BAB II

LANDASAN TEORI

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan untuk mempermudah pemahaman, serta menghindari kesalahpahaman terhadap skripsi ini, maka akan diberikan pengertian sebagai landasan teori.

A. Prestasi belajar

Prestasi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah hasil yang telah dicapai seseorang setelah melakukan suatu kegiatan.¹ Prestasi menunjukkan seberapa hasil yang dicapai seseorang dalam usaha yang dilakukannya. Dalam hal ini hasil usaha dapat ditunjukkan dengan nilai yang merupakan hasil pengukuran sesuai dengan tujuan dari suatu usaha. Untuk memperoleh prestasi belajar yang tinggi perlu dilihat factor-faktor yang mempengaruhinya.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan². Ada pendapat lain mengenai pengertian belajar, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Ada lagi seorang ahli menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku, baik yang diamati, maupun yang tidak diamati secara langsung, dan terjadi dalam diri seseorang karena pengalaman³.

Dari tiga pendapat tentang pengertian di atas dapat disimpulkan

¹ WJS. Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka 1999) hlm. 768

² Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003) hlm. 2

³ Dimiyati Mahmud. Psikologi Pendidikan. (Jakarta: Departemen P&K Dirjen Dikti, 1989), hlm. 121-122

bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang atau individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku relatif menetap yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, perubahan tersebut dari hasil latihan atau pengalamannya dalam interaksinya dengan lingkungan.

Prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dalam bentuk skor yang diperoleh dari tes mengenai sejumlah materi tertentu⁴. Lebih lanjut Bloom yang dikutip Saefudin Aznwar (1987: 58) mengartikan prestasi belajar sebagai hasil perubahan yang meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotori. Aspek kognitif berisi hal-hal yang menyangkut aspek intelektual (pengetahuan), aspek afektif mengenai aspek nilai dan sikap, sedang aspek psikomotorik menyangkut aspek ketrampilan. Dengan demikian prestasi belajar dapat diartikan sebagai tingkat kemampuan aktual yang diukur yang berupa penguasaan pengetahuan sikap dan ketrampilan sebagai hasil dari proses belajar mengajar di sekolahs.

Winkel mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah merupakan bukti keberhasilan usaha yang telah dicapai seseorang⁶. Sedangkan Slameto mendefinisikan prestasi belajar sebagai tinggi rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap suatu materi pelajaran⁷.

Berdasarkan prestasi yang dicapai siswa, pendidikan dapat menentukan sampai sejauh mana siswa telah maju ke arah tujuan yang harus dicapai dan dapat ditentukan pula apakah sudah memenuhi syarat untuk dimasukkan ke dalam kategori tuntas atau belum tuntas dalam kriteria ketuntasan minimal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Slameto

⁴ Hadari Nawawi, *Administrasi Sekolah*. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1986), hlm. 100

⁵ Saefudin Azwar., *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. (Yogyakarta: Liberty, 1987), hlm. 8

⁶ W.S. Winkel. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. (Jakarta: PT Gramedia, 1984), hlm. 161

⁷ Slameto. *Belajar...* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hlm. 2

pada garis besarnya meliputi faktor intern dan faktor eksterns.

a. Faktor intern

Dalam faktor ini dibahas dua faktor yaitu :

- 1) Faktor jasmaniah, meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Sehat artinya seseorang/siswa melaksanakan aktivitas fisik tidak merasakan adanya kelelahan yang berarti, sebab kesehatan seseorang akan berpengaruh terhadap belajar. Sedangkan cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Keadaan tubuh juga mempengaruhi prestasi belajar.
- 2) Faktor psikologis, sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan.

b. Faktor ekstern

Faktor ini juga dibagi tiga yaitu :

- 1) Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga. Keadaan sosial ekonomi keluarga dan suasana rumah tangga.
- 2) Faktor sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan murid, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah dan sebagainya.
- 3) Faktor masyarakat, pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar merupakan suatu

⁸ Ibid. hlm. 54

puncak proses belajar. Pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar. Siswa menunjukkan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar. Dari pengalaman sehari-hari di sekolah diketahui bahwa ada sebagian siswa tidak mampu berprestasi dengan baik. Kemampuan berprestasi tersebut terpengaruh oleh proses-proses penerimaan, pengaktifan, pra-pengolahan, pengolahan, penyimpanan serta pemanggilan untuk pembangkitan pesan dan pengalaman. Bila proses-proses tersebut tidak baik, maka siswa dapat berprestasi kurang atau dapat juga gagal berprestasi. Untuk memperlancar kegiatan pengelolaan pengajaran guru, dituntut mengadakan evaluasi pembelajaran dalam rangka untuk mengetahui prestasi siswa dalam kelas tertentu dan untuk menentukan tingkat dan rangking tertentu untuk menilai kemajuan hasil belajarnya.

Menurut Nana Sudjana, Prestasi belajar dapat dicapai siswa dipengaruhi oleh factor utama atau factor dari dalam diri siswa dan factor yang datang dari luar diri siswa atau factor lingkungan.⁹ Di samping factor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada factor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, social ekonomi, faktor fisik dan psikis.¹⁰

Hasil belajar pada hakekatnya tersirat dalam tujuan pengajaran. Oleh sebab itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Pendapat ini sejalan dengan teori belajar di sekolah dari Bloom, yang menyatakan ada tiga variable utama dalam teori belajar di sekolah, yakni karakteristik individu, kualitas pengajaran, dan hasil belajar siswa.¹¹ Sedangkan Carool berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa di pengaruhi oleh lima faktor, Yakni :

⁹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005), hlm. 39.

¹⁰ *Ibid* , hlm. 39-40.

¹¹ *Ibid* , hlm. 40

- a. Bakat Belajar
- b. Waktu yang tersedia untuk belajar
- c. Waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran
- d. Kualitas pengajaran
- e. Kemampuan individu
- f. Faktor diluar individu

Pada prinsipnya pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa¹². Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa murid, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangible* (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 mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta, rasa maupun karsa.

Ranah cipta (kognitif) antara lain: ingatan, pengamatan, pemahaman, penerapan, analisis (pemeriksaan dan penilaian secara teliti), sintesis (membuat panduan baru dan utuh). Ranah rasa (afektif) antara lain: penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), karakterisasi (penghanyatan). Ranah Karsa (psikomotor) antara lain: ketrampilan bergerak dan bertindak dan kecakapan apresiasi verbal dan non verbal.

B. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif (MPI) merupakan salah satu alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif. Sedangkan menurut ketua LPPM UMS (Dr. Harun Joko Prayitno), pembelajaran yang semula

¹² Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, *Pembelajaran Interaktif*, (2002), hlm. 11

teachers' centered berubah menjadi students' centered. Di sini anak didik adalah pemeran utama, sedangkan guru merupakan fasilitator belajar. Guru harus mampu memicu dan memacu ketertantangan siswa untuk belajar.

Dalam kualitas pembelajaran terdapat beberapa faktor penentu, seperti kinerja guru, kompetensi anak didik, kompetensi guru, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Kata **media** berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

1. Teori Adaptasi kognisi

Teori adaptasi kognisi adalah proses dimana seorang siswa maupun orang yang mengatasi masalah dengan proses berfikir secara mendalam berdasarkan penguasaan materi yang di terima di bangku sekolah sehingga membentuk pola berfikir tertentu. teori ini dikembangkan dari filsafat konstruktivisme. Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah bentuk (konstruksi) kita sendiri (Von Glaserfeld). Pengetahuan bukan tiruan dari realitas, bukan juga gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi kognitif seseorang dengan membuat struktur, kategori, konsep, dan skema yang diperlukan untuk membentuk pengetahuan tersebut.

Konstruktivisme menekankan perkembangan konsep dan pengertian mendalam, pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang di buat siswa. Jika seseorang tidak aktif membangun pengetahuannya, meskipun usianya tua tetap tidak berkembang pengetahuannya.

Suatu pengetahuan dianggap benar bila pengetahuan itu berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai. Pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja, melainkan harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing orang. Pengetahuan juga bukan sesuatu yang sudah ada, melainkan suatu proses yang

berkembang terus menerus. Dalam proses keaktifan seseorang sangat menentukan dalam mengemgankan pengetahuannya.

Jean Peaget adalah psikolog pertama yang menggunakan filsafat Kontruktivisme, sedangkan teori pengetahuannya dikenal dengan teori adaptasi kognisi. Sama halnya dengan setiap organisme harus beradaptasi secara fisik dengan lingkungan untuk bertahan hidup, demikian juga struktur pemikiran manusia. Manusia berhadapan dengan tantangan, pengalaman, gejala baru, dan persoalan yang harus ditanggapinya secara kognitif (mental). Untuk itu, manusia harus mengembangkan skema pikiran lebih umum atau rinci, atau perlu perubahan, menjawab dan menginterpretasikan pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan cara itu, pengetahuan seseorang terbentuk dan selalu berkembang. Proses tersebut meliputi :

- a. Skema/skemata adalah struktur kognitif yang dengannya seseorang beradaptasi dan terus mengalami perkembangan mental dalam interaksinya dengan lingkungan. Skema juga berfungsi sebagai kategori-kategori untuk mengidentifikasi-kasikan rancangan yang datang dan terus berkembang.
- b. Asimilasi adalah proses kognitif perubahan skema yang tetap mempertahankan konsep awalnya, hanya menambah atau merinci.
- c. Akomodasi adalah proses pembentukan skema atau karena konsep awal sudah tidak cocok lagi
- d. Equilibrasi adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi sehingga seseorang dapat menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya (schemata). Proses perkembangan intelek seseorang berjalan dari disequilibrium menuju equilibrium melalui asimilasi dan akomodasi

2. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif (*interactive learning*) adalah proses

belajar dimana peserta didik mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman daripada hanya sekedar menerima pelajaran yang diberikan. Meyer & Jones (1993) mengemukakan bahwa pembelajaran aktif terjadi aktivitas berbicara dan mendengar, menulis, membaca, dan refleksi yang menggiring ke arah pemaknaan mengenai isi pelajaran, ide-ide, dan berbagai hal yang berkaitan dengan satu topik yang sedang dipelajari. Dalam pembelajaran aktif, dosen lebih berperan sebagai fasilitator bukan hanya pemberian ilmu(*transfer of knowledge*).¹³

Disamping itu, prinsip dari pembelajaran aktif adalah siswa harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Mereka harus mengfungsikan otak, mengkaji sebuah gagasan, mencari solusi untuk memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran lebih dominan.

Menurut Bonwell (1995) yang kemudian dikutip oleh Ari Samadhi bahwa pembelajaran aktif memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut :

- a. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan ketrampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
- b. Mahasiswa tidak hanya mendengarkan Materi Pembelajaran secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan Materi Pelajaran.
- c. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi Pelajaran.
- d. Mahasiswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi,

¹³ Neila Ramdhani "Active Learning & Soft Skills" , [http:// www. neila.staff.ugm.ac.id](http://www.neila.staff.ugm.ac.id) dalam Google.com

e. Umpan-balik yang lebih cepat akan terjadi pada pembelajaran.¹⁴

Di samping karakteristik tersebut di atas, secara umum suatu proses pembelajaran aktif memungkinkan diperolehnya beberapa hal. Pertama, interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan positive interdependence dimana konsolidasi pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar. Kedua, setiap individu harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat mendapatkan penilaian untuk setiap mahasiswa sehingga terdapat individual accountability. Ketiga, proses pembelajaran aktif ini agar dapat berjalan dengan efektif diperlukan tingkat kerjasama yang tinggi sehingga akan memupuk social skills.

Dengan demikian kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga penguasaan materi juga meningkat. Suatu studi yang dilakukan Thomas (1972) yang kemudian dikutip oleh Ari Samadhi menunjukkan bahwa setelah 10 menit kuliah, mahasiswa cenderung akan kehilangan konsentrasinya untuk mendengar kuliah yang diberikan oleh pengajar secara pasif. Hal ini tentu saja akan makin membuat pembelajaran tidak efektif jika Pembelajaran terus dilanjutkan tanpa upaya-upaya untuk memperbaikinya. Dengan menggunakan cara-cara pembelajaran aktif hal tersebut dapat dihindari.

Pemindahan peran pada siswa untuk aktif belajar dapat mengurangi kebosanan ini bahkan bisa menimbulkan minat belajar yang besar pada mahasiswa. Pada akhirnya hal ini akan membuat proses pembelajaran mencapai learning outcomes yang diinginkan.¹⁵

¹⁴ T.M.A. Ari Samadhi
<http://psych.uiuc.edu/> dalam Google.com

¹⁵ T.M.A. Ari Samadhi "Pembelajaran Aktif (Active Learning)..."

3. Rasional Pembelajaran Interaktif

Pemberdayaan siswa dengan harapan siswa mampu mengkonstruksikan pengetahuan dalam benak mereka, bukan menghafalkan fakta. Siswa belajar melalui mengalami bukan menghafal, mengingat pengetahuan bukan sebuah perangkat fakta dan konsep yang siap diterima akan tetapi sesuatu yang harus dikonstruksikan oleh siswa. Pembelajaran kontekstual adalah aktivitas siswa, siswa melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi.

Dalam hal ini melibatkan 7 (tujuh) komponen efektif, yaitu :

a. Konstruktivisme (Constructism)

Filosofi konstruktivisme adalah pengetahuan dibangun oleh siswa itu sendiri sedikit demi sedikit, hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak seketika. Proses belajar mengajar harus diupayakan dan dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan “menerima” pengetahuan dengan melibatkan siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Bertanya (Questioning)

Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari “bertanya” sehingga kegiatan bertanya (Questioning) merupakan basis **Contextual Teaching and Learning**. Bertanya dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong dan menilai kemampuan berfikir siswa. Sedangkan bagi siswa menggali informasi, menginformasikan apa yang telah diketahui dan mengarahkan pada aspek yang belum diketahui.

c. Menemukan (inquiry)

Kegiatan inquiry dalam kelas bisa dilakukan dengan

beberapa cara antara lain :

- 1) Merumuskan masalah
- 2) Mengamati dan mengumpulkan data, termasuk membaca buku-buku untuk mendapatkan data pendukung.
- 3) Menganalisa dan menyajikan tulisan, gambar, tabel, dan karya lainnya.
- 4) Mengkomunikasikan kepada teman sekelas, guru, pembaca atau yang lain.

d. Masyarakat Belajar (Learning Community)

Dalam kelas Pembelajaran Interaktif guru disarankan agar selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar. Dimana keanggotaan kelompok sangat bervariasi, jumlah bahkan bisa melibatkan siswa di kelas atasnya, atau guru meletakkan kolaborasi dengan mendatangkan ahli ke kelas misalnya tukang sablon, petani jagung, peternak susu, dll.

e. Pemodelan (Modelling)

Pada saat kegiatan belajar mengajar ketrampilan atau pengetahuan tertentu berlangsung, sebaiknya ada model yang bisa ditiru misalnya cara melempar cakram yang benar, gambar, karya tulis, dan lain-lain. Atau guru memberi contoh cara mengerjakan sesuatu. Dengan demikian guru memberi model tentang belajar.

f. Refleksi (Reflection)

Refleksi adalah cara berfikir tentang apa yang baru dipelajari atau berfikir kebelakang, tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa yang lalu. Refleksi merupakan respon

terhadap kejadian aktifitas atau pengetahuan yang diterima.

g. Penilaian sebenarnya (Authentic Assesmen)

Authentic Assesmen adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Hakikat penilaian sebenarnya (Authentic Assesmen) adalah kemajuan belajar siswa dinilai dari proses, bukan melalui hasil yang dilakukan dengan berbagai cara. Tes hanya salah satunya. Adapun karakteristiknya antara lain:

- 1) Dilaksanakan sebelum dan sesudah proses pembelajaran.
- 2) Bisa dilakukan untuk formatif atau sumatif.
- 3) Berkesinambungan dan terintegrasi.
- 4) Dapat digunakan sebagai Feed back

h. Tugas Guru dalam Pembelajaran Interaktif

Ada beberapa tugas guru dalam pembelajaran Interaktif yang harus diperhatikan antara lain :

- 1) Mengkaji konsep atau teori yang akan dipelajari oleh siswa.
- 2) Memahami latar belakang dan pengalaman hidup siswa melalui proses pengkajian secara seksama.
- 3) Mempelajari lingkungan sekolah dan tempat tinggal siswa yang selanjutnya memilih dan mengkaitkan dengan konsep atau teori yang akan dibahas dalam pembelajaran kontekstual.
- 4) Merancang pengajaran dengan mengkaitkan konsep atau teori yang dipelajari dengan mempertimbangkan pengalaman yang dimiliki siswa dan lingkungan hidup mereka.

- 5) Melaksanakan penilaian terhadap pemahaman siswa dimana hasilnya nanti dijadikan bahan refleksi terhadap rencana pembelajaran dan pelaksanaannya.

4. Prinsip Pembelajaran Interaktif

Tiga prinsip ilmiah dalam pembelajaran interaktif :

- a. Prinsip Kesaling-bergantungan

Prinsip kesaling-bergantungan mengajak para pendidik untuk mengenali keterkaitan mereka dengan pendidik yang lainnya, dengan siswa-siswa mereka, dengan masyarakat, dan dengan bumi. Prinsip itu meminta mereka membangun hubungan dalam semua yang mereka lakukan. Prinsip itu mendesak bahwa sekolah adalah sebuah sistem kehidupan, dan bahwa bagian-bagian dari sistem itu para siswa, para guru, koki, tukang kebun, tukang sapu, pegawai administrasi, sekretaris, sopir bus, orang tua dan teman-teman masyarakat berada di dalam sebuah jaringan hubungan yang menciptakan lingkungan belajar. Di dalam sebuah lingkungan belajar, dimana orang-orang menyadari keterhubungan mereka, sistem pembelajaran interaktif dapat berkembang.

Prinsip kesaling-bergantungan ada di dalam segalanya sehingga memungkinkan para siswa untuk membuat hubungan yang bermakna. Pemikiran yang kritis dan kreatif menjadi mungkin. Kedua proses itu terlibat dalam mengidentifikasi hubungan yang akan baru. Lebih jauh lagi prinsip kesaling-bergantungan memungkinkan kita memasang tujuan yang jelas pada standar akademik yang tinggi. Prinsip kesaling-bergantungan juga mendukung kerjasama. Dengan bekerjasama, para siswa terbantu dalam

menemukan persoalan, merancang rencana, dan mencari pemecahan masalah. Bekerjasama akan membantu mereka mengetahui bahwa saling mendengarkan akan menuntun pada keberhasilan. Pandangan setiap orang yang berbeda dan kemampuan-kemampuan yang unik secara bersama-sama akan tersusun menjadi sesuatu yang lebih besar daripada pejumlahan dari bagian-bagiannya itu sendiri. Kesaling-bergantungan juga meminta perhatian terhadap tugas-tugas penting, tugas-tugas yang menghubungkan para siswa dan sekolahnya dengan masyarakat mereka. Secara singkat, prinsip kesaling-bergantungan yang menghubungkan semua hal di alam semesta dengan hal yang lainnya, mencakup beragam komponen sistem pembelajaran interaktif. Prinsip ini memerlukan penghubungan, penggabungan, berpikir kritis dan kreatif, melakukan pembelajaran *hands-on*, merumuskan tujuan yang jelas, menetapkan standar tinggi, melakukan tugas-tugas yang berarti untuk semua, menghargai setiap orang, dan menggunakan metode penilaian yang menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata.

Prinsip kesaling-bergantungan mengajak kita untuk meninggalkan kotak-kotak isolasi kita, dan menghubungkan bermacam-macam ilmu, serta menciptakan kemitraan yang inovatif. Prinsip kesaling-bergantungan menuntun pada penciptaan hubungan, bukan isolasi. Para pendidik yang bertindak menurut prinsip ini akan mengadopsi praktik pembelajaran interaktif dalam menolong para siswa membuat hubungan-hubungan untuk menemukan makna.

b. Prinsip Diferensiasi

Prinsip diferensiasi menyumbangkan kreatifitas indah yang berdetak di seluruh alam semesta. Prinsip diferensi

mendorong alam semesta menuju keragaman yang tak terbatas, dan hal itu menjelaskan kecenderungan entitas-entitas yang berbeda untuk bekerja sama dalam bentuk yang disebut dengan simbiosis.

Jika para pendidik percaya dengan para ilmuwan modern bahwa prinsip diferensiasi yang dinamis meliputi dan memengaruhi bumi dan semua sistem kehidupan, maka mereka pasti ingin mengajarsesuai dengan prinsip itu. Mereka akan melihat pentingnya di sekolah-sekolah dan kelas-kelas untuk meniru saran prinsip tersebut menuju kreatifitas, keunikan, keragaman dan kerja sama. Mereka yang mengajar menurut sistem pembelajaran interaktif telah meniru ciri-ciri utama dari prinsip diferensiasi. Pengajaran mereka sesuai dengan cara kerja alam semesta. Komponen pembelajaran dan pengajaran kontekstual yang mencakup pembelajaran praktik aktif dan langsung (hands-on) misalnya, terus menerus menantang para siswa untuk mencipta. Para siswa berfikir kreatif ketika mereka menggunakan pengetahuan akademik untuk meningkatkan kerja sama dengan anggota kelas mereka, ketika mereka merumuskan langkah-langkah untuk menyelesaikan sebuah tugas sekolah, atau mengumpulkan dan menilai informasi mengenai suatu masalah masyarakat. Pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa juga ikut mendukung ajakan prinsip diferensiasi untuk menuju keunikan. Hal itu membebaskan para siswa untuk menjelajahi bakat pribadi mereka, memunculkan cara belajar mereka sendiri, berkembang dengan langkah mereka sendiri.

Dalam menciptakan keunikan, prinsip diferensiasi menyebabkan alam semesta berdenyut dengan keragaman. Mengingat para siswa tidak sama, sistem pembelajaran interaktif memberi mereka perhatian individual yang lebih

panjang dan terkonsentrasi. Para guru pembelajaran interaktif berfokus pada seorang siswa secara keseluruhan. Mereka mengerti kehidupan rumah si siswa, adatnya, kondisi ekonominya, gaya belajarnya, dan minatnya. Mereka menanggapi kebutuhan-kebutuhan khusus dan aspirasi setiap siswa.

Selain memungkinkan adanya keunikan, keragaman, dan kreatifitas, prinsip diferensiasi juga mengajak pada kerja sama. Prinsip yang memungkinkan dua entitas kehidupan yang berbeda untuk bersatu juga meminta para siswa untuk bersatu dan bekerja sama dalam pencarian makna, pengertian, dan pandangan baru.

Sistem pembelajaran interaktif berhasil karena sesuai dengan cara alam semesta berfungsi. Secara alami, prinsip diferensiasi akan terus menerus menciptakan perbedaan dan keragaman, menghasilkan keragaman yang terbatas, keunikan yang tak terbatas, dan penggabungan-penggabungan yang sangat banyak antara entitas-entitas yang berbeda. Secara alami, pembelajaran interaktif juga memajukan kreatifitas, keragaman, keunikan, dan kerja sama.

c. Prinsip Pengaturan Diri

Prinsip pengaturan diri meminta para pendidik untuk mendorong setiap siswa untuk mengeluarkan seluruh potensinya. Untuk menyesuaikan dengan prinsip ini, sasaran utama sistem pembelajaran interaktif adalah menolong para siswa mencapai keunggulan akademik, memperoleh ketrampilan karier, dan mengembangkan karakter dengan cara menghubungkan tugas sekolah dengan pengalaman serta pengetahuan pribadinya. Ketika siswa menghubungkan materi

akademik dengan konteks keadaan pribadi mereka, mereka terlibat dalam kegiatan yang mengandung prinsip pengaturan diri. Mereka menerima tanggung jawab atas keputusan dan perilaku sendiri, menilai alternatif, membuat pilihan, mengembangkan rencana, menganalisis informasi, menciptakan solusi, dan dengan kritis menilai bukti. Mereka bergabung dengan yang lain untuk memperoleh pengertian yang baru dan untuk memperluas pandangan mereka. Dalam melakukan hal-hal menemukan minat mereka, keterbatasan mereka, kemampuan mereka bertahan, dan kekuatan imajinasi mereka. Mereka menemukan siapa diri mereka dan apa yang bisa mereka lakukan. Mereka menciptakan diri mereka sendiri.

Komponen-komponen sistem pembelajaran interaktif yang mencerminkan prinsip organisasi diri adalah komponen-komponen yang membantu siswa tumbuh dan berkembang, penilaian autentik, tujuan yang jelas, dan standar tinggi dari individu tersebut. Agar bisa mengorganisasi diri, sebuah sistem kehidupan harus menyadari, dan terus-menerus menerima umpan balik dari lingkungannya. Umpan balik ini membuat sistem hidup itu mampu melakukan penyesuaian-penyesuaian yang mempertahankan identitas utamanya. Demikian juga halnya dengan penilaian autentik. Penilaian autentik memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh umpan balik. Dalam penilaian autentik terdapat tugas-tugas yang menantang siswa untuk menerapkan subjek-subjek akademik ke dalam situasi dunia nyata, para siswa mengingat kembali pengetahuan yang sudah mereka miliki, memperkuatnya, dan secara bersamaan mempelajari ketrampilan-ketrampilan baru. Dengan cara ini, para siswa memperoleh umpan balik secara berkala mengenai kemajuan

akademik mereka.

Ketika penilaian autentik memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendapatkan umpan balik dengan cara menghubungkan isi pelajaran dengan lingkungannya sendiri, yang berlangsung di sini lebih dari prinsip pengaturan-diri. Penilaian autentik juga mengambil manfaat dari kebergantungan otak terhadap lingkungan untuk memberikan umpan balik. Lingkungan mengirimkan rangsangan saraf kepada sel otak, menyebabkan sinapsis yang membentuk struktur fisik otak. Otak siswa yang terlibat dalam kegiatan penilaian autentik akan meningkat kecepatan dan kekuatannya dibandingkan dengan otak siswa yang kekurangan kesempatan menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks kehidupan kesehariannya.

d. Indikator

Agar pembelajaran interaktif dapat membantu para siswa menemukan makna dalam pelajaran mereka dengan cara menghubungkan materi akademik dengan konteks kehidupan keseharian mereka. Mereka membuat hubungan-hubungan penting yang menghasilkan makna dengan melaksanakan pembelajaran yang diatur sendiri, bekerja sama, berpikir kritis dan kreatif, menghargai orang lain, mencapai standar tinggi, dan berperan serta dalam tugas-tugas penilaian autentik.

e. Bentuk Belajar dalam pembelajaran interaktif

Bentuk belajar dalam pembelajaran interaktif terdiri dari mengaitkan, mengalami, menerapkan, kerjasama dan mentransfer. Mengaitkan adalah strategi yang paling hebat dan merupakan inti konstruktivisme. Guru menggunakan strategi ini

ketika ia mengaitkan konsep baru dengan sesuatu yang sudah dikenali siswa. Jadi dengan demikian mengaitkan apa yang sudah diketahui siswa dengan informasi baru.

Mengalami merupakan inti belajar kontekstual dimana mengaitkan berarti menghubungkan informasi baru dengan pengalaman maupun pengetahuan sebelumnya. Belajar dapat terjadi lebih cepat ketika siswa dapat memanipulasi peralatan dan bahan serta melakukan bentuk-bentuk penelitian yang aktif. Selanjutnya menerapkan, siswa menerapkan suatu konsep ketika ia melakukan kegiatan pemecahan masalah. Guru dapat memotivasi siswa dengan memberikan latihan yang realistis dan relevan.

Kerjasama, siswa yang bekerja secara individu sering tidak membantu kemajuan yang signifikan. Sebaliknya, siswa yang bekerja secara kelompok sering dapat mengatasi masalah yang kompleks dengan sedikit bantuan. Pengalaman kerjasama tidak hanya membantu siswa mempelajari bahan ajar tetapi konsisten dengan dunia nyata. Yang terakhir yaitu mentransfer, peran guru dengan membuat bermacam-macam pengalaman belajar dengan fokus pada pemahaman bukan hapalan.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Qur'an hadits materi pokok surat al-Fiil di MI Nahdlatusy Syubban Purwosari Sayung Kabupaten Demak.