

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakekat Belajar

1. Pengertian Belajar

Untuk memperoleh pengertian belajar yang objektif terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan secara jelas pengertian belajar. Pengertian belajar sudah banyak diungkapkan oleh para ahli psikologi termasuk psikologi pendidikan. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut: 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.

” Belajar menurut Djamarah dalam Sagala, (2005; 216) bahwa, ”Belajar adalah aktivitas yang dilakukan secara sadar dan bertujuan. Dimana tujuan dalam belajar terjadinya suatu perubahan dalam individu yaitu perubahan tingkah laku”.

Schumnsn penganut konstruktif dalam Sagala, (2005;219) mengemukakan dengan dasar pemikiran bahwa ”semua orang membangun pandangannya terhadap dunia melalui pengalam individual atau skema.

Bedasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah berupa pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap sesuai tujuan atau kriteria

ketuntasan minimal (KKM) dari indikator kompetensi dasar dan standar kompetensi yang diharapkan diperoleh melalui proses pembelajaran. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran Matematika sesuai kurikulum SD Negeri 2 Pesawahan adalah 60%.

2. Prinsip Belajar

Menurut Udin S. Winataputra (2004 : 2.10) Prinsip belajar merupakan ketentuan atau hukum yang harus dijadikan pegangan di dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Beberapa prinsip-prinsip belajar adalah :

a. Motivasi

Motivasi adalah suatu proses untuk menggerakkan motif-motif menjadi perilaku yang mengatur perilaku untuk memuaskan kebutuhan dalam rangka mencapai tujuan. Motivasi berfungsi sebagai motor penggerak aktifitas.

b. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan energi psikis (fikiran dan perasaan) terhadap suatu objek. Makin terpusat perhatian pada pelajaran, proses makin baik.

c. Aktivitas

Seperti telah dibahas didepan, bahwa belajar itu sendiri adalah aktivitas yaitu aktivitas mental dan aktivitas emosional. Kegiatan mendengarkan penjelasan guru, sudah menunjukkan adanya aktivitas belajar.

d. Umpan Balik

Siswa perlu dengan segera mengetahui apakah apakah yang ia lakukan di dalam proses pembelajaran atau yang ia peroleh dari proses pembelajaran tersebut sudah benar atau belum. Untuk itu siswa perlu sekali memperoleh umpan balik dengan segera supaya ia tidak terlanjur berbuat kesalahan yang dapat menimbulkan kegagalan belajar.

e. Perbedaan Individual

Belajar tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Tidak belajar berarti tidak akan memperoleh kemampuan.

3. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika adalah suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya yang sudah diterima, sehingga keterkaitan antar konsep dalam Matematika bersifat sangat kuat dan jelas.

Dalam pembelajaran Matematika agar suatu materi dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa, proses penalaran induksi dapat dilakukan pada awal pembelajaran dan kemudian dilanjutkan dengan proses penalaran deduktif untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki siswa.

4. Tujuan Pembelajaran Matematika

Di dalam GBPP mata pelajaran Matematika SD disebutkan bahwa tujuan yang hendak dicapai pembelajaran Matematika sekolah adalah:

- a. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialih gunakan melalui kegiatan Matematika.
- c. Mengembangkan pengetahuan dasar Matematika sebagai bekal lanjut di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama.

5. Materi tentang Sudut

Satuan ukuran sudut untuk menentukan ukuran besar sudut diperlukan satuan, satuan yang digunakan yaitu derajat. Jika diperlukan ukuran sudut yang lebih kecil dari satu derajat maka digunakan seperpuluhan derajat. Dalam hal ini itu bagian tersebut dinamakan satu menit dibagi menjadi 60 bagian yang sama. Menurut Gatot Muhsetyo, ddk (2008;250)

a. Pengertian Media

Di dalam pengajaran beberapa istilah seperti peragaan atau keperagaan, tetapi dewasa ini istilah keperagaan ini telah mulai dipopulerkan dengan istilah media, kata media berasal dari kata lain secara harfiah berarti perantara atau pengantar, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Arif.S.Sardiman (1999 : 6) yang mengutip pendapat gagne menyebut media “berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. National Education Association (NEA) dalam Abdul 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 (1993:141) menyatakan

bahwa: “media merupakan alat Bantu untuk mempermudah siswa memahami konsep Matematika”. Alat Bantu itu dapat berwujud benda kongkrit, seperti : batu-batuan dan kacang-kacangan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu fungsi media pembelajaran Matematika adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sedangkan motivasi dapat mengarahkan kegiatan belajar membesarkan semangat belajar juga menyadarkan siswa tentang proses belajar.

6. Alat Peraga

a. Pengertian Alat Peraga

Menurut Estiningsih (1994) alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri konsep yang dipelajari.

b. Fungsi Alat Peraga

Fungsi utama alat peraga adalah untuk menurunkan keabstrakan dari konsep, agar siswa mampu menangkap arti sebenarnya konsep tersebut. Dengan melihat, meraba, dan memanipulasi obyek atau alat peraga maka siswa mempunyai pengalaman-pengalaman dalam kehidupan sehari-hari tentang arti suatu konsep.

c. Fungsi Alat Peraga Jam dan Busur

Fungsi alat peraga jam dan busur untuk memahami tentang sudut.

B. Kerangka Pikir

Pada penelitian ini akan peningkatan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Matematika sebelum menggunakan alat peraga dan setelah menggunakan alat peraga. Penggunaan alat peraga merupakan salah satu sarana belajar yang diperlukan untuk memudahkan siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran Matematika. Dalam pembelajaran ini alat peraga berperan sebagai alat bantu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi sudut.

C. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

Penggunaan alat peraga busur dan jam dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang sudut di SD Negeri 2 Pesawahan.

D. Ruang Lingkup Penelitian

1. Penelitian difokuskan untuk siswa kelas V SD Negeri 2 Pesawahan.
2. Alat peraga yang digunakan dalam penelitian menggunakan busur dan jam.
3. Busur dan jam dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V tentang materi sudut di SD Negeri 2 Pesawahan.

E. Kriteria Keberhasilan

1. Dengan menggunakan alat peraga pemahaman Matematika akan berhasil sehingga mencapai KKM.
2. Dengan mengadakan penelitian PTK kita akan melihat pemahaman siswa tentang Matematika setelah menggunakan alat peraga.