

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu bentuk perilaku yang amat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Belajar membantu manusia menyesuaikan diri (adaptasi) dengan lingkungannya. Dengan adanya proses belajar inilah manusia bertahan hidup (*survived*). Belajar secara sederhana dikatakan sebagai proses perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu, terjadi dalam jangka waktu tertentu. Perubahan itu harus secara relatif bersifat menetap (*permanent*) dan tidak hanya terjadi pada perilaku yang saat ini nampak (*immediate behavior*) tetapi juga pada perilaku yang mungkin terjadi di masa mendatang (*potential behavior*) (Abdurrahman, 1997:17). Hal lain yang perlu diperhatikan ialah bahwa perubahan-perubahan tersebut terjadi karena pengalaman. Perubahan yang terjadi karena pengalaman ini membedakan dengan perubahan-perubahan lain yang disebabkan oleh kemasakan (kematangan).

Dengan kenyataan di atas terdapat banyak definisi belajar. Berikut ini dikemukakan beberapa definisi yang menurut para ahli. Skinner (Muhibbin, 2007: 90), berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif, proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil optimal apabila diberikan penguat (*reinforcer*).

Lain halnya dengan Witting (Muhibbin, 2007: 90) yang mendefinisikan belajar sebagai: *any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experience*. Belajar adalah perubahan menetap yang terjadi dalam

segala macam atau keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil dari pengalaman.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan berkaitan erat dengan kegiatan pembelajaran, Hergenhahn dan Olson (Bundu, 2006: 14) mengemukakan lima hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan belajar, yaitu: (1) belajar menunjuk pada suatu perubahan tingkah laku; (2) perubahan tingkah laku tersebut relatif menetap; (3) perubahan tingkah laku tidak segera terjadi setelah mengikuti pengalaman belajar; (4) perubahan tingkah laku merupakan hasil pengalaman dan latihan; serta (5) pengalaman dan latihan harus diberi penguatan.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa belajar membutuhkan suatu proses yang harus disusun secara sistematis dan memiliki tujuan yang jelas. Dengan demikian belajar akan mengakibatkan perubahan perilaku yang relatif menetap dan berkelanjutan.

1.2 Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja, tidak ada hal yang membatasinya. KBBI (2008: 23) mengartikan aktivitas sebagai kegiatan yang dilaksanakan dalam suatu pekerjaan guna mencapai tujuan tertentu. Jadi dalam melakukan aktivitas terjadi kegiatan oleh individu atau kelompok guna mencapai tujuan tertentu dengan melalui beberapa tahapan yang telah direncanakan. Winkel (Wasty, 2000: 104), menyatakan bahwa aktivitas belajar atau kegiatan belajar adalah segala bentuk kegiatan belajar siswa yang menghasilkan suatu perubahan yaitu hasil belajar yang dicapai. Perubahan yang dicapai setelah mengalami aktivitas belajar akan membawa perubahan kepada siswa dalam menghadapi permasalahannya dalam belajar,

sehingga siswa lebih dapat berpikir maju dan dewasa setelah ia mengalami aktivitas belajar.

Aktivitas kita sehari-hari membutuhkan kerja fisik dan fikiran untuk mencapai tujuan kegiatan yang kita inginkan. Abdurrahman (Wasty, 2000: 105), menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan siswa baik kegiatan jasmani maupun kegiatan rohani yang mendukung keberhasilan belajar. Dalam belajar tidak hanya aktivitas fisik atau psikis saja yang mengalami kegiatan belajar tetapi keduanya secara bersama mengalami kegiatan. Namun, memang dalam belajar sesuatu hal ada yang lebih ditonjolkan dalam melakukan kegiatan, misalnya dalam olahraga siswa lebih menonjolkan aktivitas fisiknya walau juga membutuhkan aktivitas psikis atau rohani.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan aktivitas belajar adalah segala kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerja pikiran dan badan terutama dalam hal kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Dengan semakin banyak aktivitas yang dilakukan oleh siswa akan semakin memahami dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru.

1.3 Pengertian Hasil Belajar

Istilah hasil belajar berasal dari bahasa Belanda "*prestatie*," dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Dalam literature, prestasi selalu dihubungkan dengan aktivitas tertentu, seperti dikemukakan oleh Robert M. Gagne (Muhibbin, 2007: 45) bahwa dalam setiap proses akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar (*achievement*) seseorang. Hasil belajar yang didapat tentunya dipengaruhi oleh proses belajar itu sendiri, jika prosesnya baik maka hasilnya juga akan menjadi baik.

Hasil belajar seseorang sering tidak langsung kelihatan tanpa orang itu melakukan *sesuatu* untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Namun demikian, karena hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Winkel (Bundu, 2006: 15), menggolongkan kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman, kemampuan sensorik-motorik yang meliputi keterampilan melakukan rangkaian gerak badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamik-afektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan.

Dari berbagai pengertian menurut ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan wujud penilaian dari rangkaian akhir proses belajar. Rangkaian akhir proses belajar itu misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes akhir semester maupun ujian nasional.

1.4 Matematika di SD

2.4.1 Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathemetike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi. Matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang

hubungannya dengan idea, proses, dan penalaran (Russeffendi dalam Sudirman,1990: 3). Suherman (2006: 55), mengungkapkan bahwa matematika yang diajarkan di SD yang terdiri dari bagian-bagian matematika yang dipilih guna menumbuh kembangkan kemampuan yang akan membentuk kepribadian anak sesuai dengan apa yang mereka alami dalam kehidupannya sehari-hari. Ada pun ruang lingkup pembelajaran matematika di SD Menurut KTSP 2006 (Depdiknas, 2006: 417) adalah mencakup: a) bilangan; b) geometri pengukuran; dan c) pengolahan data.

Atas dasar hal tersebut maka ada enam definisi atau pengertian dari matematika, yaitu: (1) matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir dengan baik, (2) matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi, (3) matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan, (4) matematika adalah pengetahuan fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, (5) matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik, dan (6) matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat (Soejadi dalam Sutarno, 1990: 34).

2.4.2 Teori Belajar Matematika

Belajar matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika, Bruner (Hudoyo, 1988: 56). Pemahaman terhadap konsep dan struktur suatu materi menjadikan materi itu mudah dipahami secara lebih komprehensif. Selain itu, anak didik lebih mudah mengingat materi bila yang dipelajari mempunyai pola terstruktur. Dengan memahami konsep dan struktur akan mempermudah terjadinya transfer.

Dalam belajar, Bruner hampir selalu memulai dengan memusatkan manipulasi material. Anak didik harus menemukan keteraturan dengan cara 12 pertama-tama memanipulasi material yang sudah dimiliki anak didik. Berarti anak didik dalam belajar haruslah terlibat aktif mentalnya yang dapat diperlihatkan dari keaktifan fisiknya. Bruner melukiskan anak-anak berkembang melalui tiga tahap perkembangan mental yaitu:

a. Tahap enaktif

Pada tahap ini, dalam belajar anak didik menggunakan atau memanipulasi objek-objek konkret secara langsung misalnya untuk memahami konsep operasi pengurangan bilangan cacah $7 - 4$. Anak memerlukan pengalaman mengambil atau membuang 4 benda dari sekelompok 7 benda.

b. Tahap ikonik

Pada tahap ini kegiatan anak didik mulai menyangkut mental yang merupakan gambaran dari objek-objek konkret. Anak didik tidak memanipulasi langsung objek-objek konkret seperti pada tahap enaktif, melainkan sudah dapat memanipulasi dengan memakai gambaran objek-objek yang dimaksud.

c. Tahap simbolik

Tahap ini merupakan tahap memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan tidak lagi ada kaitannya dengan objek-objek. Untuk lebih memperjelas tahapan belajar matematika menurut Bruner, dapat melihat contoh tahapan anak dalam memakai konsep pengurangan bilangan cacah $7 - 4$.

Dari teori belajar matematika yang diungkapkan oleh Bruner dapat diambil kesimpulan bahwa belajar matematika adalah bagaimana penanaman konsep pada struktur materi yang terdapat dalam pembelajaran matematika. Oleh sebab itu jika

konsep materi telah dipahami siswa, maka akan mudah untuk menerapkan konsep untuk mengerjakan soal yang berkaitan dengan konsep tersebut.

2.5 Media Pembelajaran

2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 104). Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, atau fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong dalam proses pembelajarannya.

Sedangkan menurut Sardiman (1990: 6) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran di kelas bisa terjadi. Begitu pula menurut Gerlach dan Ely (Sujana, 1991: 286) media dalam pemahaman yang sangat luas adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi guna membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pendidikan adalah grafik, fotografi, elektronik atau alat-alat mekanik yang digunakan untuk menyajikan, memproses dan menjelaskan informasi lisan. Dengan pengertian ini berarti guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Selain itu, media secara mendasar juga berpotensi untuk memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kepribadiannya. Jadi, media sendiri dapat dikatakan bermanfaat untuk merangsang pribadi dan minat belajar anak dalam belajar. Oleh karena itu, seorang pendidik dapat diharapkan untuk menggunakan media yang tepat untuk menciptakan suasana yang baik dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.5.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat, seperti yang dikemukakan oleh (Sudjana, 1991:2) yaitu:

- a. pembelajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- b. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pembelajaran dengan baik,
- c. metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, dan
- d. pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Manfaat media juga dijelaskan oleh Hamalik (1989: 6) yaitu sebagai berikut.

- a) meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
- b) memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar,
- c) memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar,
- d) memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar,

- e) merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis,
- f) menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan
- g) pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki manfaat yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Media merupakan salah satu stimulus bagi siswa untuk menumbuhkan motivasi, serta meningkatkan respon positif siswa dalam proses pembelajaran. Kehadiran media juga dapat memberikan pengalaman langsung yang sangat berharga bagi siswa serta mengurangi verbalisme, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah pada tujuan yang hendak dicapai.

2.5.3 Jenis-jenis Media

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, dalam pemilihan media guru harus selektif memilih sesuai dengan kondisi dan fungsinya. Menurut Hamzah, (1985: 135) jenis media dikelompokkan menjadi:

a. Benda Asli

Sebelum menggunakan macam-macam alat audio-visual, benda asli merupakan alat yang paling efektif untuk mengikutsertakan berbagai indra dalam belajar. Hal ini disebabkan benda asli memiliki sifat keasliannya, mempunyai ukuran besar dan kecil, berat, warna, dan adakalanya disertai dengan gerak dan bunyi, sehingga memiliki daya tarik sendiri bagi pembelajar. Jadi, benda asli adalah benda dalam keadaan sebenarnya dan seutuhnya.

Sebagai contoh, sebilah keris adalah “benda asli”, akan tetapi apabila keris tersebut tanpa “hulu”, maka keris tersebut bukan asli lagi. Dengan dasar ini, apabila menggunakan benda asli, adalah benda-benda nyata atau makhluk hidup (*real life materials*) dalam pembelajaran adalah hal yang paling baik, karena dalam menampilkan benda-benda asli tersebut tentu memiliki ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan, bobot-badan, dan lain-lain.

b. Benda Model

Benda model dapat diartikan sebagai suatu yang dibuat dengan ukuran tiga dimensi, sehingga menyerupai benda aslinya untuk menjelaskan hal-hal yang mungkin diperoleh dari benda sebenarnya. Benda asli kemudian dibuat modelnya dalam bentuk besar seperti aslinya, atau sangat kecil. Sebagai contoh kita dapat melihat gerhana matahari atau gerhana bulan, namun kita tidak akan pernah dapat melihat proses gerhana bulan dan matahari yang sebenarnya yang menyebabkan gerakan itu. Untuk memudahkan dalam proses pembelajaran, gerakan gerhana matahari atau bulan “dibuatkan modelnya” untuk memperlihatkan apa yang hendak diketahui.

Ada yang perlu dipertimbangkan ketika pengajar ingin menggunakan media pembelajaran. Menurut Mujiono, (1992: 134) penggunaan benda-benda tiruan perlu dilakukan pengajar, dengan pertimbangan mungkin benda tersebut sulit didapatkan karena:

- a. Benda tersebut terlalu jauh tempatnya.
- b. Benda tersebut terlalu kecil atau terlalu besar.

- c. Mungkin benda tersebut merupakan benda yang dilindungi oleh Cagar Budaya.

c. Alat Tiruan Sederhana/*Mock-up*

Alat tiruan sederhana atau *mock-up* banyak digunakan dalam pendidikan teknik dan industri untuk menjelaskan kerjanya bagian-bagian dari sebuah alat atau mesin. Jadi, dapat dikatakan bahwa *mock-up* adalah suatu penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses atau sistem yang lebih ruwet. Susunan nyata dari bagian-bagian pokok itu diubah sehingga aspek-aspek utamanya dari suatu proses utama mudah dimengerti pembelajar.

Alat tiruan sederhana atau *mock-up* yang dimaksud adalah tiruan dari benda sebenarnya di mana sengaja dipilih bagian-bagian yang memang penting dan diperlukan saja untuk dibuat sederhana mungkin supaya mudah dipelajari. Selain itu, umumnya bagian-bagian pada *mock-up* dapat digerakkan dan bukan mati. Sebagai contoh: kita membuat *mock-up* sebuah jam dari karton yang paling sederhana, yang jarum-jarumnya dapat digerakkan untuk mengajari anak-anak membaca waktu.

d. Diorama

Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama, biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajinya. Diorama sebagai media pembelajaran

terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah, dan bahkan dapat diusahakan untuk berbagai macam mata pelajaran.

Diorama adalah suatu skene dalam tiga dimensi untuk memperagakan suatu keadaan dalam ukuran kecil. Dalam skene itu, terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil pula. Benda-benda kecil itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan, dan lain-lain sebagainya, sehingga tampaknya seperti dunia sebenarnya dalam ukuran mini.

Dari berbagai jenis benda yang telah diuraikan di atas dalam Penelitian Tindakan Kelas ini akan menggunakan media benda asli yang merupakan media visual nyata atau disebut realia, bukan berarti menghadirkan media tersebut di dalam kelas tetapi siswa diajak melihat kepada objek secara langsung. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan melakukan observasi di lingkungan sekitar yang terdapat media realia yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

2.5.4 Media Pembelajaran Realia

Media merupakan alat bisa berupa benda hidup atau mati yang dipergunakan untuk menyampaikan suatu pesan dari penyampai kepada objek tujuannya. Dalam KBBI (2008: 204) realia adalah benda nyata bila dikaitkan dengan media pembelajaran media realia yang merupakan benda nyata tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke objek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa.

Penggunaan media memberikan kesan yang berbeda dalam kegiatan pembelajaran, menurut Zain (2002: 80) penggunaan media realia sangat disarankan karena dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa terhadap materi yang sedang mereka pelajari. Dengan demikian akan tertanam konsep materi di dalam diri anak secara baik yang akan membuat anak selalu mengingatnya.

2.5.5 Manfaat Media Realia

Media pembelajaran tentunya memiliki manfaat bagi proses pembelajaran begitu pula media realia. Menurut Enoch (Hidayat, 2008: 7.1) media realia memiliki manfaat dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran semakin jelas dan menarik.
- c. Kualitas hasil belajar semakin meningkat.
- d. Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap proses belajar.
- e. Mengubah peran guru kearah lebih positif dan produktif.
- f. Pembelajaran lebih diarahkan kepada pembelajaran kontekstual (CTL) yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa dengan menggunakan media realia dapat memberikan pengalaman langsung karena penyajiannya dilakukan secara konkret sehingga memberikan pengalaman langsung kepada siswa terhadap materi yang terkait dengan lingkungan sekitar.

2.5.6 Langkah-langkah Penggunaan Media Realia

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran dipergunakan sebagai acuan guru dalam melaksanakan tahapan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hamzah, (1985: 43) langkah-langkah penggunaan media realia adalah sebagai berikut.

1. Gunakan objek tersebut (model atau realia) sesuai dengan kompetensi/tujuan yang dicapai dalam proses pembelajaran.

2. Gunakan hanya objek-objek yang tepat/cocok saja, jangan menggunakan terlalu bermacam-macam objek sebab menyebabkan kebingungan pada diri siswa.
3. Apabila anda menggunakan beberapa objek, hendaknya objek tersebut satu sama lain berhubungan.
4. Perhatikan bentuk dan ukuran objek yang digunakan agar bisa dilihat oleh kelas secara keseluruhan. Baik juga digunakan ukuran yang berbeda dari suatu objek yang sama agar siswa lebih menyadari kenyataannya.
5. Jangan terlalu banyak memberikan penjelasan, sebab biasanya perhatian siswa tertuju pada objek yang ada bukan kepada penjelasan, sehingga penjelasan anda menjadi kurang efektif.
6. Doronglah para siswa untuk bertanya, berdiskusi atau memberikan tanggapan/kritik, sebab dengan kegiatan tersebut siswa akan belajar lebih aktif.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa dalam menggunakan media realia terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan sehingga penggunaan media realia menjadi maksimal membantu proses pembelajaran.

2.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis Penelitian Tindakan Kelas sebagai berikut "Apabila dalam pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 1 Kurungan Nyawa Gedong Tataan menggunakan media realia dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat".