

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik aktif bertanya dan mengemukakan pendapat<sup>1</sup>. Selain itu, ada pengertian lain tentang aktivitas belajar yaitu kegiatan siswa yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, yang ada dalam kehidupan nyata.<sup>2</sup>

Menurut kamus besar bahasa Indonesia aktivitas adalah kegiatan.<sup>3</sup> Aktivitas belajar dapat dilihat dari kegiatan murid selama pembelajaran. Hisyam Zaeni menyebutkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti murid yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menggunakan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.<sup>4</sup>

Para ahli melakukan berbagai penelitian mengenai aktivitas belajar dan menemukan hasil, salah satunya seperti yang dikemukakan oleh Paul B. Diedrich dalam buku Ramayulis mengemukakan 8 bentuk aktivitas belajar yaitu:

---

<sup>1</sup> Hartono, *PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, Pekanbaru: Zanafra, 2008, hal. 11.

<sup>2</sup> Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD, 2007, hal. xiv

<sup>3</sup> Dekdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta Balai Pustaka: 2002, hal. 1198

<sup>4</sup> Hisyam Zaini, *Op, Cit*, hal. 72

- 1) *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan dan sebagainya
- 2) *Oral activities*, seperti, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, interview, diskusi dan sebagainya
- 3) *Listening activitie*, seperti, mendengarkan uraian percakapan, diskusi, music, pidato, ceramah dan sebagainya
- 4) *Writing activities* seperti, menulis cerita, karangan laporan, angket, menyalin dan sebagainya
- 5) *Drawing activities* seperti, mengambarkan membuat grafik, peta, patron, dan sebagainya
- 6) *Motor activities* seperti, melakukan percobaan. Membuat konstruksi, model, memperbaiki, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya
- 7) *Mental activities* seperti, menangkap, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan dan sebagainya
- 8) *Emotional activitie* seperti, menaruh minat, gembira, berani, tenang, gugup, kagum dan sebagainya<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia, 2002, hal, 243-244

Lebih dari 2400 tahun yang lalu Confucius menyatakan:

Apa yang saya dengar, saya lupa

Apa yang saya lihat, saya ingat

Apa yang saya lakukan, saya paham.

Tiga pernyataan sederhana ini membicarakan bobot penting belajar aktif. Mel Silberman telah memodifikasi dan memperluas pernyataan Confucius tersebut apa yang ia sebut paham Belajar Aktif:

Apa yang saya dengar, saya lupa

Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit

Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman saya mulai paham

Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan

Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya menguasainya<sup>6</sup>

Secara implisit Mel Silberman ingin menunjukkan bahwa belajar bermakna dan bermanfaat apabila peserta didik menggunakan semua alat indera, mulai dari mata, sekaligus berfikir dan mengelola informasi dan ditambah dengan mengerjakan sesuatu. Dengan mengingat saja kita tidak dapat mengingat banyak dan akan mudah lupa

Aktifitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswalah yang seharusnya banyak aktif, sebab siswa sebagai subjek didik adalah yang merencanakan, dan ia sendiri yang melaksanakan pembelajaran. Sehingga apabila siswa aktif dalam belajar maka pelajaran akan mudah diterima dan di pahami oleh siswa dan akan mengalir dengan sendirinya tanpa ada rasa terpaksa dalam diri siswa dalam mengikuti proses

pembelajaran. Interaksi belajar mengajar diarahkan agar aktifitas berada pada pihak peserta didik, hal ini menjadi keharusan karena memang anak didik merupakan orientasi dari setiap

---

<sup>6</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa aktif*, Bandung: Nuansa, 2012, hal. 23

proses atau langkah kegiatan belajar mengajar. Peranan guru disini sebagai pembimbing yang dapat mengarahkan siswa dan dapat memberikan motivasi untuk mencapai hasil yang optimal.

## **2. Ciri-ciri Aktivitas Belajar**

Aktifitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa yang seharusnya banyak aktif, sebab siswa sebagai subjek didik adalah yang merencanakan, dan ia sendiri yang melaksanakan pembelajaran. Interaksi belajar mengajar diarahkan agar aktifitas berada pada pihak peserta didik, hal ini menjadi keharusan karena memang anak didik merupakan orientasi dari setiap proses atau langkah kegiatan belajar mengajar. Peranan guru disini sebagai pembimbing yang dapat mengarahkan siswa dan dapat memberikan motivasi untuk mencapai hasil yang optimal.

Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan alasan, belajar memang merupakan suatu proses aktif dari peserta didik dalam membangun pengetahuan, bukan proses pasif yang hanya menerima penjelasan dari guru tentang pengetahuan. Apabila pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif peserta didik sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain

7

Darwansyah menjelaskan ciri-ciri aktivitas belajar siswa dapat terlihat dari indikator-indikator:

- a. Siswa aktif mengajukan pertanyaan
- b. Siswa aktif mengemukakan pendapat

- c. Siswa aktif dalam mengumpulkan data yang berhubungan dengan pelajaran
- d. Siswa aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan guru
- e. Siswa aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru<sup>8</sup>.

### **3. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Bila dihubungkan dengan pembelajaran, strategi bisa diartikan pola-pola umum kegiatan guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi sebagai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>9</sup>

Hamdani menyatakan strategi dapat diartikan sebagai suatu susunan, pendekatan, atau kaidah-kaidah untuk mencapai tujuan dengan menggunakan tenaga, waktu, serta kemudahan secara optimal. Dalam proses pembelajaran strategi dapat diartikan sebagai cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu yang meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar siswa.<sup>10</sup>

### **4. Permainan Jelaskan Kata Itu**

Aktivitas ini merupakan cara menarik untuk menstimulasi diskusi tentang memperkaya kosa kata, memperlancar dan membenarkan cara berpikir. Siswa diminta untuk mendeskripsikan setiap gambar yang berkaitan dengan sebuah topik yang tengah dipelajari di kelas.

Langkah-langkah dari permainan ini adalah:

---

<sup>8</sup>Darwan syah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: diadit media, 2009, hal. 117-120

<sup>9</sup>*Ibid.* hlm. 11

<sup>10</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011, hlm. 19

- a. Buatlah banyak gambar yang berkaitan dengan Suatu topik. Bagilah kelas menjadi beberapa kelompok.
- b. Kelompok pertama harus memilih seorang pemain yang duduk membelakangi layar. Anggota kelompoknya berperan mendeskripsikan setiap gambar kepadanya tanpa menyebut nama objek dalam gambar tersebut. Berikut contohnya:
  - “dia adalah seorang pahlawan ”
  - “dia juga di kenal dengan bapak proklamator”
  - “dia juga pemimpin Indonesia pertama”
  - “apakah dia suekarno?”
- c. Pemain memiliki waktu 10 detik untuk menebak sebelum berpindah ke anggota kelompok berikutnya.
- d. Setelah sebuah gambar di tebak dengan benar, siswa lain dari kelompok itu bergantian duduk membelakangi layar untuk menebak, nilai di berikan untuk setiap jawaban yang benar atau persiswa.
- e. Setiap kelompok memiliki jatah waktu bermain maksimallima menit.
- f. Kelompok dengan nilai tertinggi setelah lima menit adalah pemenangnya.<sup>11</sup>

##### **5. Keterkaitan Permainan “Jelaskan Kata Itu” Dengan Aktivitas Belajar**

Sebagaimana diketahui aktivitas belajar sangat mendominasi kegiatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak baik untuk menemukan ide pokok dari materi, memecahkan persoalan, yang ada dalam kehidupan nyata. Sehingga pelajaran menjadi berkesan pada diri siswa.

Pada permainan ini, guru akan membuat banyak gambar yang berkaitan dengan suatu topik, kemudian guru membagi menjadi dua atau tiga kelompok yang mana seorang dari

---

<sup>11</sup>Ibid.

setiap kelompok duduk membelakangi layar dan anggota kelompok nya berperan mendeskripsikan setiap gambar kepadanya tanpa menyebut nama objek dalam gambar tersebut.

Dari sinilah siswa akan menemukan dan mampu untuk memecahkan masalah dalam belajar. Sehingga siswa akan berkompetisi dengan teman-temannya dari sinilah kita akan melihat aktivitas belajar siswa akan meningkat.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penerapan strategi poster session yang pernah di teliti oleh hafsa (2012) dengan judul “penerapan strategi poster session untuk meningkatkan penguasaan konsep sifat terpuji pada siswa kelas II SD Negeri 012 Meral Kota Kecamatan Meral Kabupaten Karimun” Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Class Action Research), penelitian ini di latar belakangi oleh rendahnya penguasaan konsep perilaku terpuji, terutama sekali dari segi menjelaskan arti dan keuntungannya, seperti menjelaskan sikap hidup sederhana dan keuntungannya. Hal ini terjadi dari gejala-gejala yang muncul dalam proses pembelajaran, dimana siswa cenderung mendengarkan dan mencatat. Sering kali di temui siswa yang mengobrol sendiri dengan temannya di dalam kelas, interaksi siswa kurang optimal, baik interaksi sesama siswa maupun dengan guru. Hal ini di sebabkan oleh metode belajar yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi poster session dalam

meningkatkan penguasaan konsep sipat terpuji pada siswa kelas II SD Negeri 012 Meral Kota Kecamatan Meral Kabupaten Karimun.

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat di ketahui bahwa terjadinya peningkatan penguasaan konsep perilaku terpuji pada mata pelajaran pendidikan agama islam, dimana sebelum di terapkan strategi poster session, penguasaan konsep perilaku terpuji oleh siswa dengan persentase 60,22 % siswa yang tuntas. Namun setelah diterapkan strategi poster session tersebut, persentase siswa yang tuntas meningkat sebesar 68,69 %. Pada siklus kedua, hasil persentase menjadi 78,16 % dan pada siklus ke tiga hasil tersebut meningkat menjadi 94,78 %. Dengan demikian penerapan strategi poster session dapat meningkatkan penguasaan konsep sikap terpuji pada siswa kelas II SD Negeri 012 Meral Kota Kecamatan Meral Kabupaten Karimun.

Persamaan yang dapat dilihat dari relevansi penelitian adalah sama-sama menggunakan gambar dalam proses pembelajaran, sedangkan yang membedakan penelitian yang akan penulis laksanakan dengan saudari hafsah peneliti meningkatkan aktivitas belajar dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sedangkan saudari hafsah meningkatkan penguasaan konsep sipat terpuji mata pelajaran Agama Islam

2. Fitriani,<sup>12</sup> (2008) peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran agama Islam menggunakan media poster pada pokok bahasan perilaku terpuji 1 di kelas III sekolah dasar negeri 021 airtiris kec. Kampar. Pada penelitian ini di gunakan media poster untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pokok bahasan sikap terpuji 1 kls III sekolah dasar negeri 021 airtiris kecamatan Kampar kabupaten kampar. Aktivitas siswa sebelum tindakan 43,6%, pada siklus 1 secara keseluruhan aktivitas siswa di dapatkan rata-rata sebesar

---

<sup>12</sup>Fitriani, *Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran agama Islam menggunakan media poster pada pokok bahasan perilaku terpuji 1 di kelas III sekolah dasar negeri 021 airtiris kec. Kampar*, Kampar, 2008



51,7% sedangkan pada siklus II indikator ktivitas siswa 73% serta pada siklus III keseluruhan indikator aktivitas belajar siswa di dapat sebesar 81,8% artinya terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari sebelum tindakan,siklus 1 siklus II dan siklus III.

Persamaan yang dapat dilihat dari relevansi penelitian adalah sama-sama meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran, sedangkan yang membedakan penelitian yang akan penulis laksanakan dengan saudari Fitriani adalah peneliti meningkatkan aktivitas belajar dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sedangkan saudari Siti Hadijah dalam mata pelajaran Agama Islam.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian kerangka teoritis di atas, maka hipotesis tindakan penelitian adalah melalui permainan “jelaskan kata itu” dapat meningkatkan Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada siswa kelas V SDN 026 Simpang Kare Kec. Kampar Kab. Kampar.

### **D. Indikator Keberhasilan**

#### **1. Indikator Aktivitas Guru**

Adapun indikator aktivitas guru dalam pembelajaran dengan penerapan permainan jelaskan kata itu, yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menampilkan banyak gambar yang berkaitan dengan suatu topik.
- b. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kelompok pertama harus memilih seorang pemain yang duduk membelakangi gambar.
- c. Guru memberikan waktu kepada setiap kelompok 10 detik untuk menebak sebelum berpindah ke anggota kelompok berikutnya.

- d. Guru memberikan instruksi setelah sebuah gambar di tebak dengan benar, siswa lain dari kelompok itu bergantian duduk membelakangi layar untuk menebak.
- e. Guru memberikan waktu setiap kelompok maksimal lima menit
- f. Guru memberikan nilai kepada setiap kelompok yang telah bermain selama lima menit.

## **2. Indikator Aktivitas siswa**

Sedangkan indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan penerapan permainan jelaskan kata itu, yaitu sebagai berikut:

- a. Aktivitas visual yakni:
  - a. Siswa aktif membaca mengenai materi pelajaran
  - b. Siswa aktif memperhatikan guru menyampaikan materi pelajaran
- b. Aktivitas lisan yakni :
  - a. Siswa aktif menyatakan pendapat tentang materi pelajaran
  - b. Siswa aktif menjawab pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran
- c. Aktivitas mendengarkan yakni:
  - a. Siswa aktif mendengarkan penjelasan guru tentang materi pelajaran
  - b. Siswa aktif mendengarkan teman-temannya mengeluarkan pendapat
- d. Aktivitas menulis yakni:
  - a. Siswa aktif menulis catatan kecil mengenai materi pelajaran
  - b. Siswa aktif menyalin materi pelajaran yang disampaikan guru
- e. Aktivitas menggambar yakni:
  - a. Siswa aktif menggambar secara lisan tentang tokoh di sekitar proklamasi
  - b. Siswa aktif membuat patron yang menghubungkan tiap anggota
- f. Aktivitas motorik yakni:

- a. Siswa aktif membantu mendukung jawaban teman
- b. Siswa aktif bermain dalam mendeskripsikan gambar pada tiap anggota
- g. Aktivitas mental yakni:
  - a. Siswa aktif membuat kesimpulan pelajaran
  - b. Siswa aktif dalam mengambil keputusan
- h. Aktivitas emosional yakni:
  - a. Siswa berani mengemukakan pendapat dengan tenang
  - b. Siswa gembira dalam proses pembelajaran.