

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

Menurut Slameto dalam Djamarah (2002) “Belajar Merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Ada beberapa teori tentang belajar, antara lain teori Kognitivisme Behaviourisme dan Konstruktivisme:

1. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme mengacu pada wacana psikologi kognitif, yang didasarkan pada kegiatan kognitif dalam belajar. Belajar kognitif ciri khasnya terletak dalam belajar memperoleh dan mempergunakan bentuk-bentuk representatif yang mewakili semua obyek yang dihadapi, entah obyek itu orang, benda atau kejadian/peristiwa. Segala obyek itu di representasikan atau di hadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang, yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental. Misalnya, seseorang menceritakan pengalamannya selama mengadakan perjalanan keluar negeri, setelah kembali ke negerinya sendiri. Tempat-tempat yang dikunjunginya selama berada di lain negara tidak dapat dibawa pulang, orangnya sendiri juga tidak hadir

di tempat-tempat itu pada waktu sedang bercerita. Tetapi, semua pengalamannya tercatat dalam benaknya dalam bentuk berbagai gagasan dan sejumlah tanggapan. Gagasan dan tanggapan itu di tuangkan dalam kata-kata yang disampaikan kepada orang yang mendengarkan ceritanya. Dengan demikian, hal-hal yang tidak hadir secara fisik pada saat sekarang, dapat menjadi bahan komunikasi antara dua orang, segala macam hal seolah-olah dipegang, disentuh dan dipermainkan secara mental. Karena kemampuan kognitif ini, manusia dapat menghadirkan realitas dunia di dalam dirinya sendiri.

Disamping itu, semakin besar kemampuan berbahasa untuk mengungkapkan gagasan dan tanggapan itu, semakin meningkatlah kemahiran untuk menggunakan kemampuan kognitif secara efisien dan efektif. Kemampuan berbahasa pun harus dikembangkan melalui belajar. Pembahasan tentang belajar kognitif di sini, akan dibatasi pada dua aktifitas kognitif yaitu mengingat dan berpikir.

1. Mengingat adalah suatu aktifitas kognitif di mana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau atau berdasarkan kesan-kesan yang diperoleh di masa lampau.
2. Dalam aktivitas mental berpikir akan menjadi jelas, bahwa manusia berhadapan dengan objek-objek yang diwakili dalam kesadaran. Jadi, orang tidak langsung menghadapi objek secara fisik seperti terjadi dalam mengamati sesuatu bila melihat, mendengar atau meraba-raba (Winkel:2004).

Menurut Piaget, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek fisik yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan

Menurut Piaget aspek perkembangan kognitif meliputi empat tahap, yaitu:

1. *Sensory-motor* (sensori-motor)

Selama perkembangan dalam periode ini berlangsung sejak anak lahir sampai usia 2 tahun, intelegensi yang dimiliki anak tersebut masih berbentuk primitif dalam arti masih didasarkan pada perilaku terbuka. Meskipun primitif dan terkesan tidak penting, intelegensi sensori-motor sesungguhnya merupakan intelegensi dasar yang amat berarti karena ia menjadi pondasi untuk tipe-tipe intelegensi tertentu yang akan dimiliki anak tersebut kelak.

2. *Pre operational* (praoperasional)

Perkembangan ini bermula pada saat anak berumur 2-7 tahun dan telah memiliki penguasaan sempurna mengenai objek permanence, artinya anak tersebut sudah memiliki kesadaran akan tetap eksistensinya suatu benda yang ada atau biasa ada, walaupun benda tersebut sudah ia tinggalkan atau sudah tak dilihat dan tak didengar lagi. Jadi, pandangan terhadap eksistensi benda tersebut berbeda dari pandangan pada periode sensori-motor, yakni tidak lagi bergantung pada pengamatan belaka.

3. *Concrete operational* (konkret-operasional)

Dalam periode konkret operasional ini berlangsung hingga usia menjelang remaja kemudian anak mulai memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *sistem of operations* (satuan langkah berfikir). Kemampuan ini berfaedah bagi anak untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu dalam sistem pemikirannya sendiri.

4. *Formal aperimental* (formal-operasional)

Dalam perkembangan formal operasional, anak yang sudah menjelang atau sudah menginjak masa remaja, yakni usia 11-15 tahun, akan dapat mengatasi masalah keterbatasan pemikiran. Dalam perkembangan kognitif akhir ini seorang remaja telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan baik secara simultan (serentak) maupun berurutan dua ragam kemampuan kognitif, yakni: a. kapasitas menggunakan hipotesis, b. kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak.

Dalam dua macam kemampuan kognitif yang sangat berpengaruh terhadap kualitas skema kognitif itu tentu telah dimiliki oleh orang-orang dewasa. Oleh karenanya, seorang remaja pelajar yang telah berhasil menempuh proses perkembangan formal operasional secara kognitif dapat dianggap telah mulai dewasa (Muhibbin Syah :2003)

2. Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktek pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Beberapa prinsip dalam teori belajar behavioristik, meliputi: (1) Reinforcement and Punishment; (2) Primary and Secondary Reinforcement; (3) Schedules of Reinforcement; (4) Contingency Management; (5) Stimulus Control in Operant Learning; (6) The Elimination of Responses (Gage, Berliner, 1984)

Teori behavioristik sering kali tidak mampu menjelaskan situasi belajar yang kompleks, sebab banyak variabel atau hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan dan atau belajar yang tidak dapat diubah menjadi sekedar hubungan stimulus dan respon. Teori ini tidak mampu menjelaskan alasan-alasan yang mengacaukan hubungan antara stimulus dan respon ini dan tidak dapat menjawab hal-hal yang menyebabkan terjadinya penyimpangan antara stimulus yang diberikan dengan responnya.

Namun kelebihan dari teori ini cenderung mengarahkan siswa untuk berfikir linier, konvergen, tidak kreatif dan tidak produktif. Pandangan teori ini bahwa belajar merupakan proses pembentukan atau shapping yaitu membawa siswa menuju atau mencapai target tertentu, sehingga menjadikan peserta didik untuk tidak bebas berkreasi dan berimajinasi.

3. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah bentukan (konstruksi) kita sendiri. Pengetahuan bukan tiruan dari realitas, bukan juga gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Pengetahuan merupakan hasil dari konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang dengan membuat struktur, kategori, konsep, dan skema yang diperlukan untuk membentuk pengetahuan tersebut.

Jika behaviorisme menekankan keterampilan atau tingkah laku sebagai tujuan pendidikan, sedangkan maturasionisme menekankan pengetahuan yang berkembang sesuai dengan usia sementara konstruktivisme menekankan perkembangan konsep dan pengertian yang mendalam, pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat siswa. Jika seseorang tidak aktif membangun pengetahuannya, meskipun usianya tua tetap tidak akan 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 itu keaktifan seseorang sangat menentukan dalam mengembangkan pengetahuannya.

Jean Piaget adalah psikolog pertama yang menggunakan filsafat konstruktivisme, sedangkan teori pengetahuannya dikenal dengan teori adaptasi kognitif. Sama halnya dengan setiap organisme harus beradaptasi secara fisik dengan lingkungan untuk dapat 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:

1. 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 rangsangan yang datang, dan terus berkembang.
2. Asimilasi adalah proses kognitif perubahan skema yang tetap mempertahankan konsep awalnya hanya menambah atau merinci.
3. Akomodasi adalah proses pembentukan skema atau karena konsep awal sudah tidak cocok lagi.
4. Equilibrasi adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi sehingga seseorang dapat menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya (skemata). Proses perkembangan intelek seseorang berjalan dari disequilibrium menuju equilibrium melalui asimilasi dan akomodasi.

[http://rinimaryani.blogspot.com/2008/04/teori-konstruktivisme.html\(15103/2012\)](http://rinimaryani.blogspot.com/2008/04/teori-konstruktivisme.html(15103/2012))

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya. Dalam proses belajar terjadi perubahan dan peningkatan mutu kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan siswa, baik dari segi kognitif, psikomotor maupun afektif.

B. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai anak didik dalam kegiatan pengajaran dengan menggunakan sarana dan fasilitas pendidikan yang ada untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Adapun tujuan pembelajaran khususnya pelajaran matematika adalah:

1. Melatih cara berpikir dan menalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsisten dan inkonsisten.
2. Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinil rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba.
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, diagram dalam menjelaskan gagasan. (Depdiknas, 2003).

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting. Mengajar adalah proses bimbingan kegiatan belajar, kegiatan belajar hanya bermakna apabila terjadi kegiatan belajar oleh siswa. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar siswa, agar dia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswanya.

Peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan di kelas benar-benar efektif dan berguna untuk mencapai kemampuan pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang diharapkan. Karena pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan, di antaranya guru merupakan salah satu faktor yang penting dalam menentukan berhasilnya proses belajar mengajar di dalam kelas

Menurut Ahmadi dan Prasetya (1997), proses belajar mengajar adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah yang terorganisasi. Lingkungan ini diatur serta diawasi agar kegiatan belajar terarah sesuai tujuan pendidikan. Pengawasan turut menentukan lingkungan itu membantu kegiatan belajar. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu faktor yang mendukung kondisi belajar di dalam satu kelas adalah *job description* proses belajar mengajar yang berisi serangkaian pengertian peristiwa belajar yang dilakukan oleh kelompok-kelompok siswa.

Pengertian pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari pengertian belajar. Menurut Slamet (dalam Hadis, 2006) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dan interaksinya dengan lingkungan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang memungkinkan terjadinya peristiwa belajar yang dapat menghasilkan perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor dari pelaku pembelajaran atau dalam hal ini adalah siswa.

C. Aktivitas Belajar

Dalam proses belajar mengajar, aktivitas belajar memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar. Belajar pada dasarnya merupakan aktivitas seseorang yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku. Belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar.

Belajar merupakan bagian dari aktivitas. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Aktivitas belajar harus dilakukan siswa sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar. Seiring dengan itu, Djamarah (2002) menyatakan bahwa belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan didalam benak anak didik

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang didahului dengan perencanaan dan didasari untuk mencapai tujuan belajar, yaitu perubahan pengetahuan dan keterampilan yang ada pada diri siswa yang melakukan kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan adalah kegiatan yang dapat mendukung pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran. Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas, belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan

baik.

Menurut Hamalik (2011), karena aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut. Beberapa diantaranya ialah:

1. kegiatan-kegiatan visual, yang di dalamnya membaca melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), seperti mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. kegiatan-kegiatan mendengarkan, seperti mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio.
4. kegiatan-kegiatan menulis, seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. kegiatan-kegiatan menggambar, seperti menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta, dan pola.
6. kegiatan-kegiatan metrik, seperti melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
7. kegiatan-kegiatan mental, seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
8. kegiatan-kegiatan emosional, seperti minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Aktivitas-aktivitas dalam belajar tersebut dapat dibedakan lagi menjadi aktivitas yang relevan dengan pembelajaran (*on task*) dan aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran (*off task*). Aktivitas yang relevan dengan pembelajaran (*on task*) contohnya adalah memperhatikan penjelasan guru, melakukan diskusi, dan mencatat. Aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran (*off task*), contohnya adalah tidak memperhatikan penjelasan guru dan mengobrol dengan teman. Siswa aktif dalam pembelajaran apabila siswa melakukan aktivitas yang relevan dengan kegiatan pembelajaran (*on task*), dengan

Aktivitas yang diamati :

- a) Bertanya Pada Guru
- b) Menjawab Pertanyaan
- c) Berdiskusi
- d) Mengerjakan Tugas Kelompok
- e) Mengemukakan pendapat
- f) Membantu teman dan tidak mengganggu saat pembelajaran
- g) Menghargai pendapat teman

D. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran dan dapat diukur dengan angka-angka yang bersifat pasti, tetapi mungkin juga hanya dapat diamati karena perubahan tingkah laku. Sehubungan dengan hasil belajar Dimiyati dan Mudjiono (2002) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menekankan pada kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa yang meliputi kompetensi kognitif, kompetensi afektif, dan kompetensi psikomotor. Perumusan ketiga kompetensi tersebut secara rinci dapat dilakukan dengan menganalisis kompetensi.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif merupakan salah satu aspek dari hasil belajar yang harus dinilai. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Kemampuan yang penting pada ranah kognitif adalah kemampuan menerapkan konsep-konsep untuk memecahkan masalah yang ada di tengah masyarakat. Kemampuan ini sering disebut dengan kemampuan mentransfer pengetahuan ke berbagai situasi sesuai dengan konteksnya. Hampir semua mata pelajaran berkaitan dengan kemampuan kognitif karena di dalamnya diperlukan kemampuan berfikir untuk memahaminya.

b. Ranah afektif

Ranah afektif merupakan salah satu aspek dari hasil belajar yang harus dinilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan minat, sikap, emosi, atau nilai. Ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara optimal, sedangkan seseorang yang berminat terhadap suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Ranah afektif yang dinilai adalah tingkat minat siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan setelah proses pembelajaran tersebut telah dilakukan.

c. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor merupakan salah satu aspek dari hasil belajar yang harus dinilai. Ranah psikomotor yaitu kemampuan yang berkaitan dengan aktivitas fisik.

Ranah psikomotor yang dinilai berdasarkan keterampilan yang dilakukan oleh siswa adalah cara menggambarkan bangun datar dan bangun ruang. Salah satu yang diamati juga aktivitas. Dalam prakteknya alat peraga realia tergolong baru diterapkan pada kelas V SDN 7 Wonodadi Kabupaten Pringsewu, sehingga ada beberapa hal yang perlu diamati dalam aktivitas belajar yang menggunakan metode ini, adapun yang diamati adalah :

1. Tentang belajar bertanggungjawab.
2. Cara siswa menjalin kerja sama antara teman sejawat dimana siswa akan menjalin komunikasi, berbagai ide dan pendapat serta saling mendiskusikan masalah masalah dengan siswa lainnya. Keterlibatan dan tanggung jawab setiap siswa akan membuat siswa lebih memahami konsep-konsep yang sulit dan dapat meningkatkan daya nalar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Kemampuan tersebut diperoleh berdasarkan penilaian yang diambil dari hasil tes setelah proses pembelajaran.

E. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin. *medus* yang secara harfiah berarti 'tengah' , 'perantara', atau 'pengantar'. Heinich dkk (1982) dalam Arsyad (2010) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, radio, foto, rekaman, audio,

gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran media itu disebut media pembelajaran. Secara umum media mempunyai kegunaan:

1. memperjelas pesan agar tidak verbalitas.
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
3. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton (1985) dalam Arsyad (2010) adalah:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar.
2. Pembelajaran akan lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun diperlukan.
7. Peran guru berubah kearah yang positif

Menurut Arifin (2003) dalam Arsyad (2010) dua sisi penting dari fungsi media dalam proses pembelajaran dikelas yaitu: 1) Membantu guru dalam

mempermudah, menyederhanakan, dan mempercepat berlangsungnya proses belajar mengajar, penyajian informasi atau keterampilan secara utuh dan lengkap, serta merancang lingkup informasi dan keterampilan secara sistematis sesuai dengan tingkat kemampuan dan alokasi waktu; 2) Membantu siswa dalam mengaktifkan fungsi psikologis dalam dirinya antara lain dalam pemusatan dan mempertahankan perhatian, memelihara keseimbangan mental, serta belajar mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

F. Alat Peraga Realia

Media pembelajaran matematika adalah sarana dalam menyajikan, mempelajari, memahami, dan mempermudah dalam mempelajari matematika. Media pembelajaran pada mata pelajaran matematika sebagian besar berupa alat peraga. Alat peraga dan peragaan perlu mendasarkan pada realita budaya yang terjadi pada kehidupan anak setempat. Dengan demikian, pemahaman siswa tentang konsep matematika tidak akan terlepas dari kehidupan nyata yang mereka hadapi sehari-hari. Selain siswa akan benar-benar paham tentang konsep yang dimaksud mereka akan mampu berkreasi dalam mengaplikasikan konsep matematika pada kehidupan nyata. Media seperti ini juga sering disebut alat peraga Realia.

Alat peraga realia adalah benda nyata yang tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Misal untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman. Dalam pelajaran matematika realia biasanya berupa bentuk-bentuk bangun datar maupun bangun ruang.

Menurut Heinich dkk.(1996), alat peraga realia adalah benda yang masih berada dalam bentuk utuh, dapat dioperasikan, mungkin hidup (tumbuhan atau binatang), dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya. Realia dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak ada perubahan, kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan hidup aslinya. Ciri media realia adalah benda asli yang masih ada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya.

Pemanfaatan alat peraga realia dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif, karena dapat memberikan informasi yang lebih akurat. Walaupun tidak semua benda nyata dapat digunakan sebagai media realia karena keterbatasan penyediaannya, misalnya karena ukuran ataupun biayanya.

Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari Alat Peraga Realia Menurut Arifin (2003) dalam Arsyad (2010):

1. Menumbuhkan minat belajar siswa karena pelajaran menjadi lebih menarik.
2. Dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa.
3. Pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan
4. Siswa aktif melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan dan

mendemonstrasikan materi.

Adapun kelemahan dari Alat Peraga Realia adalah guru biasanya tidak maksimal dalam pemakaian alat peraga dan pada saat pembelajaran terlalu terpaku dengan alat peraga yang digunakan.

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam pembelajaran dengan menggunakan alat peraga realia:

1. Guru melibatkan siswa untuk mencari informasi yang luas dan dalam tentang materi yang akan dipelajari dengan menggunakan alat peraga realia.
2. Guru menjelaskan kepada siswa tentang sifat-sifat bangun ruang dengan menggunakan alat peraga realia.
3. Siswa diminta mencatat informasi yang didapat setelah melihat alat peraga realia.
4. Guru memberikan contoh soal pada siswa dan siswa diminta memberikan tanggapan atau jawaban jawaban yang benar
5. Guru berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator yang menjawab pertanyaan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar.
6. Memberi motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif di dalam kelompok.

Berdasarkan uraian diatas, alat peraga realia adalah benda yang masih berada dalam bentuk utuh dapat dioperasikan, mungkin hidup (tumbuhan atau binatang), dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagaimana wujud

aslinya. Alat Peraga Realia yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk bangun ruang kubus, balok, prisma, tabung dan limas.

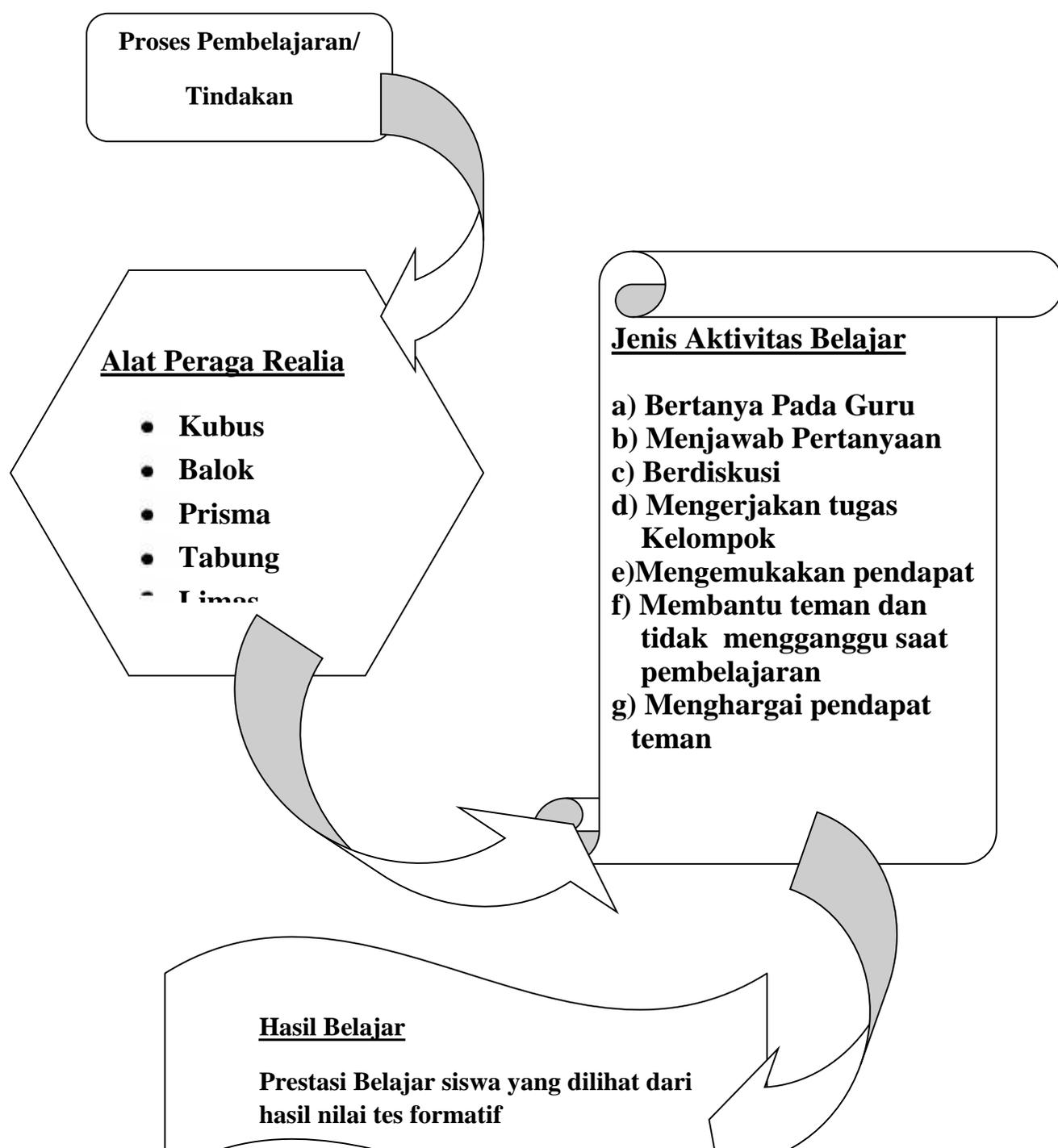
G. Kerangka Pikir

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil jika pembelajaran tersebut dapat memberikan makna bagi siswa dan bukan semata-mata proses mekanis. Namun selama ini pembelajaran yang terjadi di sekolah-sekolah, khususnya matematika siswa hanya menerima informasi dari guru yang diperoleh melalui latihan soal. Selain itu siswa juga kurang diberikan kesempatan untuk mencari dan menemukan jawaban-jawaban sendiri sehingga siswa lebih mudah lupa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Agar pembelajaran matematika lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka diperlukan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa. Salah satu pembelajaran yang menekankan pada situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa adalah pembelajaran yang menggunakan suatu media pembelajaran.

Pembelajaran matematika yang menggunakan media pembelajaran harus dikaitkan dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dan matematika merupakan aktivitas manusia dimana siswa diberikan kesempatan untuk membentuk dan membangun sendiri suatu konsep matematik menurut cara dan pemikirannya sendiri. Dengan begitu siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan mudah siswa memahami dan membentuk suatu konsep matematika dengan menggunakan media yang ada.

Dalam pembelajaran matematika dengan media pembelajaran, siswa bekerja dengan diskusi mengenai media itu sendiri. Pada situasi ini siswa

mempunyai kesempatan untuk menjelaskan pemikirannya sehingga akan meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Meningkatnya aktivitas belajar yang dilakukan siswa dalam pembelajaran akan berpengaruh pada pengetahuan atau konsep yang diperoleh siswa yang akan menjadi lebih kuat dan bermakna, karena dalam beraktivitas siswa dapat menemukan dan mengkonstruksikan sendiri informasi atau pengetahuan yang ada. Pengetahuan dan konsep yang tertanam kuat memungkinkan siswa untuk menyelesaikan soal cerita yang dihadapinya. Dengan begitu hasil belajar pun akan meningkat.



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir

H. Hipotesis

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika menggunakan alat peraga realia maka akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 7 wonodadi dari siklus ke siklus.