

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

Setiap siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila memiliki kemampuan dalam belajar, dan hal ini terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut setelah proses belajar. Pengertian hasil belajar menurut beberapa ahli yaitu sebagai berikut. Abdurrahman (1999 : 37) menyatakan :

“Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif tetap. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional”.

Dalam setiap proses belajar akan menghasilkan perubahan pada diri seseorang, perubahan itu biasa disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar ini biasa diperoleh dari dalam kelas, lingkungan sekolah, maupun di luar sekolah.

Tes hasil belajar anak biasanya hanya menilai ranah kognitifnya saja, sedangkan ranah afektive dan psikomotor dinilai oleh guru melalui angket yang dibuat guru ataupun dengan pengamatan yang berlangsung selama pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas.

Menurut Romiszowski (dalam Abdurrahman, 1999 : 38). “hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari sistem pemrosesan masukan (*input*)”. Sejalan dengan itu, Keller (dalam Abdurrahman, 1999 : 38) juga memandang hasil belajar sebagai keluaran (*output*) dari sistem pemrosesan berbagai masukan (*input*) yang berupa informasi.

Berdasarkan beberapa urian di atas dapat disimpulkan, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui proses belajar. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri anak dan juga faktor yang berasal dari lingkungan anak tersebut.

B. Pengertian dan Fungsi Alat Peraga

1. Pengertian Alat Peraga

Dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar diharapkan siswa dapat lebih banyak memahami dan mengikuti pembelajaran dengan gembira dan lebih besar minat belajarnya. Agar pembelajaran dapat tersebut dapat terlaksana maka materi pelajaran dapat disajikan melalui alat peraga. Alat peraga ini dapat menjembatani siswa berpikir abstrak. Artinya alat peraga membantu siswa dasar untuk menemukan bentuk abstrak dari permasalahan konkretnya. Darhim (1994: 6)

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, alat peraga adalah benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu, atau alat bantu untuk mendidik atau mengajar supaya apa yang diajarkan mudah dimengerti anak didik. Sedangkan menurut Ruseffendi (2006: 22) alat peraga adalah alat untuk menerangkan

atau mewujudkan sebuah konsep. Darhim (1994: 5) menyatakan bahwa alat peraga matematika sebagai suatu alat yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang telah dituangkan dalam garis besar program pengajaran mata pelajaran matematika dan bertujuan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.

Piaget (Ruseffendi, 2006: 163) mengatakan bahwa siswa yang tahap berfikirnya masih ada pada operasi konkrit (7-11 tahun) pada tahap ini kemampuan untuk memahami operasi (logis) dengan bantuan benda-benda konkrit, dengan ciri penggunaan logika yang memadai.

Alat peraga adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien (Sudjana, 2002 :59).

Dari beberapa pendapat di atas dapatlah ditarik sebuah kesimpulan alat peraga adalah alat bantu pengajaran yang digunakan oleh guru dalam menerangkan materi pelajaran dan berkomunikasi dengan siswa, sehingga mudah memberi pengertian kepada siswa tentang konsep suatu materi yang diajarkan.

2. Fungsi Alat Peraga

Fungsi dari alat peraga ialah memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat, hingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang (R.M. Soelarko, 1995:6).

Ada enam fungsi pokok dari alat peraga dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dalam bukunya Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar (2002: 99-100):

- a. Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Alat peraga dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- d. Alat peraga dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.
- e. Alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- f. Penggunaan alat peraga dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Di samping enam fungsi di atas, penggunaan alat peraga mempunyai nilai-nilai :

- a. Dengan peragaan dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.
- b. Dengan peragaan dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar.

- c. Dengan peragaan dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan Membantu tumbuhnya pemikiran dan membantu berkembangnya kemampuan berbahasa.
- f. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.

Dalam menggunakan alat peraga hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan alat peraga tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip ini adalah sebagai berikut :

(Nana Sudjana, 2002: 104-105) :

- a. Menentukan jenis alat peraga dengan tepat, artinya sebaiknya guru memilih terlebih dahulu alat peraga manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang hendak diajarkan.
- b. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat, artinya perlu diperhitungkan tingkat kemampuan/kematangan anak didik Menyajikan alat peraga dengan tepat.
- c. Menempatkan dan memperlihatkan alat peraga pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.

R.M. Soelarko dalam buku Audio Visual media komunikasi ilmiah pendidikan penerangan (1995: 6) menggolongkan macam-macam alat peraga berdasarkan pada bahan yang dipakai :

- a. Gambar-gambar (lukisan), dalam IPA misalnya Zoologie (gambar-gambar binatang), Botanie (gambar pohon, bunga, daun, dan buah), dan gambar tentang ilmu bumi (gambar gunung, laut, danau, hutan).
- b. Benda-benda alam yang diawetkan, misalnya daun kering yang dipres, bunga, serangga misalnya kupu-kupu, jangkrik, belalang.
- c. Model, Fantom, dan Manikkin. Yang disebut model adalah bentuk tiruan dalam skala kecil. Fantom atau Manikkin adalah model anatomi dari bagian-bagian tubuh manusia itu sendiri misal rangka manusia.

C. Pentingnya dan Pengertian Pembelajaran Matematika

1. Pentingnya Pembelajaran Matematika di Sekolah

Matematika di sekolah adalah bagian atau unsur dari matematika yang dipilih antar lain, dengan pertimbangan atau berorientasi pada pendidikan. Dengan demikian maka dalam pembelajaran matematika perlu diusahakan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, mengkonkritkan objek matematika yang abstrak menjadi mudah dipahami oleh siswa.

Para ahli pendidikan banyak mengemukakan teori-teori pembelajaran matematika yang menjadi acuan pengembangan pembelajaran matematika di sekolah. Menurut Piaget perkembangan belajar matematika melalui 4 tahap yaitu “ Tahap konkret, semi konkret, semi abstrak dan abstrak”.

Sedangkan menurut Bruner (Hudoyono, 1990:9), belajar matematika adalah :

“Belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika”

Adapun penjelasan yang dikemukakan (Van hiele, 1964) Menyatakan ada 3 unsur utama dalam pembelajaran Geometri yaitu : “Waktu, materi pengajaran dan metode pengajaran yang diterapkan”.

Lebih lanjut Van Hiele menyatakan terdapat lima tahap belajar anak didik dalam belajar geometri yaitu “ Tahap Pengenalan, Tahap Analisis, Tahap pengurutan, Tahap Deduksi dan Tahap Akurasi.

Berdasarkan pendapat di atas maka pembelajaran matematika di SD melalui tahap-tahap yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

2. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD)

Matematika merupakan salah satu jenis dari enam materi ilmu yaitu matematika, fisika, biologi, psikologi, ilmu-ilmu sosial dan linguistik. Didasarkan pada pandangan konstruktivisme, hakikat matematika yakni anak yang belajar matematika dihadapkan pada masalah tertentu berdasarkan konstruksi pengetahuan yang diperolehnya ketika belajar dan anak berusaha memecahkannya (Hamzah, 2007:126-132).

“Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan yang diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya. Namun demikian, dalam pembelajaran pemahaman konsep sering diawali secara induktif melalui pengalaman peristiwa nyata. Proses induktif-deduktif dapat digunakan untuk mempelajari konsep matematika”. Selama mempelajari matematika di kelas, aplikasi hasil rumus atau sifat yang diperoleh dari penalaran deduktif maupun induktif sering ditemukan meskipun tidak secara formal hal ini disebut dengan belajar bernalar (Depdiknas, 2003:5-6).

Sedangkan “Pembelajaran ialah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap” (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:157).

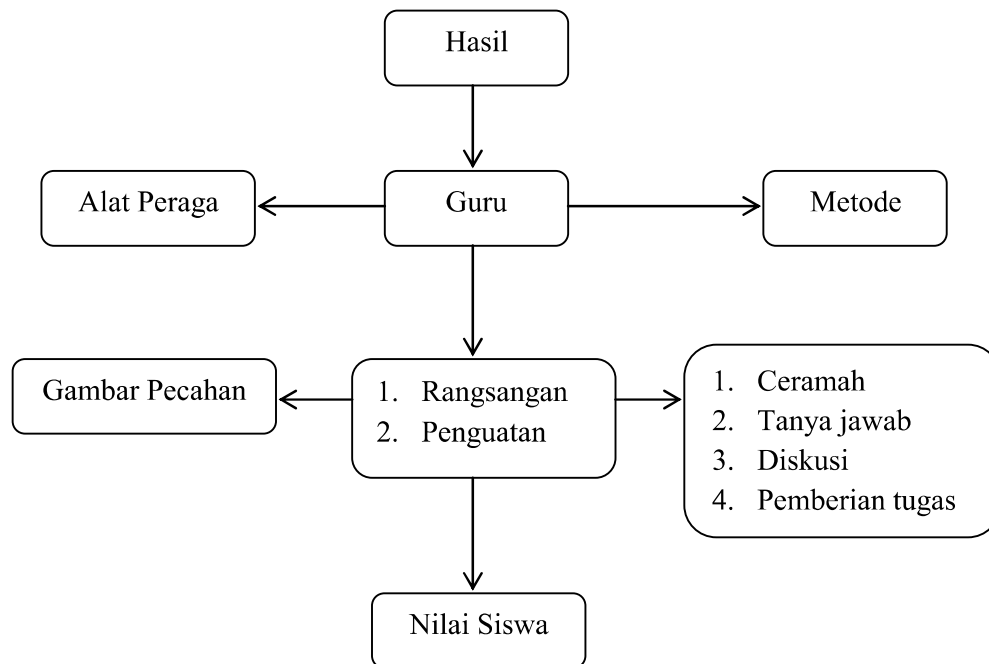
Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa guna memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan matematika. Suatu proses pembelajaran yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan situasi agar siswa belajar dengan menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing.

D. Kerangka Berpikir

Alat peraga buata adalah alat peraga yang digunakan guru dalam penyajian pembelajaran matematik tentang operasi bilangan pecahan. Informasi atau

pesan dalam alat peraga tumbuh berfungsi untuk merangsang siswa untuk mengembangkan gagasannya ke dalam pemahaman mengenai operasi bilangan pecahan. Dengan alat peraga, siswa dapat menangkap setiap informasi yang ada untuk memahami operasi bilangan pecahan.

Penelitian mengenai peningkatan hasil belajar pada pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 3 Mataram Kecamatan Gadingrejo dengan menggunakan alat peraga, memerlukan suatu kerangka pikir untuk menuntun pelaksanaan tindakan kelas seperti digambarkan dalam gambar berikut ini.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka pikir di atas, diduga bahwa dengan menggunakan alat peraga serta metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan pemberian tugas dalam pembelajaran bilangan pecahan pelajaran matematika dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bilangan pecahan mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 3 Mataram Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu tahun pelajaran 2011/2012.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini jika pembelajaran bilangan pecahan mata pelajaran matematika dilakukan dengan menggunakan alat peraga, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bilangan pecahan mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 3 Mataram Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu tahun pelajaran 2011/2012.