

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan esensial dalam pengajaran, juga terkait dengan berbagai faktor yang dapat memberikan perubahan pada siswa. Faktor siswa, guru serta faktor lingkungan secara menyeluruh merupakan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Menurut Joni (1981: 3), belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh matangnya seseorang atau perubahan yang bersifat temporer. Di pihak lain, menurut Nana Sudjana (1991: 5), belajar adalah perubahan tingkah laku yang disadari dan timbul akibat praktek, pengalaman, latihan bukan secara kebetulan. Menurut Slameto (2003: 2), 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 adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat di indikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain pada individu yang belajar. Dari uraian tersebut berarti belajar adalah usaha sadar yang dilakukan individu dan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku. Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang kompleks dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui interaksi individu dengan lingkungannya yang dilakukan seumur hidup.

B. Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika

Agar pembelajarannya dapat dipahami siswa, guru hendaknya menggunakan alat peraga yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran supaya lebih menarik dan dapat menghilangkan kejenuhan.

Dengan menggunakan alat peraga siswa mampu lebih berkreaitivitas dan berimajinasi dengan menggunakan alat-alat peraga yang telah disediakan. Karna biasanya anak lebih tertarik belajar dengan menggunakan alat peraga di bandingkan dengan cara mengajar langsung tanpa menggunakan alat peraga.

Alat peraga matematika adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika (Djoko Iswadi, 2003: 1) Dengan alat peraga hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model-model yang berupa benda konkret yang dapat dilihat, dipegang, diputar balikkan sehingga dapat mudah dipahami. Fungsi utamanya adalah untuk menurunkan keabstrakkan konsep agar siswa menangkap arti konsep tersebut. Sebagai contoh benda-benda konkret di sekitar kelas contohnya pensil, buku, lemari, meja dan sebagainya. Alat peraga matematika dapat diartikan sebagai suatu perangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika. Dengan alat peraga hal-hal yang abstrak itu dapat disajikan dalam bentuk model.model berupa benda konkret yang dapat dilihat, dipegang diputarbalikkan sehingga mudah difahami.

Fungsi alat peraga menurut Depdiknas (2009: 18), adalah sebagai berikut:

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaannya bukan semata-mata alat hiburan (pelengkap).
3. Untuk mempercepat proses pembelajaran (menangkap pengertian)
4. Untuk mempertinggi mutu pembelajaran.

Dalam Depdiknas (2009: 18), juga dikatakan bahwa nilai-nilai penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengurangi terjadinya verbalisme.
2. Dapat memperbesar minat dan perhatian siswa.

3. Hasil belajar bertambah mantap.
4. Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan.
6. Membantu tumbuhnya pemikiran dan membantu berkembangnya bahasa.
7. Membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.

Penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat, menurut Arsyad (2007: 12), alat peraga merupakan salah satu komponen penentu efektivitas belajar. Alat peraga mengubah materi ajar yang abstrak menjadi kongkrit dan realistik. Penyediaan perangkat alat peraga merupakan bagian dari pemenuhan kebutuhan siswa belajar, sesuai dengan tipe siswa belajar.

Prinsip-prinsip penggunaan alat peraga menurut Depdiknas (2009: 35), adalah sebagai berikut.

1. Menentukan alat peraga dengan tepat
2. Menetapkan /memperhitungkan subjek dengan tepat.
3. Menyajikan alat peraga dengan tepat.
4. Menempatkan atau memperlihatkan alat peraga tepat waktu, tempat dan situasi yang tepat.

Pembelajaran menggunakan alat peraga berarti mengoptimalkan fungsi seluruh panca indra siswa untuk meningkatkan efektivitas siswa belajar dengan cara mendengar, melihat, meraba, dan menggunakan pikirannya secara logis dan realistik. Pelajaran tidak sekedar menerawang pada wilayah abstrak, melainkan sebagai proses empirik yang kongkrit yang realistik serta menjadi bagian dari hidup yang tidak mudah dilupakan.

Tujuan penggunaan alat peraga (Djoko Iswadi, 2003: 15) adalah untuk mendemonstrasikan konsep yang abstrak ke dalam bentuk visual. Dalam proses pembelajaran alat peraga berfungsi

- memecah rangkaian pembelajaran ceramah yang monoton

- Membumbui pembelajaran dengan humor untuk memperkuat minat siswa belajar.
- menghibur siswa agar pembelajaran tidak membosankan.
- memfokuskan perhatian siswa pada materi pelajaran secara kongkrit.
- melibatkan siswa dalam proses belajar sebagai rangkaian pengalaman nyata.

Dari uraian di atas, pembelajaran menggunakan alat peraga berarti mengoptimalkan fungsi seluruh panca indra siswa untuk meningkatkan efektivitas siswa.

C. Pembelajaran Matematika Dengan Alat Peraga Benda Konkret

Proses pembelajaran matematika menarik bila menggunakan alat peraga. Penggunaan alat peraga sangat berperan dalam penyampaian materi pelajaran bagi pendidik. Alat peraga akan memperjelas tentang materi yang disampaikan / diajarkan. Ruseffendi, (1994:132) mendefinisikan alat peraga merupakan alat untuk menerangkan / mewujudkan konsep matematika. Dari uraian diatas dengan benda-benda tersebut siswa dapat mengetahui tentang benda-benda konkret disekitar siswa. (Estiningsih, 1994). Alat peraga Matematika adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau dibuat dengan sengaja yang dibuat untuk membantu mengembangkan konsep-konsep pembelajaran Matematika.

Pembelajaran menggunakan alat peraga berarti mengoptimalkan seluruh efektivitas siswa belajar dengan cara mendengar, melihat, meraba dan menggunakan pikiran secara logis dan realistik. Pembelajaran tidak menerawang pada wilayah abstrak, melainkan sebagai proses yang konkret dan realistik. Dengan menggunakan alat peraga siswa diharapkan mampu beraktivitas dan berimajinasi dengan menggunakan alat peraga benda konkret yang telah disediakan. Adapun kelebihan penggunaan alat peraga benda konkret pada pembelajaran Matematika adalah sebagai berikut.

1. Dapat memperbesar minat dan perhatian siswa.

2. Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.

3. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan.

4. Membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang sempurna.

5. Sifatnya konkret dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah jika dibandingkan dengan bahasa verbal.

D. Prestasi Belajar

Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yakni "prestizie" yang berarti apa yang telah diciptakan atau hasil pekerjaan. Winkel (1984: 162) pada dasarnya prestasi belajar itu diperoleh melalui proses belajar, dimana proses belajar bukan hanya mencatat, membaca dan tidak pula hanya sekedar menghafal melainkan harus dimengerti dan dipahami tentang apa dan bagaimana sesuatu itu dipelajari.

mengartikan kata prestasi sebagai bukti keberhasilan usaha yang dicapai, sedangkan Nasution (2001:39) menyatakan bahwa prestasi adalah penguasaan seseorang terhadap pengetahuan atau keterampilan tertentu dalam suatu mata pelajaran, yang lazimnya diperoleh dari nilai tes atau angka yang diberikan guru. Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi merupakan hasil yang telah dicapai seseorang setelah ia melakukan suatu kegiatan, sehingga prestasi belajar adalah prestasi yang menunjukkan tingkat keberhasilan seseorang yang dicapai karena telah melakukan usaha belajar yang optimal.

Prestasi Belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Prestasi adalah standart test untuk mengukur kecakapan atau pengetahuan bagi seseorang didalam satu atau lebih dari garis-garis pekerjaan atau belajar. Dalam kamus populer prestasi ialah hasil sesuatu yang telah dicapai (Purwodarminto, 1979: 251).

Gagne (1985:40) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian prestasi belajar ialah hasil usaha bekerja atau belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai. Sedangkan *prestasi belajar hasil usaha belajar* yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha belajar yang telah dicapai seseorang, prestasi belajar ditunjukkan dengan jumlah nilai raport atau test nilai sumatif.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Apabila pembelajaran Matematika menggunakan alat peraga benda konkret diterapkan pada siswa kelas IV semester ganjil tahun pelajaran 2011 SD Negeri 2 Wayharong Kecamatan Waylima Kabupaten Pesawaran maka prestasi belajar siswa meningkat”.