

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar

Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang yang dipengaruhi oleh pengalaman. Sebagaimana dikemukakan oleh Triyanto (2009:7) menyatakan bahwa belajar hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar. Menurut Dahar (1996:103) Belajar adalah penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dengan sendirinya memberikan hasil yang lebih baik, berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta didukung oleh pengetahuan yang menyertainya, serta menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa belajar adalah proses adanya perubahan tingkah laku karena adanya suatu pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa perubahan keterampilan,

sikap, kebiasaan, pengetahuan dan pemahaman yang lebih baik dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas I SDN 2 Gunung Sulah tahun pelajaran 2013/2014

2.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memperoleh nilai-nilai dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah. Menurut Cece Rahmat dalam Abidin (2004:1) menyatakan bahwa hasil belajar adalah penggunaan angka pada hasil tes atau prosedur penilaian sesuai dengan aturan tertentu atau dengan kata lain untuk mengetahui daya serap siswa setelah menguasai materi pelajaran yang telah diberikan. Hasil belajar juga dapat diartikan hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka (Darmansyah, 2006:13). Peranan hasil belajar menurut Nasrun Harahap dalam Abidin (2004:4) yaitu:

1. Mengetahui keberhasilan komponen-komponen pengajaran dalam rangka mencapai tujuan.
2. Hasil belajar memberikan pertimbangan apakah siswa diberikan program perbaikan, pengayaan atau melanjutkan pada program pengajaran selanjutnya.
3. Untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan bagi siswa yang mengalami kegagalan dalam suatu program bahan pembelajaran.
4. Untuk keperluan supervisi bagi Kepala Sekolah dan Pengawas agar guru lebih berkompeten, sebagai bahan dalam memberikan

informasi kepada orang tua siswa dan bahan dalam mengambil berbagai keputusan dalam pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran dalam mewujudkan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika semester ganjil kelas I SD Negeri 2 Gunung Sulah.

2.3 Pengertian Matematika

Dalam pembelajaran matematika, guru harus menyadari bahwa tidak semua siswa mempunyai kemampuan yang sama, bahkan ada diantara siswa yang sama sekali tidak menyukai pelajaran matematika, hal ini karena siswa beranggapan bahwa matematika yang cukup sulit untuk dipahami dan dimengerti, lebih-lebih pada siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran matematika, agar supaya siswa aktif secara keseluruhan dalam proses pembelajaran, dengan demikian tujuan pembelajaran dalam matematika dapat di ujudkan.

Tujuan akhir pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) adalah agar siswa terampil; menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Russefendi (Heruman, 2007:1) Matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi. Sedangkan menurut Soedjadi (Heruman, 2007:1) Hakikat

matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah bahasa simbol yang mempunyai pola keteraturan dan terorganisir satu dengan yang lainnya dan mempunyai peranan yang penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa sekarang dan yang akan datang.

2.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk penekanan pemahaman terhadap materi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Media pembelajaran menurut Asra (2008:5.8) secara umum dapat dikelompokkan antara lain:

1. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, yang termasuk kelompok visual misalnya foto, gambar, poster, grafik, kartun, liflet, buklet, torso, film bisu, model 3 dimensi seperti diorama, mokeup.
2. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, radio, MP3 Player, ipod.
3. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, misalnya film bersuara, video, televisi, sound slide.
4. Multi media adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film. Multimedia sering

diidentikkan dengan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis computer (CBI).

5. Media Realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Misalnya tumbuhan, batuan, binatang, insectarium, herbarium, air, sawah.

Media mempunyai beberapa kegunaan, kegunaan media secara umum menurut Asra (2008:5.6) antara lain sebagai berikut :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalisme
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berguna untuk memperjelas pesan dalam pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, memberikan motivasi belajar, menjadikan siswa menjadi mandiri dalam belajar dan dapat menyamakan persepsi dalam menerima materi pembelajaran.

2.5 Media Gambar

2.5.1 Pengertian Media Gambar

Media gambar secara umum termasuk kedalam media visual. Menurut Hamalik (1994:95) media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret slide, film, strip, opaque proyektor. Sedangkan menurut Sadiman (1996:29) media gambar adalah media yang paling umum dipakai yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja.

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan siswa dalam pemahaman terhadap materi ajar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran dalam hal ini media gambar merupakan alat yang memiliki peranan yang sangat penting dalam mengaktifkan siswa secara menyenangkan dalam memahami materi pembelajaran sehingga interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi antara siswa dengan siswa lebih dapat dihidupkan dalam proses pembelajaran.

2.5.2 Fungsi Media Gambar

Fungsi utama media gambar adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Secara garis besar fungsi utama penggunaan media gambar menurut Hamalik (1994:12) yaitu:

- a. Fungsi edukatif yaitu mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
- b. Fungsi sosial yaitu memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
- c. Fungsi ekonomis yaitu memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal.
- d. Fungsi politis yaitu berpengaruh pada politik pembangunan.
- e. Fungsi seni budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemedialan yang modern.

Dengan demikian fungsi media gambar dalam pendidikan dapat dikatakan mempunyai fungsi yang sangat penting karena secara edukatif media gambar yaitu mendidik pengaruh positif yang memberikan informasi yang autentik dan pengalaman menyangkut proses pembelajaran terhadap siswa.

2.5.3 Kelebihan Media Gambar

Media gambar memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan media gambar menurut Sadiman (1996:31) antara lain:

- a. Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
- b. Dapat mengatasi batasan dan waktu.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Memperjelas masalah bidang apa saja.
- e. Harganya murah dan mudah didapat serta digunakan.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa, media gambar mempunyai banyak kelebihan terutama dalam proses pembelajaran karena bersifat konkrit atau nyata, realistis sehingga lebih mudah dicerna oleh siswa dalam memahami materi pembelajaran terutama matematika.

2.5.4 Kelemahan Media Gambar

Media gambar juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan media gambar menurut Rahardi (2003:27) antara lain:

- a. Hanya menampilkan persepsi indra mata, ukurannya terbatas hanya dapat dilihat oleh sekelompok siswa.
- b. Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif.
- c. Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

Kelemahan media gambar hanya menampilkan persepsi indra mata yang dimaksudkan hanya menampilkan bagian benda yang hanya nampak pada gambar, sehingga kenampakan benda hanya bagian tertentu saja (personal), dan suatu benda hanya dapat dilihat dalam ukuran relatif kecil pada media gambar, sehingga siswa lebih sulit untuk mengamati benda-benda dalam media gambar bila dibandingkan mengamati benda secara langsung. Seperti mengamati gambar pesawat terbang, hanya dapat diamati bagian-bagian tertentu yang nampak dalam gambar saja.. Dalam pembelajaran matematika tentang operasi hitung di kelas 1 SD, kelemahan media gambar tersebut tidak mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa karena materi pembelajaran adalah menghitung banyak benda.

2.5.5 Langkah-langkah Penyajian Media Gambar

Fungsi utama dari media gambar adalah sebagai alat bantu mengajar yang digunakan oleh pendidik. Media gambar dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran karena mudah dimengerti oleh siswa, terutama di SD kelas rendah. Sedangkan langkah-langkah penggunaan media gambar sebagai alat peraga menurut Sujana (2009:105) yaitu:

1. Menetapkan tujuan mengajar dengan menggunakan alat peraga, dalam hal ini merumuskan tujuan pembelajaran.
2. Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan menerapkan alat peraga mana yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Persiapan kelas. Siswa satu kelas harus mempunyai persiapan sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan alat peraga.
4. Langkah penyajian pelajaran dan peragaan. Guru harus mempunyai keahlian dan keterampilan yang baik dalam menggunakan alat peraga.
5. Langkah kegiatan belajar. Pada langkah ini siswa hendaknya mengadakan kegiatan belajar sehubungan dengan menggunakan alat peraga.
6. Langkah evaluasi pelajaran dan peragaan. Pada akhirnya kegiatan belajar mengajar haruslah dievaluasi sampai seberapa jauh tujuan itu tercapai.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menggunakan langkah-langkah pembelajaran dengan media gambar dalam penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis pokok bahasan/sub pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk media gambar.
2. Menyiapkan bahan-bahan yang digunakan. Media gambar berupa kartu bilangan untuk menghitung dalam penjumlahan dan pengurangan.

3. Memperagakan gambar-gambar sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa.
4. Guru meminta siswa mengomentari gambar yang diperagakan.
5. Guru menjelaskan materi pembelajaran melalui media yang telah disiapkan, sekaligus mengadakan penekanan dalam penjelasan terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
6. Guru menyimpulkan materi pembelajaran sekaligus menindak lanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi matematika.
7. Guru memberikan evaluasi secara tertulis terhadap materi pembelajaran yang telah di sampaikan untuk mengukur keberhasilan hasil belajar siswa. Apabila ada kekurangan yang ditemukan dalam proses pembelajaran akan diperbaiki pada pembelajaran berikutnya.

2.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apabila dalam belajar matematika dengan menerapkan media gambar di kelas 1 SD Negeri 2 Gunung Sulah Bandar Lampung maka hasil belajar siswa dapat meningkat”.