

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar

Menurut Dalyono (2005: 49) belajar merupakan satu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya. Menurut Hamalik (2001: 27) bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Sedangkan menurut Winkel (dalam Angkowo dan Kosasih, 2007: 48) belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan demi menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan peningkatan keterampilan-keterampilan tertentu yang menekankan pengalaman sebagai hasil belajarnya, sehingga seseorang yang belajar mampu untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

2.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat diidentikkan dengan kata “ mengajar “ berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (<http://Krisna1.blog.uns.ac.id.Pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran.Html> 2012/04/19(16.25)).

Hamzah (2007: 19) pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Kualitas hubungan antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sebagian besar ditentukan oleh pendidik dalam mengajar dan peserta didik dalam belajar.

Belajar adalah suatu proses di dalam kepribadian manusia, perubahan tersebut ditempatkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas. Sedangkan menurut Purwanto, MP memberikan definisi belajar dari beberapa elemen: a. Belajar adalah merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku di mana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik tetapi ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang buruk. b. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau tidak dianggap sebagai hasil belajar seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi. c. Belajar adalah perubahan relatif mantap, harus merupakan akhir daripada suatu periode waktu yang cukup panjang. d. Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis seperti: perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah, berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan ataupun sikap.

<http://lhizaspears21.blogspot.com/2009/07/defenisi-belajar.htm> 2012/06/11.

Dari pengertian di atas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

2.3 Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan, sehingga menjadi manusia yang mandiri dalam kehidupannya.

Paul (Sardiman, 2010:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa antara lain dapat digolongkan sebagai berikut: *visual activities* (yang termasuk didalamnya termasuk membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain), *oral activities* (seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi), *listening activities* (sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato), *writing activities* (seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin), *drawing activities* (misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram), *motor activities* (yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, berternak), *mental activities* (sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, membuat hubungan, mengambil keputusan), *and emotional activities* (seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup).

Sedangkan menurut Hanafiah (2009 : 23) menyatakan aktivitas pembelajaran haruslah melibatkan seluruh aspek psikologis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya

dapat secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Menurut Rohani (2003 : 6) belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat dan aktif dengan anggota badan sedangkan aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya dan jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak fungsi dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh Sanjaya (2006 : 132) yang mengemukakan bahwa aktivitas tidak terbatas pada aktivitas fisik saja, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, maka yang dimaksud dengan aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengalaman dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan indikator pelibatan fisik, mental, dan emosi siswa.

2.4 Hasil Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang berada dilingkungan sekitar lingkungan kegiatan belajar yang dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar (out put) namun juga dapat dilihat dari proses berupa interaksi siswa dengan berbagai macam sumber yang dapat merangsang untuk terjadinya proses belajar dan mempercepat penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif yang dipelajarinya.

Menurut Darmansyah (2006:13) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa setelah menjalani proses pembelajaran.

belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi dan hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran (Dimiyati dan mudjiono, 2002 : 3-4).

Rahmat (dalam Abidin. 2004:1) mengatakan bahwa hasil belajar adalah “ Penggunaan angka pada hasil tes atau prosedur penilaian sesuai dengan aturan tertentu, atau dengan kata lain untuk mengetahui daya serap siswa setelah menguasai materi pelajaran yang telah diberikan. Nana Sujana (1989:9) belajar didefinisikan sebagai proses interaksional dimana pribadi menjangkau wawasan – wawasan baru atau merubah sesuatu yang lama.”

Selanjutnya peranan hasil belajar menurut Harahap (dalam Abidin. 2004:2) yaitu :

1. Hasil belajar berperan memberikan informasi tentang kemajuan belajar siswa setelah mengikuti PBM dalam jangka waktu tertentu.
2. Untuk mengetahui keberhasilan komponen – komponen pengajaran dalam rangka mencapai tujuan.
3. Hasil belajar memberikan bahan pertimbangan apakah siswa diberikan program perbaikan, pengayaan atau melanjutkan pada program pengajaran berikutnya.
4. Untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan bagi siswa yang mengalami kegagalan dalam suatu program bahan pembelajaran.
5. Untuk keperluan supervise bagi kepala sekolah dan penilik agar guru lebih berkompeten.
6. Sebagai bahan dalam memberikan informasi kepada orang tua siswa dan sebagai bahan dalam mengambil berbagai keputusan dalam pengajaran .

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil merupakan suatu indikator yang penting untuk menyatakan kualitas suatu pembelajaran. Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar, hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.5 Pengertian Matematika SD

Dalam pembelajaran Matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi Matematika. Matematika adalah ilmu logika tentang bentuk susunan, besaran dan konsep–konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya, matematika dapat dibagi kedalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri. James & James (dalam Ruseffendi. 1993:27) menyatakan bahwa matematika bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika untuk membantu masalah sosial, ekonomi dan alam.

Sedangkan menurut Russefendi (Heruman, 2007: 1) Matematika adalah bahasa simbol; ilmu tentang pola keteraturan, dan stuktur terorganisasi. Sedangkan menurut Soedjadi (Heruman, 2007: 1) Hakikat Matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah kumpulan dari ide-ide yang bersifat abstrak, dengan struktur-struktur deduktif, mempunyai peran yang penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2.6 Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media

Di dalam pengajaran dikenal beberapa istilah seperti peragaan atau keperagaan. Tetapi dewasa ini istilah keperagaan ini telah mulai dipopulerkan dengan istilah media. Kata media berasal dari bahasa latin dan

secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sadiman (1999:6) yang mengutip pendapat Gagne menyebut media “ berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. National Education Association (NEA) dalam Halim (2002:11) mendefinisikan media sebagai “ benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan dan dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar “.

Senada dengan itu Ruseffendi (141:1993) menyatakan bahwa : “ media merupakan alat bantu untuk mempermudah siswa memahami konsep matematika pendapat-pendapat di atas memiliki kesamaan yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat. Alat bantu itu dapat berwujud benda kongkrit, seperti : batu-batuan, dan kacang-kacangan. Untuk menerapkan konsep bilangan, kubus (bendanya) untuk memperjelas konsep titik, ruas garis, daerah bujur sangkar dan wujud dari kubus itu sendiri, serta benda-benda bidang beraturan untuk menerangkan konsep bangun datar dan bangun ruang “. digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, diharapkan hasil siswa belajar dapat ditingkatkan setelah menggunakan media.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Media adalah alat bantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar yang berlangsung disekolah, karena dengan menggunakan alat bantu dapat mempermudah siswa memahami konsep Matematika dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada saat berlangsungnya pelajaran.

2.7 Jenis-jenis Media

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar meliputi berbagai macam bentuk. Adapun jenis-jenis

dari media adalah sebagai berikut : (a) benda asli yang berada dilingkungan siswa, (b) papan planel, (c) lambang bilangan, (d) dekak-dekak, (e) model bangun datar, (f) papan berpaku, dan (g) model bangun ruang. Menurut Wina Sanjaya (2006:171) media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Agar penulisan laporan ini lebih terarah nantinya maka penulis akan membatasi tentang jenis media bangun ruang.

2.8 Pengertian Media Bangun Ruang

Bangun ruang adalah sejenis benda ruang beraturan yang memiliki rusuk, sisi dan titik sudut. Media bangun ruang menyerupai kotak, dengan bentuk massif, berongga, dan kerangka. Bentuk-bentuk bangun ruang sudah dikenal siswa dikelas IV adalah kubus, balok, tabung, prisma, kerucut, limas, dan bola. Bentuk-bentuk tersebut akan dipelajari kembali di kelas V dengan pembahasannya dititik beratkan pada penentuan luas permukaan bangun ruang, seperti : kubus, balok dan tabung. Untuk lebih jelasnya penulis akan menjelaskan pengertian bangun ruang satu persatu.

Wiroidikromo (2003:2) mendefinisikan kubus, balok, dan tabung sebagai berikut : “ (a) kubus yaitu sebuah benda ruang yang dibatasi oleh 6 bidang datar yang masing-masing berbentuk persegi yang sama dan sebangun atau kongruen. Yang mempunyai 6 sisi 12 rusuk dan 8 titik sudut serta diagonalnya sama panjang. (b) balok yaitu sebuah benda ruang yang dibatasi oleh 6 sisi datar yang masing-masing berbentuk persegi panjang yang terdiri dari mempunyai 6 sisi 12 rusuk dan 8 titik sudut. (c) tabung yaitu sebuah benda ruang yang dibatasi oleh 2 sisi datar yang berbentuk lingkaran dan 1 sisi lengkung yang berbentuk persegi panjang.

2.9 Peranan Media Bangun Ruang di Dalam Pembelajaran Matematika

Selain untuk mengkonkritkan konsep yang terdapat dalam pembelajaran, media bangun ruang dapat berperan untuk memudahkan siswa dalam menerima materi luas permukaan bangun ruang. Penggunaan media bangun ruang ini diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan kata lain, penggunaan media bangun ruang dalam pembelajaran matematika dapat memperbesar minat dan perhatian siswa.

Arnis Kamar (2002:18) fungsi media bangun ruang dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut : (a) dengan adanya media siswa akan lebih banyak mengikuti pembelajaran matematika dengan gembira sehingga minatnya dalam mempelajari matematika semakin besar. Anak akan senang, terangsang, tertarik dan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika. (b) dengan menyajikan konsep abstrak matematika dalam bentuk kongkrit, maka siswa pada tingkat yang lebih rendah akan lebih mudah memahami dan mengerti. (c) media dapat membantu daya titik ruang, karena tidak membayangkan bentuk-bentuk geometri terutama bentuk geometri ruang, sehingga dengan melalui gambar dan benda-benda nyata akan terbantu daya pikirnya agar lebih berhasil dalam belajar. (d) siswa akan menyadari hubungan antara pengajaran dengan benda-benda yang ada disekitarnya. (e) konsep abstrak yang tersaji dalam bentuk konkrit berupa model matematika dapat dijadikan objek penilaian.

Bedasarkan kutipan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bangun ruang dalam pembelajaran matematika dapat membantu guru menjelaskan hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit sehingga siswa mudah belajar matematika.

Namun dalam pelaksanaan guru hendaknya memilih dan menggunakan media yang cocok untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa dapat terlibat secara fisik, mental dan sosial, dalam pembelajara. Sejalan dengan pendapat para ahli diatas penulis,

penulis akan menggunakan bangun ruang dalam kegiatan pembelajaran luas permukaan adalah sebagai berikut:

- a. Mengamati model bangun ruang berongga, dan model kerangka.
- b. Memberi nama bangun ruang, dan menggunakan media bangun ruang berongga untuk menunjukkan sisi.
- c. Menggunakan model kerangka untuk menunjukkan rusuk.
- d. Menghitung sisi, rusuk, dan titik sudut.
- e. Mengukur pada model bangun ruang pada : rusuk, panjang, lebar, tinggi, jari-jari dan diameter.
- f. Mencari luas sisi bangun ruang.
- g. Menemukan rumus luas permukaan kubus, balok, tabung, dan
- h. Membimbing siswa menggunakan rumus-rumus dengan memberikan latihan-latihan. Dengan menggunakan media siswa dapat termotivasi sebagaimana Ivor K. Davies (1991:215) jika seseorang telah termotivasi maka ia siap untuk melakukan hal-hal yang diperlukan sesuai dengan yang dikehendaki.

3.10 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas dirumuskan hipotesis tindakan kelas sebagai berikut “ Apabila dalam pembelajaran Matematika menggunakan Media Bangun Ruang dengan langkah yang tepat maka akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 10 Metro Pusat ”.