

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivis menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide. Teori ini berkembang dari kerja Piaget, Vygotsky, teori-teori pemrosesan informasi, dan teori psikologi kognitif yang lain seperti teori menurut Bruner (Slavin dalam Nur, 2002:8).

Menurut teori konstruktivis ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut.

Dalam upaya mengimplementasikan teori belajar konstruktivisme, Tyler dalam Nabisi (2009:29) mengajukan beberapa saran yang berkaitan dengan rancangan pembelajaran, sebagai berikut : (1) memberi kesempatan pada peserta

didik untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, (2) memberi kesempatan pada peserta didik untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga menjadi kreatif dan imajinatif, (3) memberi kesempatan pada peserta didik untuk mencoba gagasan baru, (4) memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki peserta didik, (5) mendorong peserta didik untuk memikirkan perubahan gagasan mereka, dan (6) menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

2. Teori Pengembangan Kognitif

Teori perkembangan Piaget mewakili konstruktivisme, yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka.

Menurut teori Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif, yaitu sensorimotor, praoperasional, operasional kongkrit, dan operasional formal. Lebih lanjut Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Implikasinya dalam proses pembelajaran adalah saat guru memperkenalkan informasi yang melibatkan siswa menggunakan konsep-konsep, memberikan waktu yang cukup untuk menemukan ide-ide dengan menggunakan pola-pola berfikir formal.

Berdasarkan dua teori belajar diatas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar sangat ditentukan oleh sejauh mana guru dapat menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Disamping itu tingkat perkembangan kognitif siswa perlu

diperhatikan sehingga guru dapat secara tepat menyuguhkan lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan belajar yang kondusif dapat berupa ruangan belajar yang baik, suasana yang menarik, pengaturan kelas alat-alat peraga yang mendukung, dan lain-lain.

3. Teori Belajar Behaviorisme

Menurut Prof. Dr. udin. S. Winata Putra dkk (2008:2.16), belajar merupakan suatu proses bagi manusia untuk menguasai berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap. Teori Behavioristik lahir sebagai upaya penyempurnaan terhadap perspektif tentang cara manusia belajar. Menurut teori belajar Behavioristik belajar merupakan perubahan perilaku manusia yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan.

Premis dasar teori belajar behavioristik menyatakan bahwa interaksi antara stimulus respons dan penguatan terjadi dalam suatu proses belajar. Teori belajar behavioristik sangat menekankan pada hasil belajar, yaitu perubahan tingkah laku yang dapat dilihat. Hasil belajar diperoleh dari proses penguatan atas respons yang muncul terhadap stimulus yang bervariasi.

Salah satu teori belajar behavioristik adalah teori *classical conditioning* dari Pavlov yang didasarkan pada reaksi sistem takterkondisi dalam diri seseorang serta gerak refleks setelah menerima stimulus menurut Pavlov, penguatan berperan penting dalam mengkondisikan munculnya respons yang diharapkan. Jika penguatan tidak dimunculkan, dan stimulus hanya ditampilkan sendiri, maka respons terkondisi akan menurun dan atau menghilang. Namun, suatu saat respons tersebut dapat muncul kembali.

Sementara itu, connectionism dari Thorndike menyatakan bahwa belajar merupakan proses coba-coba sebagai reaksi terhadap stimulus. Respons yang

benar akan semakin diperkuat melalui serangkaian proses coba-coba, sementara respons yang tidak benar akan menghilang akibat munculnya respons. Respons yang benar diperoleh dari proses yang berulang kali yang dapat terjadi hanya jika siswa dalam keadaan siap.

Teori behaviorism dari Watson menyatakan bahwa stimulus dan respons yang menjadi konsep dasar dalam teori perilaku haruslah berbentuk tingkah laku yang dapat diamati. Interaksi stimulus dan respons merupakan proses pengkondisian yang akan terjadi berulang-ulang untuk mencapai hasil yang cukup kompleks.

B. Proses Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:14), pembelajaran berasal dari kata ajar yang artinya petunjuk yang diberikan agar dipahami. Maka pembelajaran dapat diartikan sebagai mengajarkan atau memberi pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Dengeng dalam Sobry Sutikno (2007:50), yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa, dan Sobry Sutikno sendiri (2007:50), berpendapat bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Sedangkan Gagne dalam Sidik dkk. (2008:6) mengungkapkan bahwa, pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses

penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/alat peraga tertentu ke penerima pesan.

Menurut paradigma konstruktivistik, seperti yang ditawarkan dalam Quantum Teaching oleh Bobbi De Porter dkk. (2003:10) pembelajaran lebih diutamakan untuk membantu siswa dalam menginternalisasi, membentuk kembali , atau mentransformasi informasi baru. Untuk menginternalisasi serta dapat menerapkan pembelajaran menurut paradigma konstruktivistik, terlebih dulu guru diharapkan dapat merubah pikiran sesuai dengan pandangan konstruktivistik. Untuk itu dibutuhkan guru yang mampu merancang pembelajaran secara dinamis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem lingkungan belajar yang terdiri dari unsur-unsur tujuan, strategi pembelajaran, metode, siswa, dan guru. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang (guru atau yang lain) untuk membelajarkan siswa yang belajar. Kegiatan pembelajaran bukan lagi sekedar kegiatan mengajar (pengajaran) yang mengabaikan kegiatan belajar, yaitu sekedar menyiapkan pengajaran dan melaksanakan prosedur mengajar, akan tetapi pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang bervariasi.

Menurut Mudhofir dalam sungkono (2008:19) secara garis besar ada empat pola pembelajaran yaitu:

- a. Pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu. Pola ini sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengingat dan menyampaikan bahan pembelajaran.
- b. Pola pembelajaran guru, alat bantu, dan siswa. Dengan pola ini guru dibantu oleh berbagai bahan pembelajaran/alat peraga dalam menjelaskan dan memperagakan suatu pesan yang bersifat abstrak.

- c. Pola pembelajaran guru, alat peraga, dan siswa. Guru memanfaatkan berbagai alat peraga pembelajaran sebagai sumber belajar.

Berdasarkan dari pendapat para ahli yang diuraikan diatas, maka keberhasilan pembelajaran di pengaruhi oleh peran serta guru, alat peraga, metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik peserta didik.

2. Belajar dan Pembelajaran

Kata belajar lebih sering diartikan dalam pengertian yang sempit, yaitu belajar hanya dikaitkan dengan belajar formal disekolah, misalnya mempelajari IPA, matematika dan sebagainya, sehingga hasil yang berupa prestasi dalam bentuk angka-angka atau nilai ujian. Tapi pada dasarnya belajar berarti berusaha mengubah tingkah laku, jadi belajar akan membawa sesuatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri". Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian dari kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa, karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dilihat dalam belajar praktek, perubahan tingkah laku seseorang dapat dilihat secara konkrit atau dapat diamati. Pengamatan ini dapat diwujudkan dalam bentuk gerakan yang dilakukan terhadap suatu objek yang dikerjakannya. Seorang guru memberikan perintah kepada siswa untuk melakukan kegiatan praktek merupakan " stimulus ". dan siswa dengan menggunakan pemikirannya melakukan kegiatan praktek merupakan " respons " yang hasilnya langsung dapat diamati.

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang diakibatkan oleh pengalaman dan latihan.

Untuk terjadinya belajar pada diri siswa diperlukan kondisi belajar, baik kondisi internal maupun kondisi eksternal. Hal ini penting karena agar siswa memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Dengan demikian, sebaiknya memperhatikan atau menata pembelajaran yang memungkinkan mengaktifkan memori siswa yang sesuai agar informasi yang baru dapat dipahami. Belajar merupakan proses perubahan yang menetap dalam setiap individu. Belajar adalah sikap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Dari pengertian belajar tersebut maka untuk dapat dianggap belajar, perubahan itu harus relatif menetap. Periode waktu itu dapat berlangsung sehari-hari, berbulan-bulan atau bertahun-tahun.

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. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai

pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

Sumber: <http://id.shvoong.com/social-sciences/1961162-belajar/#ixzz1qIVupCMR>.

3. Pembelajaran Matematika di SD

Gatot Muhsetyo, dkk (2008:1.26) mengungkapkan bahwa, pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Salah satu komponen yang menentukan ketercapaian kompetensi adalah penggunaan strategi pembelajaran matematika, yang sesuai dengan (1) topik yang sedang dibicarakan, (2) tingkat perkembangan intelektual peserta didik, (3) prinsip dan teori belajar, (4) keterlibatan aktif peserta didik, (5) keterkaitan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, dan (6) pengembangan dan pemahaman penalaran matematis.

Beberapa strategi pembelajaran matematika yang konstruktivistik dan dianggap sesuai pada saat ini antara lain (1) *problems solving* (2) *problems posing*, (3) *open-anded problems*, (4) *mathematical investigation*, (5) *guided discovery*, (6) *contextual learning*, dan (7) *cooperative learning*.

1. Pemecahan Masalah (*Problem solving*)

Ciri utama *problem solving* (pemecahan masalah) dalam matematika adalah adanya masalah yang tidak rutin (*non-routine problem*). Masalah seperti ini dirancang atau dibuat agar siswa tertantang untuk menyelesaikan. meskipun

peserta didik pada awalnya mengalami kesulitan mengerjakan pemecahan masalah karena tidak ada aturan, prosedur atau langkah-langkah yang segera dapat digunakan, mereka menjadi terbiasa dan cerdas memecahkan masalah setelah mereka memperoleh banyak latihan. Banyak manfaat dari pengalaman memecahkan masalah, antara lain adalah peserta didik menjadi (1) kreatif dalam berpikir, (2) kritis dalam menganalisis data, fakta, dan informasi, (3) mandiri dalam bertindak dan bekerja.

2. Penyelidikan Matematis (*mathematical investigation*)

Penyelidikan matematis adalah penyelidikan tentang masalah yang dapat dikembangkan menjadi model matematika, berpusat pada tema tertentu, berorientasi pada kajian atau eksplorasi mendalam, dan bersifat *open-ended*. Kegiatan belajar yang dilaksanakan dapat berupa *cooperative learning*.

3. Penemuan Terbimbing

Penemuan terbimbing adalah suatu kegiatan pembelajaran yang mana guru membimbing siswa-siswanya dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis sehingga mereka merasa menemukan sesuatu. Apa yang diperoleh siswa bukanlah temuan-temuan baru bagi guru, tetapi bagi siswa dapat mereka rasakan sebagai temuan baru.

Agar siswa-siswa dapat mengetahui dan memahami proses penemuan, mereka perlu dibimbing antara lain dengan menggunakan pengamatan dan pengukuran langsung atau diarahkan untuk mencari hubungan dalam wujud "Pola" atau bekerja secara induktif berdasarkan fakta-fakta khusus untuk memperoleh aturan umum.

4. *Contextual Learning*

Contextual learning adalah pengelolaan suasana belajar yang mengaitkan bahan pelajaran dengan situasi dan/atau kehidupan sehari-hari, hal-hal yang faktual atau keadaan nyata yang dialami siswa.

C. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan atau yang dicita-citakan (Nasution, 2008:88). Sedangkan menurut Sardiman bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik atau mental dalam usaha memenuhi kebutuhan yang telah direncanakan (2007:95).

Dari kedua pendapat ahli di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa aktivitas belajar adalah merupakan suatu kegiatan belajar siswa yang menimbulkan perubahan-perubahan kecakapan, suatu kegiatan yang dilakukan seseorang/siswa dan diikuti dengan pikiran dan bekerja untuk memenuhi kebutuhan sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya.

Jenis-jenis aktivitas menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2006:100) indikator yang menyatakan aktivitas siswa dalam belajar mengajar, yaitu:

1. *Visual activities*: Misalnya membaca, melihat gambar, memperhatikan percobaan dan pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*: Seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interuksi.
3. *Listening activities*: Sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*: Seperti menulis cerita, karangan laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*: Misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*: Yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*: Sebagai contoh: menanggapi, mengingat, memecahkan masalah menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*: Seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan uraian di atas bahwa semua kegiatan tersebut merupakan aktivitas siswa. Siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam mencari suatu informasi guna memecahkan suatu permasalahan. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, dimana para peserta didik dapat mengembangkan aktivitas belajarnya secara optimal, sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Keaktifan siswa tentu juga dipengaruhi oleh guru dalam memberikan pembelajaran, keaktifan tersebut dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung. Guru tidak hanya mengajarkan materi saja namun juga mempunyai tugas sebagai pembimbing siswa dalam belajar, seperti mengusahakan agar siswanya aktif jasmani maupun rohani.

Sumber: [http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2012/3/20-jenis aktivitas dalam pembelajaran/#ixzz1VOqFLzDL](http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2012/3/20-jenis-aktivitas-dalam-pembelajaran/#ixzz1VOqFLzDL)

Keberhasilan peserta didik dalam belajar tergantung dari aktivitas yang dilakukannya dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian atau kegiatan secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan pada dirinya, baik berupa perubahan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya perubahan.

“ Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Dan aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar” (Sadiman. 2001:93). Jerome berpendapat bahwa. kegiatan belajar akan berjalan baik dan kreatif jika siswa dapat menemukan sendiri suatu aturan atau kesimpulan.

Banyak macam-macam kegiatan (aktivitas belajar) yang dapat dilakukan anak-anak dikelas, tidak hanya mendengar atau mencatat tetapi dengan pembelajaran menggunakan media gambar siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar karna siswa mencari, memahami, mencerna dan menganalisis sendiri pengetahuan atau pengalaman baru yang didapat, melakukan diskusi dengan teman satu kelas dan juga dapat menyimpulkan dan membaca hasil dari diskusi sehingga siswa dapat berinteraksi dengan baik. Sehingga siswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik). Dengan pembelajaran menggunakan media gambar siswa dituntut harus lebih

aktif dan kreatif dalam mengumpulkan data, tanya jawab, berdiskusi, dan mencatat atau menulis serta membacakan kesimpulan hasil diskusi yang didapat dari informasi baru dan dapat menyelesaikan soal dengan benar sehingga terjadi perubahan pada diri siswa baik perubahan dalam pengetahuan maupun perbuatan.

Dalam penelitian ini penulis akan mengobservasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Matematika. Aktivitas belajar Matematika yang dinilai sebagai berikut:

1. Bertanya tentang materi yang dibahas
2. Menjawab pertanyaan guru atau teman sekelompoknya
3. Memperhatikan materi yang sedang dibahas
4. Terlibat aktif dalam diskusi kelompok
5. Mengemukakan pendapatnya dengan baik dan sopan
6. Mengerjakan tugas kelompok

D. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola pembuatan, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar yang diharapkan bukan hanya penguasaan hasil latihan saja, melainkan mengalami perubahan pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*) dan perilaku (*psikomotor*) yang dicapai siswa setelah pembelajaran matematika dengan menggunakan media gambar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif. Menurut Nana Sudjana (2005), hasil belajar adalah suatu akibat dari suatu proses belajar dengan menggunakan alat pengukur, yaitu berupa tes yang tersusun secara terencana. Sedangkan pendapat lain bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak

hanya mengenai pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Untuk melihat hasil belajar dilakukan penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum. “ penilaian merupakan unava sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang bertujuan untuk menjamin tercapainya kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tuiuan yang telah ditetapkan”

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah suatu puncak proses belajar, hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengejaran dan dampak pengiring. Untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan belajar yang telah dicapai adalah dengan melalui tes. Tes hasil belajar merupakan butir tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti belajar. Tes hasil belajar meliputi tes hasil belajar produk (*kognitif*), tes hasil belajar proses (*afektif*), dan tes hasil belajar keterampilan (*psikomotor*).

E. Alat Peraga Gambar

1. Pengertian Alat Peraga Gambar

Menurut Piaget dalam Hudoyo (2007:4), perkembangan kognitif peserta didik SD berada pada tahap berpikir konkrit, sehingga dalam proses pembelajaran

sangat diperlukan alat peraga untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Alat peraga adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebarkan ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Alat peraga adalah segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara untuk mencapai tujuan.

Kemudian menurut Arsyad (1997:5), mengemukakan bahwa alat peraga adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media gambar adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Media gambar untuk mengkomunikasikan suatu pesan kepada siswa (audience) biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa alat peraga gambar adalah alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian alat peraga gambar di samping sebagai sarana atau perantara juga dapat menjadi sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk lebih giat dalam belajar.

2. Fungsi alat peraga

Alat peraga dalam pembelajaran mempunyai fungsi sebagai sumber belajar, dan sebagai alat bantu. Maksudnya bahwa alat peraga mempunyai fungsi

untuk membantu guru dalam menyampaikan materi supaya lebih menarik dan bagi siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Menurut Gagne dalam Sungkono (2008:6), guru yang mengajar tanpa Menggunakan alat peraga/media tentu akan kurang merangsang/menantang siswa untuk belajar. Apalagi bagi siswa SD yang perkembangan intelektualnya masih membutuhkan alat peraga.

Selain mempunyai fungsi, alat peraga juga mempunyai manfaat. Adapun manfaat media menurut Sudjana dan Rifai dalam Arsyad (1997:25), adalah bahwa pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan demikian penggunaan alat peraga dalam pembelajaran sangat memberikan kontribusi dalam meningkatkan aktivitas siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Kelebihan Alat Peraga

Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik
- b. Membangkitkan motivasi belajar siswa
- c. Mencegah terjadinya verbalisme
- d. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa

4. Kelemahan Alat Peraga

Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika mempunyai kelemahan sebagai berikut:

- a. Membutuhkan kemampuan guru dalam membuat alat peraga
- b. Membutuhkan sarana dan prasarana
- c. Membutuhkan pengawasan dalam menggunakan alat peraga

Untuk mengatasi kelemahan tersebut, ada beberapa hal yang dapat ditempuh yaitu:

- a. Guru berusaha mengembangkan kemampuannya untuk membuat alat peraga
- b. Guru bekerja sama dengan pihak sekolah dan komite sekolah untuk pengadaan alat peraga.

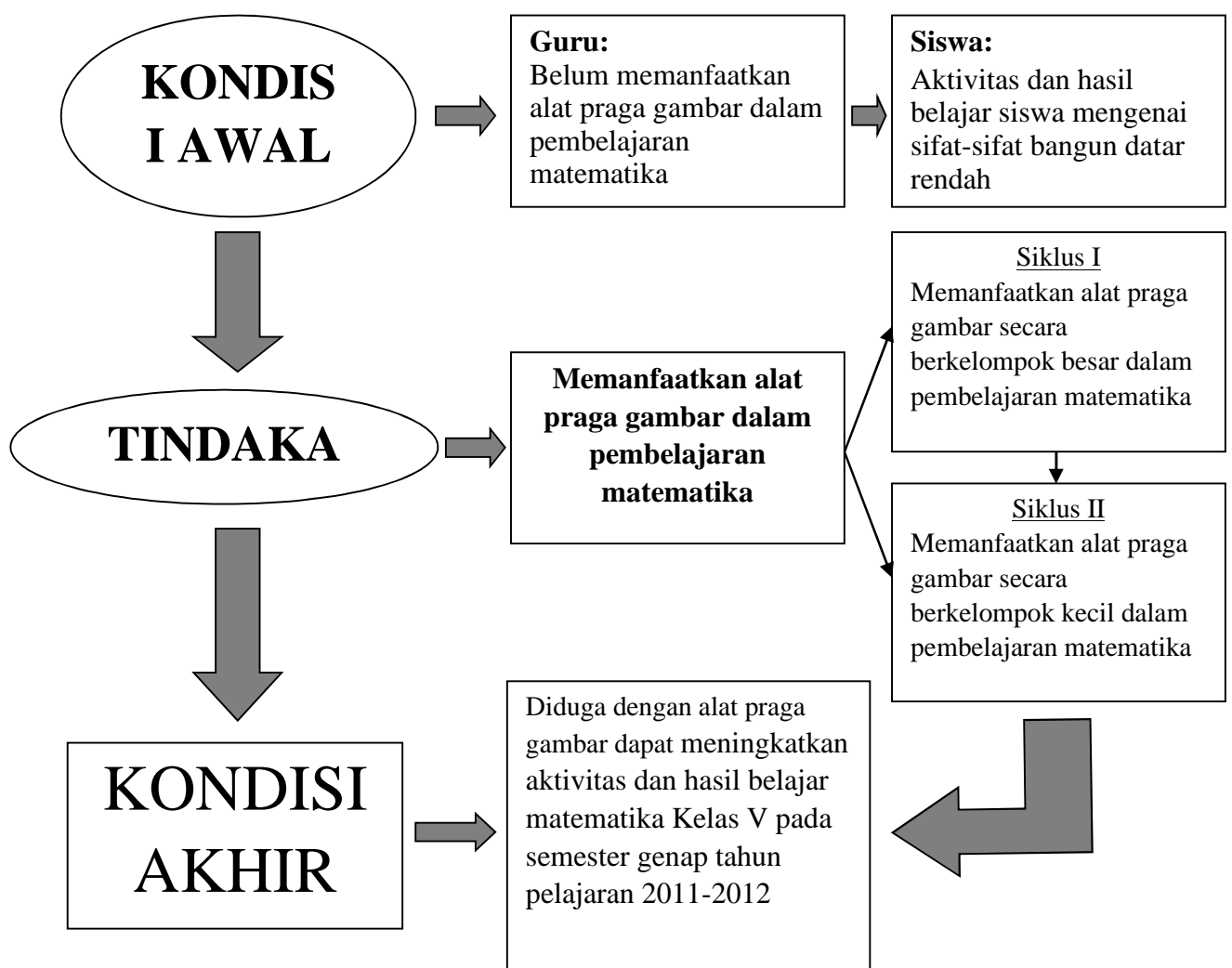
Guru bekerja sama dengan kepala sekolah, teman sejawat dan siswa untuk meningkatkan pengawasan dan perawatan alat peraga yang ada.

F. Kerangka Pikir

Alat peraga gambar merupakan sarana atau media yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Informasi dalam gambar tersebut berfungsi untuk merangsang atau menstimulus kognitif siswa untuk mengembangkan ide gagasan yang ada dalam pikiran kedalam suatu pemahaman mengenai sifat-sifat bangun datar. Dengan media tersebut peserta dapat menangkap setiap informasi yang ada dalam gambar untuk memahami sifat-sifat bangun datar. Jadi secara tidak langsung alat peraga gambar menyuruh siswa untuk mengaktifkan otak kiri dan kanannya agar berfikir kritis pada setiap informasi yang ada dalam alat peraga gambar untuk memahami sifat-sifat bangun datar.

Penelitian mengenai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika Kelas V dengan menggunakan alat peraga gambar, memerlukan suatu

kerangka pikir yang akan menuntun dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas seperti yang digambarkan dalam gambar berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pikir diatas, diduga bahwa dengan menggunakan alat praga gambar dalam proses pembelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V semester genap tahun pelajaran 2011-2012.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan dalam PTK ini adalah jika pembelajaran Matematika dilaksanakan dengan menggunakan alat peraga gambar, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran Matematika kelas V SDN 1 Pringsewu Timur semester genap Tahun Pelajaran 2011-2012.