasilkan belajar yang lebih baik.

C. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Modul 31 A PLPG (2011:23).

Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Pembelajaran tematik hanya diajarkan pada siswa sekolah dasar kelas rendah (kelas I, 2, dan 3), karena pada umumnya mereka masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik),

perkembangan fisiknya tidak pernah bisa dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial, dan emosional.

Pembelajaran tematik lebih mengutamakan pengalaman belajar siswa, yakni melalui belajar yang menyenangkan tanpa tekanan dan ketakutan, tetapi tetap bermakna bagi siswa.

Bentuk pembelajaran ini dikenal dengan pembelajaran terpadu, dan pembelajarannya sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan kejiwaan siswa.

Ciri- ciri pembelajaran tematik :

1. Berpusat pada anak
2. Memberikan pengalaman langsung pada anak
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
5. Bersifat fleksibel.

Dengan menggunakan tema, kegiatan pembelajarn akan mendorong beberapa hal bermanfaat antara lain :

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
2. Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.

3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Kompetensi berbahasa bisa dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dan pengalaman pribadi anak.
5. Anak lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
6. Anak lebih bergairah belajar karena mereka bisa berkomunikasi dalam situasi yang nyata.
7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga kali pertemuan.

Dari uraian diatas dapat dikemukakan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu tematertentu untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dan pengalaman yang diperoleh siswa merupakan pengalaman langsung atau nyata.

D. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah berakhirnya proses belajar. Hasil belajar pada umumnya dapat diketahui melalui penilaian hasil belajar. Oleh sebab itu, penilaian hasil belajar perlu dilakukan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran.

Pendapat *Udin S. Winataputra (2005 : 2.5)* menyatakan bahwa :

Hasil belajar adalah perubahan yang dihasilkan dari pengalaman (interaksi dengan lingkungan) dimana proses mental dan emosional terjadi. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar dikelompokkan kedalam tiga ranah yaitu pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap.

Menurut *Dinyati (2005 : 3)* menyatakan bahwa :

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar merupakan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran bagi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya proses pembelajaran.

Dari dua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dihasilkan dari pengalaman melalui interaksi antara siswa, guru dan lingkungan setelah melakukan suatu proses belajar.

Hasil belajar tersebut adalah perubahan perilaku siswa yang berupa aspek pengetahuan (*kognitif*), aspek keterampilan (*psikomotor*) dan aspek sikap (*afektif*). Dalam hal ini adalah perubahan perilaku pada aspek pengetahuan yang diperoleh melalui tes setelah pembelajaran berlangsung.

E. Pengertian Alat Peraga Buatan

Alat peraga merupakan sebuah alat atau benda kongkrit yang digunakan untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran dan

siswa pun mudah menerima materi pelajaran. Agar konsep IPA mudah dipahami siswa dengan baik, maka dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa alat peraga sangat berperan dalam pembelajaran tematik mata pelajaran IPA.

Menurut Gagne dalam NOEHI Nasution (2005 hal 7.3) alat peraga adalah komponen sumber belajar dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Briggs dalam Nasution (2005:7.3) berpendapat bahwa harus ada sesuatu untuk mengkomunikasikan materi (pesan kurikulum) supaya terjadi proses belajar, karena dia mendefinisikan alat peraga sebagai “ wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran.”

Wilbur Sehramm dalam Nasution (2005:7.3) mendefinisikan alat peraga sebagai berikut “ Alat peraga adalah teknologi pembawa informasi atau pesan pembelajaran.” Sedangkan **Yusuf Hadi Miarso dalam Nasution (2005 :7.3)** melihat alat peraga secara makro dalam keseluruhan sistem pendidikan. Sehingga definisinya berbunyi “ segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar.”

Dari beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa alat peraga buatan adalah segala sesuatu untuk menyampaikan informasi atau pesan yang dapat merangsang terjadinya proses belajar.

Alat peraga buatan adalah alat peraga hasil modifikasi dan meniru benda aslinya. *Nasution (2005 : 7.4)*.

1. Jenis – jenis alat peraga

Alat peraga dalam pembelajaran IPA banyak jenisnya. Alat peraga IPA dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran dengan tujuan untuk siswa dapat lebih mudah memahami konsep IPA. Beberapa ahli pendidikan, khususnya ahli media pendidikan menggolongkan alat peraga sesuai dengan fungsi bentuk dan sumber alat peraga tersebut.

Alat peraga sebagai media pendidikan terdiri dari :

- a. Bahan-bahan cetakan atau bacaan seperti : buku, koran, majalah dan sebagainya.
- b. Alat-alat audio dan visual seperti : radio, kaset, TV, video, dan lainnya.
- c. Sumber-sumber masyarakat seperti : monumen, candi dan peninggalan sejarah.
- d. Koleksi benda-benda seperti : koleksi mata uang kuno, koleksi awetan tumbuhan dan hewan dan sebagainya.
- e. Perilaku guru ketika mengajar yang dicontohkan kepada siswa.

Dari jenis indra yang kita gunakan, Alat peraga digolongkan menjadi tiga golongan yaitu :

- a. Media audio yaitu alat peraga yang dapat didengar, seperti : kaset, suara burung, suara bel dan sebagainya.
- b. Media visual yaitu alat peraga yang dapat dilihat seperti : hewan, tumbuhan, gambar, grafik model, slide dan sebagainya.
- c. Media audio visual yaitu alat peraga yang dapat didengar dan dilihat seperti : video, film, dan lain-lain.

Jenis alat peraga berdasarkan bentuk penyajiannya yaitu :

- a. Alat peraga yang tidak diproyeksikan (*nonprojected*) yaitu alat peraga dua dimensi dan tiga dimensi, seperti : model, gambar, foto, peta timbul, awetan tumbuhan dan hewan dan sebagainya.
- b. Alat peraga yang diproyeksikan (*projected*) seperti : film, slide, film strip, dan sebagainya.

Dilihat dari sumbernya alat peraga digolongkan menjadi dua jenis :

- a. Alat peraga alamiah (*natural*) yaitu alat peraga yang sesuai dengan bentuk aslinya di lingkungan alam sekitar seperti : hewan, tumbuhan, danau, sungai, sawah, dan lainnya.
- b. Alat peraga buatan (*artificial*) yaitu alat peraga hasil modifikasi atau meniru benda aslinya seperti : model pernafasan, model jantung manusia, gambar dan lainnya.

Menurut *Heinich-et-al dalam Ruminati (2007:2.14)* model adalah gambaran tiga dimensi dari sebuah benda nyata. Model dapat berukuran lebih besar, lebih kecil atau sama dengan benda aslinya.

Dari pendapat dan ragam alat peraga diatas dapat dikemukakan bahwa alat peraga buatan adalah alat peraga hasil memodifikasi atau meniru benda asli yang digunakan untuk membantu mempermudah menyampaikan informasi kepada siswa.

Alat peraga buatan yang digunakan berupa kincir air, perahu layar yang terbuat dari kayu ringan yang diberi layar sederhana serta kincir angin yang terbuat dari kertas atau daun kelapa. Alat peraga buatan diterapkan dalam proses belajar mengajar mengenai materi energi gerak. Dengan menggunakan alat peraga buatan berupa kincir air, perahu layar, dan kincir angin diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi energi gerak.

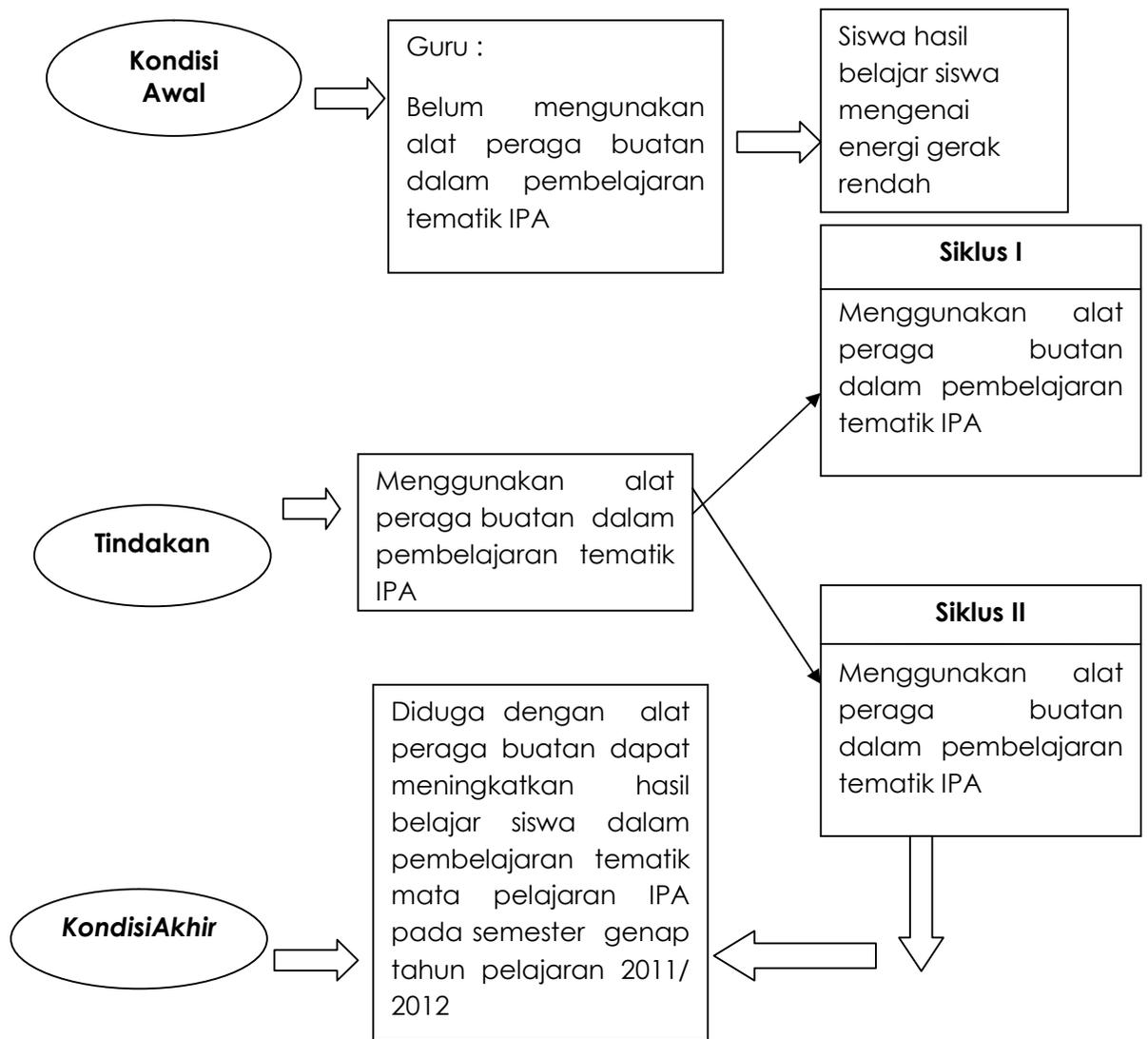
F. KERANGKA PIKIR

Alat peraga buatan adalah alat peraga yang digunakan guru dalam penyajian pembelajaran tematik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Informasi atau pesan dalam alat peraga tumbuh berfungsi untuk merangsang siswa untuk mengembangkan gagasannya kedalam pemahaman mengenai energi gerak. Dengan alat peraga buatan siswa

dapat menangkap setiap informasi yang ada untuk memahami energi gerak.

Penelitian mengenai peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas III dengan menggunakan alat peraga buatan atau model memerlukan suatu kerangka pikir untuk menuntun pelaksanaan tindakan kelas seperti yang digambarkan dalam gambar berikut ini:



Gambar 1.1 Kerangka pikir

Berdasarkan kerangka pikir di atas, diduga bahwa dengan menggunakan alat peraga buatan atau model dalam pembelajaran tematik mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik mata pelajaran IPA Kelas III semester genap tahun pelajaran 2011 / 2012.

G. HIPOTESIS

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini apabila pembelajaran tematik mata pelajaran IPA dilakukan dengan menggunakan alat peraga buatan, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik mata pelajaran IPA kelas III SDN I Lugusari Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu semester genap tahun 2011 / 2012.