BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar.

Menurut Asra, dkk. (2007: 5), belajar adalah proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan untuk mencapai tujuan. Siswa adalah pihak yang menjadi fokus sebagai pelaku belajar. Sedangkan menurut Sanjaya (dalam Aunurrahman, 2009: 3) belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga muncul perubahan perilaku, dan mengajar adalah suatu aktivitas guru yang dapat membuat siswa belajar.

Dari uraian di atas bahwa belajar merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia, karena dengan belajar seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap, yang semua itu baik bagi dirinya maupun dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu belajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses pendidikan. Belajar adalah segenap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran yang bersifat sedikit banyak permanen. Setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, karena tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik, artinya aktivitas yang dilakukan harus menghasilkan perubahan individu yang belajar.

B. Pengertian Aktivitas Belajar.

Aktivitas belajar siswa terdiri atas dua kata, yaitu aktivitas dan belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Departemen Pendidikan Nasional, 2007: 23) aktivitas adalah kegiatan atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan. Sedangkan pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Gagne dalam Hernawan dalam Anitah (2007: 1.3) belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan aktivitas belajar adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

C. Pengertian Hasil Belajar.

Menurut Sutrisno, dkk. (2007: 3) bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif permanen dari keadaan sebelum belajar ke keadaan setelah belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2002: 3) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Anitah. W, dkk. (2008: 2.19) juga mengatakan bahwa hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan tingkah laku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu penilaian terhadap akibat dari proses belajar. Artinya setelah peserta didik mendapatkan pengalaman belajar, maka akibat yang muncul adalah perubahan tingkah laku secara menyeluruh, positif, dan bersifat permanen dalam diri peserta didik.

D. Pengertian Alat Peraga.

Menurut Zahra dalam Hairuddin, dkk. (2007: 7-1) dinyatakan bahwa alat peraga adalah benda/alat yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkret. Sedangkan menurut Siddiq, dkk. (2008: 1-35) menyatakan kata "Alat peraga" diperoleh dari dua kata alat dan peraga. Kata utamanya adalah peraga yang artinya bertugas "meragakan" atau membuat bentuk "raga" atau bentuk "bisik" dari suatu arti/pengertian yang dielaskan. Bentuk bisik itu dapat berbentuk benda nyatanya atau benda tiruan dalam bentuk model atau dalam bentuk gambar visual/audio visual.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah alat yang dipergunakan untuk meragakan benda yang diterangkan, baik dalam bentuk benda nyata, tiruan/modelnya, atau gambar visual/audio visual. Dalam hal ini alat peraga dapat menjembatani konsep abstrak matematika dengan dunia nyata. Di samping itu, alat peraga juga dapat membantu siswa menemukan strategi pemecahan masalah. Dari penggunaan alat peraga ini siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya, memahami masalah, dan menemukan strategi pemecahan masalah.

E. Hakekat Pembelajaran Matematika SD.

Menurut Karso, dkk. (2008: 1.38-1.40) istilah matematika berasal dari bahasa Yunani *mathein* atau *mantehenein* yang artinya mempelajari. Menurut Purwoko dalam Aisyah, dkk. (2007: 4-3) bahwa matematika adalah ilmu deduktif. Matematika, dikatakan sebagai ilmu deduktif karena pengambilan kesimpulan, membuktikan teorema dan lain-lain dilakukan dengan cara

deduktif. Selanjutnya Karso, dkk (2008: 1.4) menyatakan anak SD sedang mengalami perkembangan dalam tingkat berpikirnya. ini karena tahap berpikir mereka masih belum formal, bahkan diantara sekian siswa SD tahapan berpikirnya masih dalam tahap pra-konkret.

Di sisi lain matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat artinya, dan lain-lain. Mengingat adanya perbedaan yang bertolak belakang antara karakteristik anak SD dan karakteristik matematika, maka guru perlu mengembangkan pembelajaran matematika yang mampu menjembatani keduanya.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran matematika, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran seperti kehidupan nyata peserta didik serta menggunakan alat peraga. Dengan demikian siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri atas dasar pengalaman langsung, dengan cara memanipulasi benda nyata atau model.

F. Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran.

Sukayati. dkk (2009: 8) menyatakan bahwa pembelajaran yang terjadi di sekolah selama ini, masih banyak yang dikelola secara klasikal. Artinya semua peserta didik diperlakukan sama oleh guru. Pembelajaran klasikal merupakan pembelajaran yang paling disenangi oleh guru, karena model pembelajaran ini mudah dilaksanakan. Pada pembelajaran klasikal umumnya komunikasi terjadi searah, yaitu dari guru ke peserta didik, dan hampir tidak terjadi sebaliknya. Oleh sebab itu penggunaan alat peraganya didominasi oleh guru. Pada umumnya hanya sebagian kecil dari peserta didik yang dapat memanfaatkan alat peraga tersebut. Untuk meminimalisasi dominasi guru dalam penggunaan alat peraga, maka perlu direncanakan dan dikembangkan

alat peraga untuk kelompok atau individu. Ada beberapa keuntungan bila alat peraga digunakan untuk kelompok, antara lain:

1. Adanya tutor sebaya dalam belajar kelompok, karena alat peraga matematika dalam pembelajaran di SD membantu guru dalam menerangkan pemanfaatan alat peraga kepada temannya.
2. Kerjasama yang terjadi dalam penggunaan alat peraga kelompok akan membuat suasana kelas lebih menyenangkan.
3. Banyaknya anggota kelompok yang relatif kecil akan memudahkan peserta didik untuk berdiskusi dan bekerjasama dalam pemanfaatan alat selama proses pembelajaran berlangsung.

Namun demikian ada dua hal penting yang harus diperhatikan oleh guru dalam penggunaan alat peraga kelompok yakni:

1. Tugas-tugas pelengkap dari alat peraga/sarana yang menjadi tanggung jawab kelompok hendaknya mengaktifkan semua anggota kelompok belajar, agar tidak terjadi dominasi oleh seorang anggota kelompok, misalnya hanya anak yang pandai saja yang mendapat kesempatan memanfaatkan alat peraga.
2. Pemilihan anggota kelompok dalam melaksanakan tugas-tugas pemanfaatan alat peraga harus dilakukan secermat mungkin, sehingga tidak terjadi penumpukan siswa yang pandai atau sebaliknya.

G. Prinsip-Prinsip Umum Penggunaan Alat Peraga.

Menurut Sukayati. dkk. (2009: 9) mengatakan selain mempersiapkan langkah-langkah penggunaan alat peraga, seperti persiapan guru, lingkungan, persiapan peserta didik, maka perlu pula mengetahui prinsip-prinsip umum dalam penggunaan alat peraga, di antaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan alat peraga hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Alat peraga yang digunakan hendaknya sesuai dengan metode/strategi pembelajaran.
3. Tidak ada satu alat peragapun yang dapat atau sesuai untuk segala macam kegiatan belajar.
4. Guru harus terampil menggunakan alat peraga dalam pembelajaran.
5. Peraga yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan siswa dan gaya belajarnya.
6. Pemilihan alat peraga harus objektif, tidak didasarkan kepada kesenangan pribadi.

H. Hipotesis Tindakan.

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: Melalui pemanfaatan alat peraga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bangun ruang dalam pembelajaran matematika kelas IV SDN 02 Makarti Kecamatan Tumijajar.