

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

Belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya, perubahan fisik. (Usman, 2002:38). Sedangkan Hamalik (2008:27) mendefinikan belajar sebagai perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar sesungguhnya adalah ciri khas manusia dan merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja, serta di mana saja. Tafsiran belajar dari para ahli oleh Hamalik dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman
(learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing).
2. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Menurut pengertian yang pertama, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Dibandingkan dengan pengertian

pertama maka jelas tujuan belajar itu prinsipnya sama, yakni perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Pengertian ini menitik beratkan pada interaksi antara individu dengan lingkungan. Didalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman-pengalaman belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses aktif dalam memberi reaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu yang sedang belajar, yang diarahkan kepada tujuan dengan melihat, mengamati, memahami sesuatu untuk mendapatkan pengalaman baru. Proses belajar akan terkait dengan bagaimana mengubah tingkah laku individu, tingkah laku yang dapat diamati antara lain kecenderungan perilaku.

Miarso (2009:528) menyebut pembelajaran (*instruction*) sebagai usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu. Pembelajaran dimaknai sebagai aktivitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pebelajar (*learner centered*). Sedangkan Prawiradilaga (2008:136) mengartikan pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri atas tujuan, kajian isi/materi ajar, strategi pembelajaran (metode, media, waktu, sistem penyampaian) serta asesmen belajar.

Berdasarkan pengertian pembelajaran di atas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah suatu cara untuk mempengaruhi siswa agar belajar. Guru yang baik akan berusaha sedapat mungkin agar pengajarannya berhasil, agar siswanya belajar, atau agar siswanya punya keinginan untuk belajar. Salah satu faktor yang bisa membawa keberhasilan itu adalah guru tersebut senantiasa

membuat perencanaan tentang metode, media, waktu, dan sistem penyampaian materi pelajaran sebelumnya.

B. Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran, hal yang diinginkan adalah sebagian besar peserta didik dapat menguasai tujuan pembelajaran secara tuntas. Pendekatan dalam pembelajaran yang mempersyaratkan siswa menguasai secara tuntas seluruh standar kompetensi maupun kompetensi dasar mata pelajaran dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disebut sebagai pembelajaran tuntas (*Mastery Learning*). Harapan dari proses pembelajaran dengan pendekatan belajar tuntas menurut Kunandar (2007:305) adalah untuk mempertinggi rata-rata prestasi siswa dalam belajar dengan memberikan kualitas pembelajaran yang lebih sesuai, bantuan, serta perhatian khusus bagi siswa-siswa yang lambat agar menguasai standar kompetensi atau kompetensi dasar.

Penentuan batas pencapaian ketuntasan, meskipun umumnya disepakati pada skor 75, namun batas ketuntasan yang paling realistik adalah ditetapkan oleh sekolah atau daerah. Penentuan batas pencapaian ketuntasan ini menurut Sumiati dan Asra (2008:113) disesuaikan dengan memperhatikan dan mempertimbangkan terhadap analisis tiga hal, yaitu tingkat kerumitan (kompleksitas), tingkat kemampuan rata-rata siswa dan tingkat kemampuan daya dukung sekolah.

Ada baiknya jika guru memberitahukan kepada siswa batas ketuntasan minimal yang harus dicapai pada mata pelajaran yang diajarkan, agar siswa termotivasi untuk belajar, berfikir dan bertindak untuk dapat mencapai tujuan belajarnya/

ketuntasan tersebut. Apabila tujuan sudah diketahui maka tindakan orang tersebut selanjutnya akan lebih mantap dan perjalanan hidupnya akan lebih mudah.

Bandura dalam Uno (2008:212) menyatakan bahwa keberadaan tujuan akan berpengaruh terhadap perilaku. Tujuan yang spesifik, tidak terlalu sukar, dan tampak bisa dicapai dalam waktu yang tidak terlalu lama akan mendorong usaha untuk meningkatkan harapan untuk selalu sukses. Tujuan yang spesifik akan menjadi ukuran yang jelas bagi kinerja. Tujuan yang tidak terlalu sukar atau tidak terlalu mudah memberikan tantangan yang cukup realistis sehingga apabila dicapai dengan sukses akan meningkatkan keyakinan diri. Keyakinan diri akan meningkatkan status sosial siswa di kelas. Tujuan yang disusun sendiri oleh siswa bersangkutan akan jauh lebih efektif untuk meningkatkan kinerja dan prestasi siswa bersangkutan.

McLaughlin dan Gnagey dalam Uno (2008:213) menyatakan bahwa standar tujuan yang lebih tinggi cenderung untuk mencapai kinerja yang lebih tinggi. Sayangnya, siswa menetapkan tujuan cenderung untuk lebih rendah. Guru dapat membantu siswa untuk mempertahankan standarnya agar tetap tinggi dengan jalan memonitor penetapan tujuan dan memberi penguatan kepada tujuan yang berstandar tinggi.

Menyebutkan angka ketuntasan minimal yang harus dicapai oleh setiap siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Angka merupakan simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angkat/nilai yang baik (Sardiman, 2011:92).

Hasil dan bukti seseorang telah belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berpikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya dalam rohaniahnya tidak bisa kita lihat.

Menurut Hamalik (2008:30), hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek berikut : pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Kalau seseorang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

Hasil belajar yang berupa perubahan perilaku menurut Purwanto (2005:158) menunjukkan perubahan perilaku kejiwaan, dan perilaku kejiwaan meliputi domain kognitif (kemampuan berpikir), afektif (perilaku), dan psikomotorik (keterampilan melakukan pekerjaan). Untuk tujuan pengukuran, domain hasil belajar disusun secara hirarkis dalam tingkat-tingkat mulai dari tingkat terendah dan sederhana hingga tertinggi dan paling kompleks.

Bloom dalam Anderson (2001:67) membagi dan menyusun secara hirarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkatannya maka makin kompleks, dan penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkat itu adalah :

1. Kemampuan menghafal (*remember*), merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Kemampuan ini merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespons suatu masalah.
2. Kemampuan pemahaman (*understand*), adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta.
3. Kemampuan penerapan (*apply*), adalah kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus dan sebagainya dan menggunakan untuk memecahkan masalah.
4. Kemampuan menganalisis (*analyze*), adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur.
5. Kemampuan evaluasi (*evaluate*), adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.
6. Kemampuan membuat/mencipta (*create*), adalah kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian ke dalam kesatuan.

Krathwohl dalam Rasyid dan Mansur (2008:15) membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu :

1. Penerimaan (*receiving*) atau menaruh perhatian (*attending*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya.
2. Partisipasi atau merespons (*responding*) adalah kesediaan memberikan respons dengan berpartisipasi. Pada tingkat ini, siswa tidak hanya memberikan perhatian kepada rangsangan tapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan.

3. Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dan rangsangan tersebut.
4. Organisasi adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku.
5. Internalisasi nilai atau karakterisasi (*characterization*) adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

Simpson dalam Purwanto (2005:162) mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam, yaitu:

1. Persepsi (*perception*) adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain.
2. Kesiapan (*set*) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan.
3. Gerakan terbimbing (*guided response*) adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan.
4. Gerakan terbiasa (*mechanism*) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.
5. Gerakan kompleks (*adaptation*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat.
6. Kreativitas (*origination*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengkombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur ketiga domain hasil belajar adalah:

1. Tes prestasi belajar. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2001: 100) tes ini digunakan untuk mengukur penguasaan atau abilitas tertentu sebagai hasil dari proses belajar (kognitif/kemampuan berpikir).
2. Lembar Observasi. Menurut Sudjana dan Ibrahim (2001: 109) adalah alat yang digunakan untuk mengukur tingkah laku individu (afektif) atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati (psikomotor) baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai dan dimiliki oleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung yang dapat ditunjukkan dengan nilai-nilai yang diperoleh siswa yang telah mengikuti tes. Anak yang berhasil belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan pelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran oleh Djamarah (2005:97) dibagi dalam empat tingkatan, sebagai berikut :

1. Istimewa/maksimal : 100% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.
2. Baik sekali/optimal : 76% – 99% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.
3. Baik/minimal : 60% – 75% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.
4. Kurang : < 60% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.

C. Media / Alat Bantu Pembelajaran

Media atau alat bantu belajar, penggunaannya terkait dengan metode atau strategi pembelajaran. Guru pada umumnya dihadapkan pada sekian banyak alat bantu,

sehingga menimbulkan kesulitan untuk memilih mana yang paling dapat menolongnya dalam tugas-tugasnya, yaitu membantu para pelajar untuk mencapai tingkat penguasaan yang dibutuhkan. Arsyad (2002:79) menyebutkan salah satu ciri media pengajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Berdasarkan ciri ini maka hal yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik. Dalam menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung ke hadapan anak didik di kelas. Dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan mengenai benda itu, maka benda itu dijadikan sebagai sumber belajar.

Suparta dan Aly (2003:193) mengatakan bahwa media atau alat bantu belajar adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu pelajar dalam mencapai tujuan-tujuan belajar. Pengertian ini serupa dengan pendapat Djamarah dan Zein (2006:46) bahwa alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pengajaran, alat mempunyai fungsi, yaitu alat sebagai perlengkapan, alat sebagai pembantu mempermudah

usaha mencapai tujuan, dan alat sebagai tujuan. Sedangkan menurut Usman (2002:127) pengertian alat bantu atau media secara lebih luas dapat diartikan manusia, benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa memungkinkan memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Berdasarkan ketiga pengertian alat bantu pembelajaran di atas, maka dapat dikatakan bahwa media atau alat bantu pembelajaran, keberadaannya sangat penting karena digunakan untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Media adalah alat yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan/informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses pembelajaran yang jadi pengirim pesan adalah guru, dapat juga siswa atau orang lain yang dilibatkan dalam Proses pembelajaran. Maka dalam merancang strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru di kelas, guru mau atau tidak mau, suka atau tidak suka, harus berupaya untuk menggunakan media atau alat bantu pembelajaran, sekalipun alat tersebut sangat sederhana bentuknya.

Alat, menurut Djamarah dan Zein (2006:46) dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu alat dan alat bantu pengajaran. Yang dimaksud dengan alat adalah berupa suruhan, perintah, larangan, dan sebagainya. Sedangkan alat bantu pengajaran adalah berupa globe, papan tulis, batu tulis, batu kapur, gambar, diagram, slide, video, dan sebagainya.

Dengan demikian, suatu alat bantu adalah benda konkrit yang dapat dilihat juga dapat diraba atau dipegang. Oleh karena itulah, maka alat bantu pembelajaran dikatakan dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena

tujuan pembelajaran biasanya merupakan suatu hal yang abstrak, yang berupa kalimat, maka dengan bantuan sesuatu yang konkrit, siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah.

Anjuran agar menggunakan media dalam pengajaran terkadang sukar dilaksanakan, disebabkan dana yang terbatas untuk membelinya. Menyadari akan hal itu, disarankan kembali agar tidak memaksakan diri untuk membelinya, tetapi cukup membuat media pendidikan yang sederhana selama menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Cukup banyak bahan mentah untuk keperluan pembuatan media pendidikan dan dengan pemakaian keterampilan yang memadai. Untuk tercapainya tujuan pengajaran tidak mesti dilihat dari kemahalan suatu media, yang sederhana juga bisa mencapainya, asalkan guru pandai menggunakannya. Maka guru yang pandai menggunakan media adalah guru yang bisa memanipulasi media sebagai sumber belajar dan sebagai penyalur informasi dari bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dalam proses belajar mengajar.

Secara metodologis, Rasyad (2003:120) menyebutkan bahwa media pembelajaran mempunyai tujuan, sebagai berikut :

1. Membantu memperjelas pokok bahasan yang disampaikan
2. Membantu guru memimpin diskusi
3. Membantu meringankan peranan guru
4. Membantu merangsang peserta didik berdialog dengan dirinya sendiri (*internal dialog*)
5. Membantu mendorong peserta didik aktif belajar
6. Memudahkan guru mengatasi masalah ruang tempat dan waktu
7. Memberi pengalaman nyata kepada peserta didik
8. Memberikan perangsangan dan pengalaman yang sama kepada seluruh peserta didik.

Dalam hal pemilihan alat bantu pembelajaran, maka guru perlu mempertimbangkan tujuan dari penggunaan alat bantu tersebut di atas. Setidaknya dengan mempertimbangkan tujuan dari penggunaan suatu alat bantu, maka tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat terlaksana dengan baik dan biaya yang dikeluarkan untuk pengadaan alat bantu pembelajaran bisa maksimal dengan kegunaannya.

Ada dua sifat alat bantu yang perlu dikenal, untuk dapat memilih alat bantu belajar yang dapat diandalkan, yang dikemukakan oleh Suparta dan Aly (2003:195), yaitu:

1. Alat bantu belajar opsional atau pengayaan (dapat dipilih guru sesuai kehendaknya sendiri asalkan cukup waktu dan biaya) dan esensial (alat yang harus digunakan guru untuk membantu pelajar dalam mencapai tujuan-tujuan belajar dari tugas yang diberikan).
2. Alat bantu kriteria dan pengantara
 - a. Alat bantu belajar kriteria, bisa berupa gambar-gambar, peta-peta, dan objek-objek sebenarnya.
 - b. Alat bantu belajar perantara, untuk membantu pelajar mendapatkan pengertian tentang suatu gejala atau kejadian.

Berdasarkan sifat alat bantu di atas, maka miniatur bangun datar dapat dimasukkan dalam jenis alat bantu belajar kriteria. Karena miniatur bangun datar ini menyerupai objek sebenarnya, namun dibuat dalam bentuk yang kecil sehingga dapat dibawa kemanapun dengan mudah serta dibuat dari bahan-bahan yang tidak mahal.

Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, media mempunyai beberapa fungsi. Nana Sudjana dalam Djamarah dan Zein (2006:125) merumuskan fungsi media pengajaran menjadi enam kategori, sebagai berikut:

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru.
3. Media pengajaran dalam pengajaran, penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan) media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
4. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekadar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
5. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
6. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan perkataan lain, menggunakan media, hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.

Ketika fungsi-fungsi media pelajaran itu diaplikasikan ke dalam proses belajar mengajar, menurut Djamarah dan Zein (2006:125) akan terlihat peranannya sebagai berikut:

1. Media yang digunakan guru sebagai penjelas dan keterangan terhadap suatu bahan yang guru sampaikan.
2. Media dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya.
3. Paling tidak guru dapat memperoleh media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
4. Media sebagai sumber belajar bagi siswa.
5. Media sebagai bahan konkret berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa, baik individual maupun kelompok.
6. Kekonkretan sifat media itulah akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Manfaat penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat SD, sangat penting. Sebab pada masa ini siswa masih berpikir konkret, belum mampu berpikir abstrak. Kehadiran media sangat membantu mereka dalam

memahami konsep tertentu, yang tidak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa. Ketidakkampuan guru menjelaskan sesuatu bahan itulah dapat diwakili oleh peranan media. Di sini nilai praktis media terlihat, yang bermanfaat bagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Sudjana dalam Djamarah dan Zein (2006:134) mengemukakan nilai-nilai praktis media pengajaran adalah:

1. Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir. Karena itu, dapat mengurangi verbalisme.
2. Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar.
3. Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga 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 kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.
8. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
9. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
10. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan penjabaran di atas, jelaslah bahwa media mempunyai peranan yang besar dalam proses pembelajaran. Media merupakan kunci bagi keberhasilan guru

dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Guru profesional tidak bisa merasa mapan, sreg, dengan cara-cara mengajar yang sudah rutin dan biasa diterapkannya. Metode mengajar yang “favorit” di kalangan guru umumnya sejak lama adalah ceramah (ekspositorik), yaitu metode guru “memberi tahu”, “menerangkan”, materi pelajaran. Meski banyak kelemahannya, metode ini tidak berarti harus diharamkan, artinya ditinggalkan sama sekali. Apa pun metode mengajarnya digabung dengan penggunaan macam-macam media dan sumber belajar yang mengaktifkan dan membangkitkan curiositas dan kreativitas siswa akan membuat guru menjadi kaya dan bisa lebih berhasil mencapai tujuan pengembangan kemampuan dan sikap-nilai kerja siswa. Tolok ukur keberhasilan penerapan mengajar materi apa pun adalah siswa berbuat (berbuat sesuatu) seperti: mengambil inisiatif, melakukan kerjasama, mengambil keputusan (atau, memutuskan), menghadapi dan memecahkan masalah dan sebagainya. Jadi bukan sekedar siswa tahu tentang ..., memperoleh pengetahuan tentang ..., dan sebagainya.

D. Miniatur Sebagai Alat Peraga

Kata miniatur berasal dari bahasa Inggris “miniature” yang artinya kecil. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, didefinisikan sebagai tiruan sesuatu dalam skala yang diperkecil; sesuatu yang kecil; lukisan dan sebagainya (bentuk) tiruan yang berukuran lebih kecil dari yang ditiru (Depdiknas, 2003:745). Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, miniatur memiliki sifat sebagai alat bantu kriteria. Alat bantu kriteria biasanya menyerupai bentuk aslinya. Dengan demikian, miniatur bangun

datar dalam penelitian ini didefinisikan sebagai tiruan dari suatu objek bangun datar dengan perbandingan ukuran yang lebih kecil daripada objek aslinya.

Alat dalam pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pengajaran, alat mempunyai fungsi, yaitu alat sebagai perlengkapan, alat sebagai pembantu mempermudah usaha mencapai tujuan, dan alat sebagai tujuan (Marimba dalam Djamarah dan Zein, 2006:46).

Miniatur yang dimaksud dalam penelitian ini adalah miniatur bangun datar sederhana. Sebagai alat bantu, miniatur bangun datar mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan miniatur bangun datar ini dapat mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan miniatur bangun datar akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan miniatur bangun datar.

Alat bantu yang cocok dapat mengkonkretkan masalah yang rumit dan kompleks menjadi seolah-olah sederhana. Penjelasan yang guru berikan ditambah dengan menghadirkan alat bantu lebih mendukung untuk menguraikan fakta, konsep atau prinsip. Efektivitas pemahaman anak didik lebih terjamin. Aliran realisme sangat mendukung penggunaan alat bantu dalam pengajaran. Menurut mereka, belajar yang sempurna hanya dapat tercapai jika menggunakan alat bantu yang mendekati

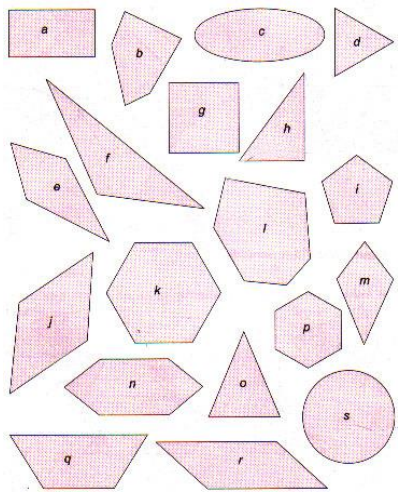
realisasi. Lebih banyak sifat alat bantu yang menyerupai realitas, makin mudah terjadi belajar pada anak didik. (Djamarah dan Zein, 2006:145).

Penggunaan alat bantu tidak hanya berlaku untuk anak didik di tingkat SD/ sederajat, tetapi dapat juga dilakukan di tingkat SMP/ sederajat atau SMU. Tetapi, memang frekuensi penggunaannya lebih banyak untuk anak didik di tingkat SD/ sederajat, karena pada masa itu anak didik masih berpikir konkret. Penguasaan bahasa anak yang minim dan miskinnya pengetahuan lebih besar menuntut kehadiran alat bantu dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian ternyata, bahwa alat bantu yang akseptabel/ mudah diterima dapat dimanfaatkan sebagai taktik yang jitu untuk meningkatkan perhatian anak didik terhadap bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Umpan balik pun terjadi seiring dengan proses belajar anak didik yang berkelanjutan.

E. Disain Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga Miniatur Bangun Datar

Salah satu model desain pembelajaran yang sederhana dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran menggunakan alat peraga miniatur bangun datar adalah model ADDIE (Prawiradilaga, 2008:21). Model ini sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase utama, yaitu *analysis*, *desain*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Adapun disain pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini seperti ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Pengembangan Disain Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga Miniatur Bangun Datar

A	<i>Analysis</i>	Kinerja	Hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Kutoarjo Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran untuk mata pelajaran matematika masih rendah
D	<i>Design</i>	KD	Mengidentifikasi benda-benda dan bangun datar simetris
		Strategi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa dibagi menjadi beberapa tim belajar. Satu tim belajar terdiri 4 orang 2) Alokasi waktu 2 x 70 menit (2 x pertemuan), jadi 1 x pertemuan adalah 70 menit, berikut rincian kegiatannya : <ul style="list-style-type: none"> - penjelasan kegiatan dan demonstrasi penggunaan alat peraga miniatur bangun datar oleh guru = 15 menit - latihan soal menggunakan alat peraga miniatur bangun datar oleh siswa = 45 menit - evaluasi = 10 menit 3) pengamatan tim belajar, mengenai : minat/perhatian (<i>receiving</i>), partisipasi (<i>responding</i>), sikap (<i>valuing</i>), dan pembagian tugas (<i>organization</i>)
D	<i>Development</i>	Media	<p>Media yang dikembangkan untuk digunakan dalam mempelajari pokok bahasan bangun datar adalah miniatur dari beberapa bentuk bangun datar, seperti bangun-bangun berikut:</p> 
I	<i>Implement</i>		<p>1. Pendahuluan – 15 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru-peserta didik memberi salam dan berdoa bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran - Guru menjelaskan secara singkat kompetensi yang harus dicapai dan materi pembelajaran yang akan dibahas.

		<p>2. Kegiatan Inti – 45 menit</p> <p>a. Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • mendemonstrasikan bentuk-bentuk bangun datar kepada siswa • menerangkan ciri-ciri bangun datar simetris dan tidak simetris dengan menggunakan contoh-contoh miniatur bangun datar • mendemonstrasikan bagaimana mengidentifikasi kesimetrisan suatu bangun datar menggunakan garis simetris dan bagaimana menentukan sumbu simetri suatu bangun datar • membimbing siswa berdiskusi dan melakukan pembimbingan individual kepada siswa yang menemui hambatan <p>b. Siswa : Dengan bimbingan guru siswa dengan penuh tanggung jawab akan tugas dan rasa ingin tahu akan pengetahuan baru dalam diskusi secara berkelompok melakukan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • setiap siswa dalam kelompoknya melakukan identifikasi mengenai bangun datar dengan menggunakan miniatur bangun datar secara bergantian seperti yang telah dicontohkan oleh guru • anggota kelompok yang lain memperhatikan dan jika sudah selesai dengan satu bangun datar, maka dilanjutkan dengan bangun datar lainnya. <p>3. Kegiatan Akhir/Penutup – 10 menit</p> <p>a. Resume dari guru</p> <p>b. Menginformasikan indikator untuk pertemuan pada pembelajaran berikutnya.</p> <p>c. Guru memberi tes individual secara tertulis.</p> <p>d. Peserta didik menyerahkan pekerjaannya kepada guru.</p> <p>e. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik sebelum keluar kelas dan peserta didik menjawab salam.</p>
E	<i>Evaluate</i>	Penilaian hasil belajar berupa tes tertulis.

F. Karakteristik Pelajaran Matematika

Dalam Permendiknas RI No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dikatakan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran

penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Selain itu, pelajaran matematika dimaksudkan pula untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain. Pembelajaran matematika mencakup masalah tertutup dengan solusi tunggal, masalah terbuka dengan solusi tidak tunggal, dan masalah dengan berbagai cara penyelesaian. Untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah, dan menafsirkan solusinya.

Berdasarkan penjabaran di atas maka diharapkan bahwa pembelajaran matematika yang didesain dengan menggunakan alat peraga miniatur bangun datar dapat mengaktifkan dan membangkitkan curiositas serta kreativitas siswa. Selain itu

tujuan utama pembelajaran, yaitu meningkatkan hasil belajar matematika dapat tercapai dengan baik.

G. Kerangka Pikir

Siswa pada umumnya mengalami kejenuhan pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama jika guru hanya menggunakan satu metode pembelajaran seperti, ceramah di mana guru umumnya hanya memberikan penjelasan sampai detail tetapi jarang ada kesempatan bagi siswa untuk mengadakan tanya jawab, diskusi dan sebagainya. Akibatnya hasil belajar siswapun tidak seperti yang diharapkan. Penulis berasumsi bahwa siswa adalah orang yang mampu berfikir kritis dan dapat membedakan mana yang baik dan tidak baik untuk diri mereka. Disamping itu siswa juga dapat menggunakan kemampuan otak mereka dalam belajar tanpa harus dipaksa.

Lebih dari 2400 tahun silam, Konfusius menyatakan : yang saya dengar, saya lupa. Yang saya lihat, saya ingat. Yang saya kerjakan, saya pahami. Ketiga pernyataan sederhana ini berbicara banyak tentang perlunya belajar aktif. Oleh Silberman (1996:23) dimodifikasi menjadi : yang saya dengar, saya lupa. Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat. Yang saya dengar, lihat dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai pahami. Dari yang saya dengar, lihat, bahas dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan. Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai.

Berdasarkan alasan tersebut, penulis berpendapat bahwa guru seharusnya dapat menyampaikan materi pelajaran dengan metode menyenangkan dan tidak

menimbulkan kejenuhan misalnya dengan menggunakan alat peraga sederhana pada pelajaran matematika dengan pokok bahasan bangun datar, yaitu menggunakan miniatur bangun datar dan tentunya dapat melibatkan siswa secara aktif. Hasil yang diharapkan tentunya dapat menunjukkan adanya rangsangan pada minat belajar siswa, keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti dalam diskusi kelompok, keaktifan siswa dalam bertanya dan sebagainya. Pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sebagaimana dikemukakan di atas sangat dibutuhkan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini penting untuk mengatasi kejenuhan. Penggunaan alat peraga sederhana ini merupakan tindakan yang memungkinkan, agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Selain itu juga merupakan kreatifitas guru dalam melakukan inovasi pada proses pembelajaran.

H. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini, adalah: jika pembelajaran pokok bahasan bangun datar menggunakan alat peraga miniatur dilaksanakan dengan langkah yang tepat, maka hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Kutoarjo Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran dapat meningkatkan.