

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Strategi Pembelajaran

Tugas pengawas satuan pendidikan tidak hanya melakukan supervisi manajerial kepala sekolah, namun juga membina guru melalui supervisi akademik. Dalam pembinaan guru tentu harus mengacu pada kompetensi guru, terutama kompetensi profesional berkaitan dengan proses pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan teknologi serta teori-teori pembelajaran, maka guru pun dituntut mampu menguasai dan memilih strategi pembelajaran yang tepat, sehingga menjadikan siswa aktif, kreatif, dan belajar dalam suasana senang serta efektif.

Menghadapi tugas tersebut pengawas tentu harus menguasai strategi/ metode/ teknik pembelajaran/bimbingan yang *up to date*. Bila pengetahuan pengawas sudah ketinggalan, apa lagi hanya mengandalkan pengalaman tanpa didukung teori-teori, maka pengawas tidak akan mendapatkan respek dari para guru yang dibinanya. Paling tidak, untuk jenjang pendidikan dasar pengawas harus memahami garis besar strategi pembelajaran mata pelajaran utama antara lain: matematika, IPA, IPS, bahasa Indonesia, dan bahasa Inggris.

Strategi merupakan usaha untuk memperoleh kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Dalam dunia pendidikan strategi dapat diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a*

particular educational goal.¹ Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran.

Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu di perhatikan oleh seorang instruktur, guru, widyaiswara dalam proses pembelajaran. Paling tidak ada 3 jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni: (a) strategi pengorganisasian pembelajaran, (b) strategi penyampaian pembelajaran, dan (c) strategi pengelolaan pembelajaran.²

Kemp dalam Wina Sanjaya juga menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara afektif dan efesien. Senada dengan pendapat di atas, Dick and Carey dalam Wina Sanjaya juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar siswa.³

¹Raihan, *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*, diakses tanggal 7 Mei 2012, <http://www.KODE-03-B5,2009>

²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 124

³Mel Silberman, *Loc, Cit*

2. Strategi Pembelajaran *Bumper Sticker*

Strategi untuk memudahkan siswa mengingat dengan menggunakan apa yang telah dipelajari. Para peserta menempatkan pengingat-pengingat ini pada tanda yang dapat mereka sentuh dipermukaan apa saja.⁴

Penerapan strategi pembelajaran *bumper sticker* ada beberapa langkah-langkah pembelajaran yang dapat dilakukan, yaitu sebagai berikut:

- a. Ajaklah siswa membuat sticker besar khayalan yang bisa mereka letakkan di atas meja yang mengiklankan:
 - 1) Sesuatu yang mereka pelajari di kelas (observasi adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan).
 - 2) Kunci yang diajarkan atau rangkain nasihat yang akan mereka ingat selalu untuk membimbing di masa depan (gunakan kalimat topik).
 - 3) Langkah tindakan yang akan mereka ambil dimasa depan (tunjukkan apa yang kamu baca sebelum membacanya).
- b. Doronglah siswa untuk mengekspresikan dirinya setepat mungkin. Ajaklah mereka mengeluarkan semua gagasan (*brainstorming*) tentang memungkinkan apa saja sebelum membuat pilihan.
- c. Siapkan materi dan suplai untuk membuat *sticker* raksasa semenarik mungkin. Buatlah pertunjukan galeri *sticker*, yakinkan siswa ke rumah *sticker-sticker* nya sendiri untuk dipamerkan seperti yang mereka lihat.

Dalam penerapan Strategi pembelajaran *Bumper Sticker* ada beberapa variasi yang dapat diterapkan oleh guru, yaitu sebagai berikut:

⁴ *Ibid*, hlm. 274

- 1) Berilah siswa dengan stiker yang dibuat oleh guru untuk dibawanya.
- 2) Perintahkan agar siswa memindah ide-ide stiker luas pada kartu indeks. Kempulkanlah kartu-kartu itu dan edarkan pada kelompok. Suruh setiap siswa memilih tiga ide dari anggota lain kelas yang akan melayani mereka dengan baik.⁵

Berdasarkan uraian tentang Strategi pembelajaran *Bumper Sticker*, dapat diketahui bahwa siswa dituntut untuk kreatif dalam membuat stiker khayalan, dan semua siswa juga dapat terlibat dalam proses pembelajaran, oleh sebab itu strategi merupakan salah satu strategi yang menyenangkan, dan pada akhirnya akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses aktif. Belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Tingkah laku sebagai hasil proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal.⁶ dari pendapat Nana tujuan dari belajar adalah perubahan pada tingkah laku.

Belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah yang meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interes, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial.⁷

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, sebagaimana dikemukakan oleh James O. Whittaker, merumuskan pengertian

⁵ *Ibid*, hlm. 274

⁶ Nana Sudjana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), hlm.

⁷ Dimiyati, Mudjiono. *Op, Cit.*, hlm. 18-32

belajar yaitu sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman.⁸

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses untuk perubahan tingkah laku, dengan adanya pembelajaran, maka tingkah laku seseorang yang tidak baik bisa menjadi baik, dan juga dapat memperbaiki etika dalam segala aspek hidup dan kehidupan.

Paul Suparno dalam Sardiman mengemukakan beberapa prinsip dalam belajar yaitu:

- 1) Belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami.
- 2) Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
- 3) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri.
- 4) Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.
- 5) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.⁹

Pada intinya tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan, hasil belajar. Relevan dengan uraian mengenai tujuan belajar tersebut, hasil belajar itu meliputi hal ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (*kognitif*), hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (*afektif*) dan hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (*psikomotorik*).Dimikian diperkuat oleh m. Sobry Sotikno secara

⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Citpa. 2002), hlm. 12

⁹ Sardiman A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 38

sederhana menjelaskan tujuan belajar yaitu, mengumpulkan data, penanaman konsep kecakapan serta pembentukan sikap dan perbuatan.¹⁰

4. Pengertian Hasil Belajar

Muhibbin Syah menyatakan bahwa pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah siswa, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangibile* (tak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat menceminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.¹¹

Agus Suprijono menjelaskan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Agus Suprijono menjelaskan hasil belajar berupa :

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analistis-sintesis fakta-konsep dan

¹⁰ M. Robry Sutikno, *Rahasia sukses Belajar dan Mendidik Anak*. (Mataram: NTP Press. 2007), hlm. 6

¹¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1996), hlm. 213

mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.¹²

Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar adalah:

Hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.¹³

Sedangkan Sudjana mengemukakan bahwa belajar adalah proses aktif.

Belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Tingkah laku sebagai hasil proses belajar dipengaruhi oleh berbagai

¹² Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 5-6

¹³ Dimiyati dan Mudjiono, *Loc. Cit*

faktor internal dan eksternal. Berdasarkan pendapat ini, perubahan tingkah lakulah yang menjadi intisari hasil pembelajaran.¹⁴

Tulus Tu'u mengemukakan bahwa prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Prestasi akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah atau diperguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Sementara prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai Tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.¹⁵

Berdasarkan penjelasan para ahli, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya hasil belajar atau prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilaksanakan oleh guru di kelas.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan ini yang dilakukan oleh Elvina (2012) dengan judul Penggunaan Strategi Pembelajaran *Bumper Sticker* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *bumper sticker* dapat meningkatkan motivasi belajar ipa siswa kelas IV SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu

¹⁴ Tulus Tu'u. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: Grasindo, 2004). hlm. 64

¹⁵ *Ibid.* hlm. 75

Kabupaten Kampar dengan nilai ketuntasan dari 45 siswa pada siklus I berjumlah 29 orang atau sebesar 64.4%, sedangkan pada siklus II naik menjadi 41 orang atau sebesar 91,11%.¹⁶

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Siti Uminatun (2011) dengan judul penerapan strategi pembelajaran *bumper sticker* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 007 Teluk Merbau. Hasil dari penelitian Siti Uminatun menunjukkan bahwa Penerapan Strategi Pembelajaran *Bumper Sticker* dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 007 Teluk Merbau hal itu terbukti secara klasikal hasil belajar siswa sebelum tindakan hanya memperoleh persentase secara klasikal adalah 30% dari seluruh siswa yang mencapai nilai KKM, dan setelah adanya tindakan maka hasil belajar siswa meningkat dengan persentase klasikal adalah 64% dari seluruh siswa yang mencapai nilai KKM, setelah ada perbaikan pada siklus II hasil belajar siswa meningkat dengan persentase secara klasikal adalah 94%.¹⁷

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Manaswati (2012) dengan judul penerapan strategi pembelajaran *bumper sticker* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 029 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Setelah dilakukan penelitian maka dapat diketahui bahwa strategi pembelajaran *bumper sticker* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 029 Pandau Jaya

¹⁶ Elvina, *Penggunaan Strategi Pembelajaran Bumper Sticker untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar*, Universitas Riau: Pekanbaru. 2012

¹⁷Siti Uminatun, *Penerapan Strategi Pembelajaran Bumper Sticker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 007 Teluk Merbau*, Universitas Riau: Pekanbaru. 2011

Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar dengan rata-rata hasil belajar siswa melalui siklus I adalah 70,37 sedangkan pada siklus II tercapai rata-rata nilai sebesar 74,44, sedangkan dapat mencapai ketuntasan belajar (persentase rata-rata hasil belajar siswa melalui siklus I adalah 66,7%, sedangkan pada siklus II tercapai persentase rata-rata nilai sebesar 81,5%).¹⁸

Dari penelitian relevan diatas persamaan di masing – masing penelitian adalah dalam penggunaan strategi sama dan tiap-tiap penelitian dalam penggunaan strategi *Bumper Sticker* ini mendapatkan hasil yang baik. Dapat disimpulkan bahwa strategi *Bumper Sticker* sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran disekolah. Untuk perbedaan dari tiap-tiap penelitian yaitu dalam peningkatannya atau variabel bebasnya seperti dalam meningkatkan hasil belajar maupun motivasi dalam belajar.

C. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

- 1) Guru menjelaskan materi pemeliharaan kesehatan kerangka tubuh
- 2) Guru menempelkan stiker tentang materi pemeliharaan kesehatan kerangka tubuh di papan tulis
- 3) Guru meminta siswa untuk membuat stiker yang ada di papan tulis mengenai pemeliharaan kesehatan kerangka tubuh
- 4) Guru meminta kepada siswa untuk menuliskan ide-ide mereka di bawah stiker yang telah dibuat

¹⁸Manaswati, *Penerapan Strategi Pembelajaran Bumper Sticker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 029 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar*, Universitas Riau: Pekanbaru. 2012

- 5) Guru mempersiapkan sebuah kertas besar untuk membuat stiker besar
- 6) Guru meminta kepada siswa untuk mempresentasikan stiker yang telah mereka buat di depan kelas
- 7) Guru memberikan umpan balik kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

b. Aktivitas Siswa

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pelajaran tentang kelainan tulang belakang dan tulang kaki serta penyebabnya
- 2) Siswa memperhatikan guru saat menempelkan stiker di papan tulis tentang materi kelainan tulang belakang dan tulang kaki serta penyebabnya
- 3) Siswa membuat stiker yang ada di papan tulis mengenai kelainan tulang belakang dan tulang kaki serta penyebabnya
- 4) Siswa menuliskan ide-ide di bawah stiker yang telah dibuat
- 5) Siswa memperhatikan guru saat guru menyiapkan sebuah kertas besar
- 6) Siswa mempresentasikan stiker yang telah mereka buat di papan tulis
- 7) Siswa menanyakan materi yang belum dipahami

2. Indikator hasil

Peneliti menetapkan indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sains mencapai nilai KKM yang telah

ditetapkan oleh sekolah yaitu 65 secara individu telah dapat dikatakan tuntas, dan ketuntasan secara klasikal apabila 75% siswa tuntas secara individual.¹⁹

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran *Bumper Sticker* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 013 Koto Tuo Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.

¹⁹Wardani, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: UT. 2004, hal. 21

