

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Hakikat Belajar

Belajar merupakan perubahan perilaku manusia atau perubahan kapabilitas yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman. Belajar melalui proses yang relatif terus menerus dijalani dari berbagai pengalaman. Pengalaman inilah yang menumbuhkan hasil yang disebut belajar. (Robert M. Cagne, 1984, *The Condition of Learning and Theory of Instruction*) dalam (Santoso, dkk. 2007: 1-7). Mengemukakan belajar adalah proses mengaitkan informasi atau materi baru dengan konsep – konsep yang telah ada dalam struktur kognitif. Belajar juga merupakan kegiatan yang kompleks. Artinya di dalam proses belajar terdapat berbagai kondisi yang dapat menentukan keberhasilan belajar. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah berbagai kondisi yang berkaitan dengan proses belajar yakni kondisi eksternal dan kondisi internal.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan belajar pada hakekatnya adalah suatu proses perubahan tingkah laku, perubahan perilaku seorang akibat pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca, meniru, dan menemukan sesuatu sehingga perubahan ini dapat diukur.

2.2. Hakekat Pembelajaran

Oemar Hamalik dalam Mikarsa (2007: 73) menyatakan, “Pembelajaran merupakan suatu system yang tersusun dari unsure – unsure manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran”.

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Setiap belajar – mengajar selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Sedangkan anak sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

Pandangan diatas dapat diartikan pembelajaran adalah suatu system yang tersusun atas sarana, prasarana, biata, personal, prosedur pelaksana, dan lingkungan sebagai pendukungnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.3. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

2.3.1. Karakteristik Anak Usia SD

Pembelajaran matematika di SD akan berhasil dengan baik apabila guru memahami perkembangan intelektual anak usia SD. Berkisar antara 7 tahun sampai 12 tahun. Perkembangan anak usia SD tersebut termasuk dalam kategori operasional berikut konkret. Pada usia operasional konkret dicirikan dengan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan tertentu yang logis, hal tersebut

dapat diterapkan dalam memecahkan persoalan – persoalan konkret yang dihadapi. Anak SD sudah mampu memahami tentang penggabungan (penamabahan atau pengurangan), mampu mengurutkan dari yang kecil sampai yang besar, yang pendek sampai yang panjang.

Anak SD juga sudah mampu menggolongkan berdasarkan warna, bentuk persegi atau bulat dan sebagainya. Pada akhir operasional konkret mereka dapat memahami tentang perkalian dan pembagian mampu menganalisis dan melakukan sintesis sederhana.

2.3.2. Prinsip Proses Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Menurut Bruner dalam Karso (2004: 112) prinsip – prinsip pembelajaran yang dapat dikembangkan sebagai proses belajar terbagi menjadi tiga tahapan yaitu:

1. Tahap Enaktif atau tahap kegiatan (Enaktif), tahap pertama anak belajar konsep adalah berhubungan dengan benda – benda real atau mengalami peristiwa di dunia sekitarnya.
2. Tahap Ikonik atau tahap gambar bayangan (Ikonik), pada tahap ini anak telah mengubah, menandai, dan menyimpan peristiwa atau benda dalam bentuk mental.
3. Tahap Simbolik, pada tahap terakhir ini anak dapat mengutarakan bayangan mental tersebut dalam bentuk symbol dan bahasa.

Pembelajaran seperti di atas diharapkan akan dapat meningkatkan aktifitas belajar matematika siswa, karena pemahaman siswa terhadap materi pelajaran

matematika menjadi lebih baik dan akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

Selain itu pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan dimana gur (pengajar) dan murid (pembelajar) berinteraksi, membicarakan suatu bahan atau melakukan suatu aktifitas, pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsure – unsure manusiawi, material, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Juga dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. (<http://www.titanus.net/?p=21>).2009.

Pembelajaran tidak hanya terbatas pada peristiwa – peristiwa yang dilakukan oleh guru, tetapi mencakup semua peristiwa yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar yang meliputi: kegiatan – kegiatan yang diturunkan dari bahan – bahan berupa alat peraga seperti: gambar, program, radio, televise, slide, maupun kombinasi dari bahan – bahan tersebut.

Belajar adalah sebuah proses yang terjadi pada manusia dengan berpikir, dan bergerak untuk memahami setiap kenyataan diinginkan untuk menghasilkan sebuah perilaku, pengetahuan, atau teknologi atau apapun yang berupa karya dan karya manusia tersebut. Belajar berarti sebuah pembaharuan menuju

pengembangan diri individu agar kehidupannya bias lebih baik dari sebelumnya. Sanjaya (2006:98) Berdasarkan pengertian di atas dapat dibuat kesimpulan bahwa agar terjadi proses belajar atau terjadinya perubahan tingkah laku. Sebelum kegiatan belajar mengajar di kelas seorang guru perlu menyiapkan atau merencanakan berbagai pengalaman belajar yang akan diberikan pada siswa dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses belajar itu terjadi secara internal dan bersifat pribadi dalam diri siswa agar proses belajar tersebut mengarah pada tercapainya tujuan dalam kurikulum maka guru harus merencanakan dengan seksama dan sistematis berbagai pengalaman belajar.

Peran guru disini sebagai pengelola proses pembelajaran tersebut. Untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan baik seorang guru perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman berbagai prinsip – prinsip belajar yaitu apapun yang dipelajari siswa maka siswalah yang harus belajar, bukan yang lain. Dalam pembelajaran, hasil belajar dapat dilihat langsung. Oleh karena itu agar kemampuan siswa dapat dikontrol semaksimal mungkin dalam proses belajar dikelas, maka program pembelajaran tersebut harus dirancang terlebih dahulu oleh para guru dengan memperhatikan berbagai prinsip – prinsip pembelajaran yang telah di uji keunggulannya.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik. Proses belajar bersifat individual dan klasikal, saat proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan pengaruh lingkungannya. (Winarno, 1986: 78)

Dengan demikian, agar terjadi belajar bermakna maka guru harus selalu berusaha mengetahui dan menggali konsep – konsep yang telah dimiliki siswa dan membantu memadukannya secara harmonis konsep – konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan. Dengan kata lain belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera dari pada hanya mendengarkan. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para siswa melalui prosedur yang tepat. Ada tujuh indikator yang menunjukkan pembelajaran yang efektif adalah: pengorganisasian pembelajaran dengan baik, komunikasi secara efektif, penguasaan dan antusiasme dalam pembelajaran, sikap positif terhadap siswa, pemberian ujian dan nilai yang adil, keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, dan hasil belajar siswa yang baik. (Miarso, 2007: 536).

Dapat disimpulkan bahwa guru akan mengajar efektif biar guru tersebut selalu membuat perencanaan sebelum mengajar. Sehingga perencanaan pembelajaran adalah sebuah alat menuju pelaksanaan sesuai dengan rencana atau pendidik.

2.3.3. Pembelajaran dengan Alat Peraga

Tugas utama seorang guru adalah mengajar, yaitu menyampaikan atau menular pengetahuan. Mengajar adalah suatu kegiatan mengorganisasikan (mengatur) lingkungan sebaik – baiknya dan menghubungkan dengan anak sehingga terjadi proses belajar.

Pembelajaran dengan alat peraga buatan yang terbuat dari karton, maksudnya adalah dengan cara digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan alat bantu yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran dengan alat bantu adalah memudahkan guru dan siswa dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran yang akan diajarkan.

Alat peraga akan sangat mudah sekali penggunaannya apabila dipersiapkan, dirancang dan dipergunakan sebagai alat bantu sendiri. Dalam pembuatan alat peraga membutuhkan waktu dan tenaga yang tidak sedikit, untuk memilih, mempersiapkan bahan, pengayaan atau penjelasan. Pergunakan kesempatan yang baik dalam menggunakan alat peraga sehingga ada respon yang positif dari siswa, sehingga dapat melatih daya pikir dan perkembangan siswa.

Menurut Muhamad Ichsan (2005) dalam bukunya yang berjudul pembelajaran pecahan di SD. Pecahan atau bilangan pecah mempunyai 2 pengertian yaitu:

- a. Bilangan untuk menyatakan banyaknya bagian dari suatu benda utuh yang dibagi menjadi 2 bagian – bagian yang sama besar.
- b. Bilangan untuk menyatakan suatu bilangan.

Pada siswa kelas IV dalam mengajarkan pecahan masih dalam pengenalan pecahan, jadi jika Mohamad Ichsan member contohh kepada siswa dengan menggunakan alat peraga buatan (karton, buah dan lain – lain).

Teori dan cara penggunaan alat peraga buatan adalah: Gunakan karton, buatlah sebuah lingkaran atau persegi panjang, kemudian dipotong empat sama besar, nilai pecahannya menjadi $\frac{1}{4}$. Begitu juga dengan pecahan – pecahan lainnya. Pecahan $\frac{1}{6}$ berarti suatu benda dibagi 6 dan seterusnya. Beberapa anak mendemonstarsikan cara membagi suatu benda bulat menjadi pecahan.

Pemakaian alat peraga akan mengkomunikasikan gagasan yang bersifat konkririt, disamping juga membantu siswa mengintegrasikan pengalaman – pengalaman sebelumnya. Dengan demikian diharapkan alat peraga dapat memperlancar proses belajar siswa, serta mempercepat pemahaman dan memperkuat daya ingat siswa.