

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kreativitas Belajar**

###### **a. Pengertian Kreativitas Belajar**

Kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya seorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif (Munandar 2009: 12).

Kreativitas juga di artikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan dengan apa yang telah ada sebelumnya (Supriyadi 2003: 7).

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. “belajar juga adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya” (Slameto, 2003 : 2).

Jadi kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi yang diperoleh dari guru

dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.

### **b. Belajar Kreatif**

Memberikan empat alasan mengapa belajar kreatif itu penting. Refinger (1980 : 9-13) dalam Conny Semawan (1990:37-38).

- 1) Belajar kreatif membantu anak menjadi berhasil guna jika kita tidak bersama mereka. Belajar kreatif adalah aspek penting dalam upaya kita membawa siswa agar mereka lebih mampu menangani dan mengarahkan belajar bagi mereka sendiri.
- 2) Belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak mampu kita ramalkan yang timbul di masa depan.
- 3) Belajar kreatif dapat menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan kita. Banyak pengalaman kreatif yang lebih dari pada sekedar hobi atau hiburan bagi kita. Kita makin menyadari bahwa belajar kreatif dapat mempengaruhi, bahkan mengubah karir dan kehidupan pribadi kita.

Belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar. Sebagaimana halnya dengan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan, pada belajar kreatif kita lihat secara aktif serta ingin mendalami bahan yang dipelajari. Dalam proses belajar secara kreatif digunakan proses berfikir divergen (proses berfikir ke macam-macam arah dan menghasilkan banyak alternatif penyelesaian) dengan proses berfikir konvergen (proses berfikir yang mencari jawaban tunggal yang paling tepat) berfikir kritis.

**c. Menciptakan lingkungan di dalam kelas yang merangsang belajar kreatif****a) Memberikan Pemanasan**

Sebelum memulai dengan kegiatan yang menuntut perilaku kreatif siswa sesuai dengan rencana pelajaran lebih dahulu diusahakan sikap menerima (reseptif) di kalangan siswa, terutama berlaku apabila siswa sebelumnya baru saja terlibat dalam satu penugasan

**b) Pengaturan Fisik**

Membagi siswa dalam kelompok untuk mengadakan diskusi kelompok. Kesibukan Dalam Kelas cara kreatif sering menuntut lebih banyak kegiatan fisik, dan diskusi antar siswa oleh karena itu guru hendaknya agak tenggang rasa dan dalam menuntut ketenangan dan sebagai siswa tetap duduk pada tempatnya

**c) Guru sebagai Fasilitator**

Guru dan anak yang berbakat lebih berperan sebagai fasilitator dari pada sebagai pengarah yang menentukan segalanya bagi siswa sebagai fasilitator guru mendorong siswa (memotivator) untuk bergabungkan inisiatif dalam menjaki tugas-tugas baru.

**2. Hasil Belajar****a. Pengertian Belajar**

Dalam aktivitas belajar kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Di pahami ataupun tidak di

pahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu di mana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti.

Belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk di dalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar. Sebuah survey memperlihatkan bahwa 82% anak-anak yang masuk sekolah pada usia 5 dan 6 tahun memiliki citra diri yang positif tentang kemampuan belajar mereka sendiri. Tetapi angka tinggi tersebut menurun drastis menjadi hanya 18% waktu mereka berusia 16 tahun. Konsekuensinya, 4 dan 5 remaja dan orang dewasa memulai pengalaman belajarnya yang baru dengan perasaan ketidaknyamanan (Nichol, 2002: 37)

Ada beberapa terminologi yang terkait dengan belajar yang seringkali menimbulkan keraguan dalam penggunaannya terutama di kalangan siswa atau mahasiswa, yakni terminologi tentang mengajar, pembelajaran dan belajar. Oleh karena itu, untuk mendalami hakikat belajar pada bagian ini ada baiknya terlebih dahulu kita bahas secara singkat beberapa istilah ini. Meskipun belajar, mengajar dan pembelajaran menunjuk kepada aktivitas yang berbeda, namun keduanya bermuara pada tujuan yang sama. Belajar mungkin saja terjadi tanpa pembelajaran, namun pengaruh aktivitas pembelajaran dalam belajar hasilnya lebih sering menguntungkan dan biasanya lebih mudah diamati. Mengajar diartikan sebagai suatu keadaan atau suatu situasi yang mampu mendorong siswa

untuk belajar. Situasi ini tidak harus berupa transformasi pengetahuan guru kepada pengetahuan dari guru kepada siswa saja, akan tetapi dapat dengan cara lain misalnya melalui media pembelajaran yang sudah disiapkan. Dalam berbagai kajian dikemukakan bahwa instruction atau pembelajaran sebagai suatu system yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Pengertian belajar Abdillah (2002: ) dapat kita temukan dalam berbagai sumber atau literatur. Meskipun kita melihat ada perbedaan-perbedaan di dalam rumusan pengertian belajar tersebut dari masing-masing ahli, namun secara prinsip kita menemukan kesamaan-kesamaannya. Burton, dalam sebuah buku "The Guidance of Learning Activities", merumuskan pengertian belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam buku Educational Psychology, H.C Witherington, mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa percakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian belajar, mengidentifikasisejumlah pengertian belajar yang bersumber dari para ahli pendidikan/pembelajaran.

Jika kita simpulkan dari sejumlah pandangan dan definisi tentang belajar (Wragg, 1994:34), kita menemukan beberapa ciri umum.

1. Belajar menunjukkan suatu aktivitas apad diri seseorang yang disadari atau sengaja. Oleh sebab itu pemahaman kita pertama yang sangat penting adalah bahwa kegiatan belajar merupakan kegiatan yang disengaja atau direncanakan oleh pembelajarsendiri dalam bentuk suatu aktivitas tertentu.
2. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia atau objek-objek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru mampu sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadi interaksi.
3. Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingklah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati (*observable*). Akan tetapi juga tidak selalu perubahan tingkah laku yang dimaksudkan sebagai hasil belajar tersebut dapat diamati.

#### **b. Ciri-ciri dan Tujuan Belajar**

Sebagaimana telah kita bahas bersama sebelumnya bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai setiap perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Definisi ini mencakup tiga unsur, yaitu:

- 1) Belajar adalah perubahan tingkah laku
- 2) Perubahan tingkah laku tersebut terjadi karena latihan atau pengalaman
- 3) Perubahan tingkah laku tersebut relatif permanen atau tetapi ada waktu yang cukup lama.

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental, yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari segi. Guru proses belajar tersebut dapat diamati secara tidak langsung. Artinya proses belajar yang merupakan proses internal siswa tidak dapat diamati, akan tetapi dapat dipahami oleh guru. Proses belajar

tersebut tampak melalui siswa mempelajari bahan belajar. Perilaku belajar tersebut merupakan respons siswa terhadap tindakan mengajar atau tindakan pembelajaran dari guru. Perilaku belajar tersebut ada hubungannya dengan desain intruksional guru, karena di dalam desain intruksional, guru membuat tujuan intruksional khusus atau sasaran belajar.

Siswa yang belajar berarti menggunakan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Ada beberapa ahli yang mempelajari ranah-ranah tersebut dengan hasil penggolongan kemampuan-kemampuan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik secara hirarkis, Diantara para ahli yang mendalami ranah-ranah kejiwaan tersebut adalah bloom, Krathwohl dan simpson. Mereka menyusun penggolongan perilaku berkenan dengan kemampuan internal dalam hubungannya dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian mereka dikenal dengan “Taksonomi Instruksional Bloom dan Kawan-kawan”. Bloom dan kawan-kawan tergolong pelopor yang mengkategorikan jenis perilaku hasil belajar. Meskipun tidak luput dan kritik, taksonomi tersebut masih dapat digunakan untuk mempelajari perilaku dan kemampuan internal sebagai akibat belajar.

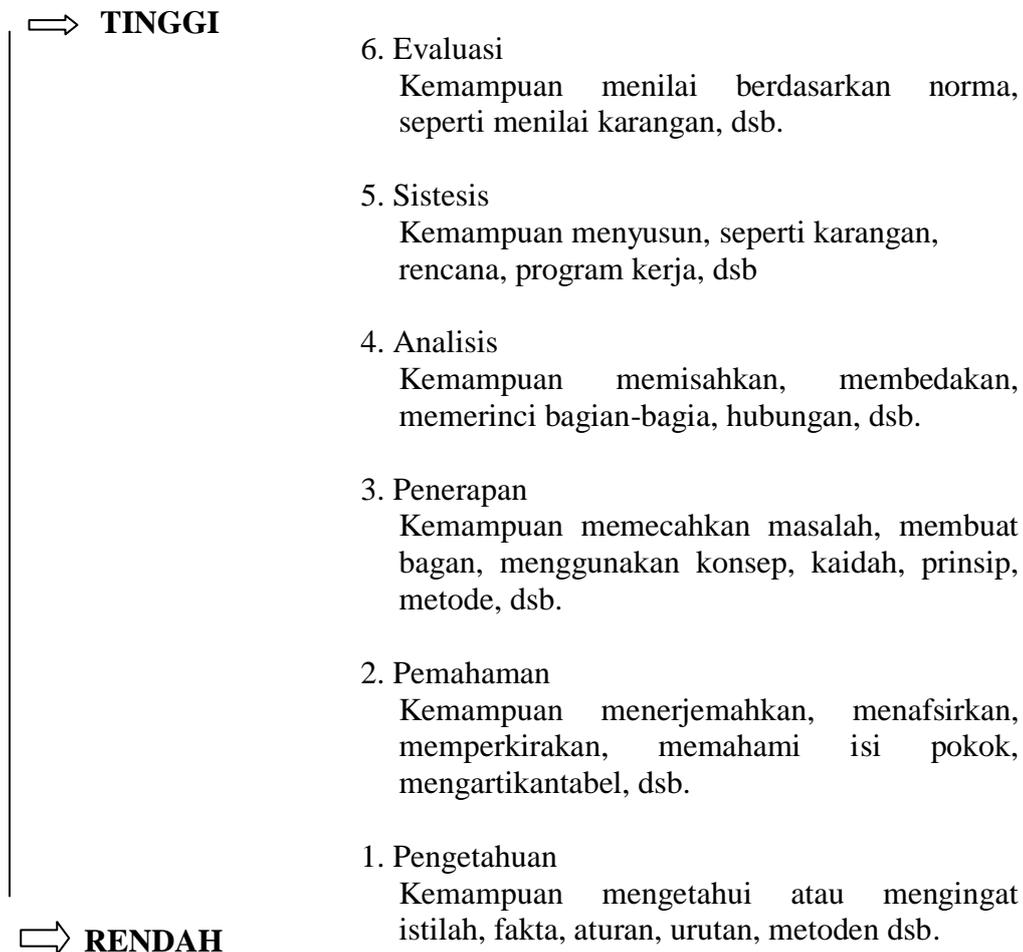
Penggolongan atau tingkatan jenis perilaku belajar terdiri dari tiga ranah atau kawasan, yaitu:

- a) Ranah Kognitif (Bloom, dkk), yang mencakup enam jenis atau tingkatan perilaku.
- b) Ranah afektif (Krathwohl, Bloom dkk), yang mencakup lima jenis perilaku.
- c) Ranah psikomotor (Simpson) yang terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotor. Masing-masing ranah dijelaskan berikut ini:

Ranah kognitif (Bloom, dkk), terdiri dari enam jenis perilaku:

- a) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat terkena dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode
- b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Perilaku ini misalnya tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.
- d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya tampak di dalam kemampuan menyusun suatu program kerja.
- f) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Sebagai contoh kemampuan menilai hasil karangan.

Keenam jenis perilaku ini bersifat hirarkis, artinya perilaku tersebut menggambarkan tingkatan kemampuan yang dimiliki seseorang. Perilaku terendah sebaiknya dimiliki terlebih dahulu sebelum mempelajari atau memiliki perilaku yang lebih tinggi. Jika dituangkan dalam bentuk bagan, hirarkis perilaku belajar adalah seperti di halaman berikut:



**PRA. BELAJAR**

**BAGAN 1.1**

**Hirarkis Jenis Perilaku dan Kemampuan Internal Menurut Taxonomi Bloom,dkk.**

Bagan di atas menunjukkan menuju perubahan internal, bahwa seseorang yang belajar adalah suatu proses menuju perubahan internal, bermula dari kemampuan-kemampuan yang lebih rendah pada kondisi para-belajar, meningkat pada kemampuan-kemampuan yang lebih tinggi, proses ini merupakan suatu

proses yang dinamis, di mana siswa melalui keaktifannya akan dapat secara terus menerus mengembangkan kemampuannya untuk mencapai tingkatan-tingkatan kemampuan yang lebih tinggi melalui proses belajar yang dilakukan.

### **3. Metode Demontrasi**

#### **a. Pengertian Metode Demontrasi**

Metode Demontrasi adalah pertunjukan tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh siswa atau tiruannya. (Saiful Sagala, 2009:210)

Demontrasi merupakan metode yang sangat efektif, sebab membantu siswa untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta atau data yang benar. Metode demontrasi merupakan metode pengajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan.

#### **b. Kelebihan dan Kelemahan Metode Demontrasi**

Sebagai suatu metode pembelajarn demontrasi memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- a) Melalui metode demontrasi terjadinya verbalisme akan dapat dihindari, sebab siswa disuruh langsung memperhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan.
- b) Proses pembelajaran akan lebih menarik, sebab siswa tak hanya mendengar tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.

- c) Dengan cara demonstrasi secara langsung siswa akan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan. Dengan demikian siswa akan lebih menyakini kebenaran materi pembelajaran.

Di samping beberapa kelebihan, metode demonstrasi juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- a) Metode demonstrasi memerlukan persiapan yang lebih matang, sebab tanpa persiapan yang memadai demonstrasi bisa gagal sehingga dapat menyebabkan metode ini tidak efektif lagi. Bahkan sering terjadi untuk menghasilkan pertunjukan suatu proses tertentu. Guru harus beberapa kali mencobanya terlebih dahulu, sehingga dapat memakan waktu yang banyak.
- b) Demonstrasi memerlukan peralatan, bahan-bahan, dan tempat yang memadai yang berarti penggunaan metode ini memerlukan pembiayaan yang lebih mahal dibandingkan dengan ceramah.
- c) Demonstrasi memerlukan kemampuan dan keterampilan guru yang khusus sehingga guru dituntut untuk bekerja profesional. Di samping itu demonstrasi juga memerlukan kemauan dan motivasi guru yang bagus untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa.

#### **4. Pembelajaran IPS**

##### **a. Pengertian IPS**

Pengertian ilmu pengetahuan sosial (IPS) terdiri dari dua kata yaitu pendidikan dan IPS. Pendidikan mengandung pengertian suatu perbuatan yang

disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik. Dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengertidan sebagainya. selanjutnya untuk memahami pengertian pendidikan silahkan perhatikan definisi pendidikan yang dirumuskan dalam pasal 1 undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Pengertian IPS merunjuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosial merupakan fokus kajian dari IPS. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang dimeliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis aktivitas manusia dalam memenuhi segala kebutuhan kehidupan dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antara manusia bagaiman cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan. Pada intinya, fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial.

IPS SD adalah mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, serta sebagai bekal melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran

pada tingkat sekolah (A.Kokasih Djahiri 1979: 2). Dari pengertian IPS diatas penulis dapat menarik sebuah gambaran bahwa pendidikan IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. Dimana mata pelajaran IPS disusun sistematis kopherensif, dan terpadu.

## **b. Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS**

### **a) Tujuan Mata Pelajaran IPS**

IPS atau ilmu pengetahuan sosial (Susilawati, 2009: 20).

bertujuan sebagai berikut:

1. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
2. Mengembangkan kemampuan berfikir teoritis dan keratif, metode demontrasi, memecahkan masalah dan keterampilan sosial.
3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Menciptakan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang mejemuk baik secara nasional maupun global.

### **b) Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS**

Ruang lingkup (Susilawati, 2009: 32) mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
2. Waktu, Keberlanjutan, Perubahan.
3. Sistem Sosial dan Budaya.
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

## **3. Kegiatan ekonomi adalah usaha untuk memenuhi kebutuhan hidup.**

Kegiatan ekonomi yang memanfaatkan sumber daya alam di wilayah setempat:

### 1. Kegiatan ekonomi di daerah pegunungan dan dataran tinggi

#### a. Pertanian dan perkebunan

Contohnya: sayur mayor dan buah-buahan (kentang, kubis, wortel, seledri, daun bawang, strawberry, kopi, manggis, petai dan lain-lain).

#### b. Tujuan parawisata dan tempat beristirahatan, membuka beragam lapangan pekerjaan.

Contohnya: membuat dan menjual berbagai cendramata khas daerah tersebut, bekerja dihotel dan tempat penginapan, menjadi pemandu tur bagi para wisatawan.

### 2. Kegiatan ekonomi di daerah dataran rendah

#### a. Pertanian dan perternakan

Contoh pertanian: padi, cabai, bayam, kangkung, tomat, timun, terung, labu dan lain-lain.

Contoh perternakan: ayam, sapi, kambing, itik dan lain-lain.

#### b. Perumahan dan industry

Contoh mata pencaharian di daerah dataran rendah adalah petani, buruh tani, pedagang hasil bumi, pengrajin alat-alat rumah tangga, alat pertanian dan perternak.

### 3. Kegiatan ekonomi di daerah pantai dan petani

#### 1) Kegiatan ekonomi daerah pantai

##### a. Sebagai objek wisata untuk turis

##### b. Kegiatan olah raga (selancar)

##### c. Tempat penginapan dan komplek pertokoan

- 2) Kegiatan ekonomi daerah lautan
  - a. Hasil laut (mutiara, rumput laut, ikan, pertambangan minyak bumi)
  - b. Hasil tambang (minyak bumi)
  - c. Taman laut (taman nasional bunaken, taman laut di Sulawesi utara)
- 3) Kegiatan ekonomi di sungai
  - a. Sarana transportasi dan pasar terapung
  - b. Sarana olahraga (arum jeram)
  - c. Mengairi lahan pertanian dan berternak ikan
- 4) Kegiatan ekonomi di danau
  - a. Sarana pembangkit tenaga listrik
  - b. Sarana rekreasi dan olah raga air
- 5) Danau yang berpanorama indah seperti danau toba di Sumatra utara, danau maninjau di Sumatra barat.

## **B. Analisis dan Pengembangan Materi**

### **1. Keluasan dan kedalaman materi**

Keluasan materi, menggambarkan berapa banyak materi yang dimasukkan kedalam materi pembelajaran.

Kedalaman materi yaitu seberapa detail konsep – konsep yang harus di pelajari dan dikuasai oleh peserta didik.

Urutan materi pembelajaran yang telah ditentukan tingkat keluasan dan kedalamannya dapat diurutkan melalui dua pendekatan ini :

- a. Pendekatan procedural yaitu pendekatan yang menggambarkan langkah sistematis, sesuai dengan urutan yang seharusnya dijalankan
- b. Pendekatan heyrarkis, materi pembelajaran diurutkan berdasarkan jenjangnya, yakni dari mudah ke sulit, atau dari sederhana ke kompleks.

## **2. Karakteristik Materi**

Karakteristik materi yang akan diajarkan memiliki karakteristik atau ciri – ciri tersendiri, karakteristik atau ciri – ciri materi yang akan diajarkan sesuai dengan keluasan dan kedalaman maateri pada materi Perkembangan Teknologi adalah :

Bidang studi yang akan diajarkan adalah bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berikut Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pelajaran yang akan diajarkan :

### **1. Standar Kompetensi**

Mengenal kegiatan ekonomi dan sumber daya alam

### **2. Kompetensi Dasar**

Mengenal aktivitas kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam di daerahnya.

### **3. Bahan dan Media yang dapat Diterapkan**

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksud dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Pandangan dari para ahli lainnya bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar.

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi pada diri siswa. Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan (b) alat penampil atau perangkat keras.

### **4. Strategi Pembelajaran**

Pada penelitian ini strategi yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode demonstrasi. Metode demonstrasi adalah suatu cara penyajian informasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan mempertunjukkan tentang cara melakukan sesuatu disertai penjelasan secara visual dari proses dengan jelas. Tujuan dari demonstrasi yaitu:

- a) demonstrasi menunjukkan proses yang sulit dijelaskan dengan kata – kata

- b) demonstrasi menunjukkan kepada peserta bagaimana melakukan suatu kegiatan tertentu secara benar dan tepat.

Strategi pembelajaran merupakan suatu rangkaian rencana kegiatan yang termaksud didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan sebagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Strategi pembelajaran didalamnya mencakup pendekatan model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik. Adapun beberapa pengertian tentang strategi pembelajaran menurut para ahli adalah sebagai berikut:

Menurut Hamzah B. Uno (2008:42) Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran.

Menurut Dick dan Carey (2005:7) Strategi pembelajaran adalah komponen – komponen dari suatu materi termasuk aktivitas sebelum pembelajaran dan partisipasi peserta didik yang merupakan prosedur pembelajaran yang digunakan kegiatan selanjutnya.

Menurut Suparman (1997:157) Strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran peserta didik, peralatan dan bahan, dan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

## **5. Sistem Evaluasi**

Evaluasi adalah suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi untuk menilai keputusan – keputusan yang dibuat dalam

merancang suatu system pembelajaran. Pengertian tersebut memiliki tiga implikasi rumusan. Berikut ini implikasi tersebut:

1. Evaluasi adalah suatu proses yang terus menerus, sebelum, sewaktu dan sesudah proses belajar mengajar.
2. Proses evaluasi senantiasa diarahkan ke tujuan tertentu, yakni untuk mendapatkan jawaban – jawaban tentang bagaimana memperbaiki pelajaran.
3. Evaluasi menurut penggunaan alat – alat ukur yang akurat dan bermakna untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan guna membuat keputusan.

Evaluasi berkenaan dengan proses yang berhubungan dengan pengumpulan informasi yang memungkinkan kita menentukan:

- a) Tingkat kemajuan pengajaran
- b) Ketercapaian tujuan pengajaran
- c) Bagaimana membuat baik pada waktu – waktu mendatang.

Evaluasi meliputi pengukuran dan penilaian. Pengukuran berkaitan dengan ukuran kuantitatif, sedangkan penilaian terkait dengan kualitas (Suharsimi Arikunto).

Perencanaan evaluasi pembelajaran berarti persiapan atau pemikiran guru tentang pengukuran dan penilaian proses dan hasil kegiatan mengajar.

Evaluasi pembelajaran memiliki berbagai tujuan diantaranya adalah:

1. Menentukan angka kemajuan atau hasil belajar pada siswa. Berfungsi sebagai:
  - a. Laporan kepada orangtua/wali siswa.

- b. Penentuan kenaikan kelas
  - c. Penentuan kelulusan siswa
2. Penempatan siswa kedalam situasi belajar mengajar yang tepat dan serasi dengan tingkat kemampuan, minat, dan berbagai karakteristik yang dimiliki.
  3. Mengenal latar belakang siswa (psikologis, fisik dan lingkungan) yang berguna baik bagi penempatan maupun penentuan sebab sebab kesulitan belajar siswa, yakni berfungsi sebagai masukan bagi tugas bimbingan dan penyuluhan (BP).
  4. Sebagai umpan balik bagi guru, yang pada gilirannya dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan program remedial bagi siswa

Evaluasi mempunyai fungsi: Kurikuler (alat pengukur ketercapaian tujuan pembelajaran). Intruksional (alat ukur ketercapaian tujuan proses belajar mengajar) diagnostik (mengetahui kelemahan siswa, penyembuhan atau penyelesaian berbagai kesulitan belajar siswa). Placement (penempatan siswa sesuai dengan bakat dan minatnya, serta kemampuannya) dan administratif BP (Pendataan berbagai permasalahan yang dihadapi siswa dan alternative bimbingan dan penyuluhannya).