

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Belajar**

Belajar pada dasarnya merupakan peristiwa yang bersifat individual yakni peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu. Pengalaman dapat berupa situasi belajar yang sengaja diciptakan oleh orang lain atau situasi yang tercipta begitu adanya (Winataputra, 1994 : 10).

Djamarah & Zain (2002 : 4) berpendapat bahwa belajar pada hakikatnya adalah “berubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya aktivitas belajar. Walaupun, pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar.

Sardiman (2004 : 95) mengemukakan bahwa pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar tidak ada aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berhasil dengan baik. Aktivitas siswa tidak cukup hanya dengan mendengarkan dan mencatat. Dalam proses pembelajaran, guru perlu membangkitkan aktivitas siswa dalam berfikir dan berbuat.

Belajar boleh dikatakan juga suatu proses interaksi antara diri manusia (*id-ego-superego*) dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep, ataupun teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar dan dilakukan secara aktif dengan segenap panca indera yang ikut berperan (Sardiman, 2004 : 22).

Dari keempat pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses interaksi dalam diri seseorang dengan lingkungannya yang melahirkan suatu pengalaman untuk memperoleh suatu “berubahan” setelah melakukan aktivitas belajar.

#### **2.2. Proses Belajar**

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari apa yang terjadi dalam kegiatan belajar baik di kelas, di sekolah maupun diluar sekolah. Apa yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran merupakan apa yang diperolehnya. Pengalaman tersebut dipengaruhi pula oleh beberapa faktor seperti kualitas interaksi antara siswa, bahan ajar, dan guru serta karakteristik siswa pada waktu mendapatkan pengalaman tersebut (Winata Putra, 1995).

Proses pembelajaran harus memungkinkan teradinya “proses belajar” yang memang harus memungkinkan perolehan “hasil belajar” yang baik. Dengan kata lain makin kecil *ke-menceng-an* hasil belajar dari proses belajar, proses pembelajaran itu semakin berhasil. Sebaliknya, makin jauh hasil belajar dari proses belajar, proses pembelajaran melukiskan bahwa proses pembelajaran semakin tidak berhasil (Winata Putra, 1995 : 35).

Hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang mendidik berupa perubahan tingkah laku yang didasari, *kontinyu, fungsional*, positif, tetap, bertujuan, dan *komprehensif*.

### **2.3. Aktivitas Belajar**

Slameto (1991 : 36) berpendapat bahwa penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi difikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk berbeda seperti siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, dan menimbulkan diskusi dengan guru.

Jenis-jenis aktivitas menurut Diedrich dalam Sardiman (2004 : 101) adalah sebagai berikut :

1. *Visual Activites*, misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral Activites*, misalnya menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, dan diskusi.
3. *Listening Activites*, misalnya mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing Activites*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

5. *Drawing Activites*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor Activites*, misalnya percobaan membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental Activites*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional Activites*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, gugup.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa untuk dapat menanamkan ilmu pada siswa dalam kegiatan belajar dibutuhkan aktivitas yang dibangkitkan oleh guru. Ada 2 (dua) macam aktivitas, yaitu *off task* dan *on task*. *Off task* adalah aktivitas siswa yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran sedangkan, *on task* adalah aktivitas siswa yang relevan dengan kegiatan pembelajaran seperti memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Aktivitas *off task* tersebut diantaranya 1) bicara yang tidak berhubungan dengan pelajaran, 2) berkeliling kelas, 3) mengerjakan tugas lain, 4) mengganggu teman tidak mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru (Hopkins, 1993 : 105).

#### **2.4. Hasil Belajar**

Istilah “belajar dan pembelajaran” yang dapat diumpai dalam keustakaan asing yaitu *learning & instruction*. Istilah *learning* seperti dikemukakan oleh Fontana (1981 : 147) dalam Winata Putra MA (1995 : 2) adalah proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil pengalaman. Definisi tersebut memusatkan perhatian pada 3 hal 1) Bahwa belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku individu, 2) Bahwa perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman, dan 3) Bahwa perubahan itu terjadi pada perilaku individu yang mungkin. Di lain pihak istilah *instruction* seperti dikemukakan oleh Romszowski (1981 : 4) dalam Winata Putra MA (1995 : 2) merujuk pada proses

pengajaran berpusat pada tujuan atau *goal directed teaching process* yang dalam banyak hal dapat direncanakan sebelumnya (*free planned*). Karena dari sifat proses tersebut, maka proses belajar yang terjadi adalah proses perubahan perilaku dalam konteks pengalaman yang memang sebagian besar telah dirancang. Perlu diingat bahwa tidak semua proses belajar terjadi dengan sengaja, mengenai bagaimana proses belajar (proses perubahan perilaku) terjadi telah banyak diteorikan para ahli psikologi (Winata Putra, 1995). Hasil belajar ialah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Kegiatan yang dimaksud disini terutama kegiatan yang terjadi di sekolah walaupun hasil belajar dapat pula diperoleh dari kegiatan belajar yang tidak diprogram oleh sekolah. Hasil belajar dibedakan menjadi 3 macam yaitu hasil belajar kognitif, afektif, dan proses. Kognitif berhubungan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa. Afektif berhubungan dengan pengembangan perasaan dan sikap siswa. Proses berhubungan dengan cara siswa pada waktu mengembangkan kedua hasil belajar tersebut. Ketiganya saling terkait.

Pada hakekatnya penilai berupaya untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pendidikan yang meliputi kemajuan dalam proses berfikir, kemajuan dan keterampilan menggunakan panca indera dan kemajuan dalam pembinaan moral dan kepribadian (Winata Putra, 1995).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka yang dimaksud dengan hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Hasil belajar dapat berupa peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

## **2.5. Teori Belajar Matematika**

Mata Pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar (SD) untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Secara umum Gagne dan Briggs melukiskan pembelajaran sebagai “unava orang vane tuiuannya adalah membantu orang belaiar” (Gredler. 1991 : 205). secara lebih terinci Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai “seperangkat acara peristiwa eksternal vane dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal” (Gredler. 1991 : 205).

Suatu pengertian yang hampir sama dikemukakan oleh Corey bahwa pembelajaran adalah “suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Oleh karena itu, pada hakikatnya pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang (si pelajar) melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan proses tersebut berpusat pada guru yang mengajar matematika.

## **2.6. Model-model Pembelajaran**

### **1. Model Simulasi**

Model simulasi termasuk prosedur pembelajaran yang terstruktur karena baik tujuan, prosedur, dan karakter pemerannya telah ditentukan lebih dahulu. Para siswa sebagai pemeran dituntut untuk melakukan kegiatan secara sungguh-sungguh. Dengan demikian ia dapat menghayati karakter yang diperankan.

### **2. Model Ekspositori**

Edwin Fenton (1966) menggunakan konsep ekspositori sebagai bentuk pembelajaran yang menitikberatkan pada peranan guru dalam penyampaian pesan/materi. Dalam model ini

yang terpenting adalah “*expose*” atau pengkaiian materi oleh guru sebagai komunikator. Wujud dari model ini yang sudah sangat dikenal umum adalah metode ceramah atau *lecture method*. Model Ekspositori sangat tepat digunakan dalam menghadapi kelas besar (lebih dari 40 orang).

### 3. Model Investigasi Kelompok

Dalam model ini siswa dibimbing untuk dapat merumuskan masalah, dan memecahkannya secara berkelompok. Melalui kegiatan kelompok tersebut diharapkan terbentuk suatu situasi dimana setiap anggota berbagi ide untuk mencapai kesepakatan. Dengan demikian didalam kelas tercipta suasana miniatur demokrasi.

### 4. Pembelajaran Kooperatif

#### a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*)

*Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Slavin (1995) dalam Isjoni (2009) mengemukakan *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah empat sampai enam orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Anita Lie (2000) dalam Isjoni (2009) menyebut *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Sedang Djahiri. K (2004) dalam Isjoni (2009) menyebutkan *cooperative learning* sebagai pembelajaran kelompok kooperatif yang menuntut pendekatan belajar yang siswa sentris, humanistik dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil

sehingga siswa dapat bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas dan memperoleh pengetahuan baru sendiri.

b. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Beberapa ciri dari pembelajaran kooperatif adalah (a) setiap anggota memiliki peran, (b) terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa, (c) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya, (d) guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, (e) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan (Carin, 1993).

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan oleh Slavin (1995), yaitu :

- Penghargaan kelompok
- Pertanggungjawaban individu
- Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan oleh keberhasilan kelompoknya (Slavin, 1994).

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim, *et al.* (2000), yaitu :

- Hasil belajar akademik
- Penerimaan terhadap perbedaan individu
- Pengembangan keterampilan sosial

d. Keterampilan Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, tetapi siswa atau peserta didik juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan membangun tugas anggota kelompok selama kegiatan.

Keterampilan-keterampilan selama kooperatif tersebut antara lain sebagai berikut (Lungdren, 1994) :

- Keterampilan kooperatif tingkat awal
- Keterampilan tingkat menengah
- Keterampilan tingkat mahir

e. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Urutan langkah-langkah perilaku guru menurut model pembelajaran kooperatif yang diuraikan oleh Arends (1997) adalah sebagai berikut :

- Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa,
- Fase 2 : Menyajikan informasi,
- Fase 3 : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar,
- Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar,
- Fase 5 : Evaluasi,
- Fase 6 : Memberikan penghargaan.

## **2.7. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan tinjauan pustaka dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut : Apabila dalam pembelajaran matematika menggunakan pembelajaran kooperatif dengan langkah-langkah yang tepat maka akan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Sri Rejosari Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur.

