BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Belakangan ini pendidikan karakter sedang ramai diwacanakan. Selain menjadi bagian dari proses pembentukan akhlak dan kepribadian anak bangsa, pendidikan karakter ini pun diharapkan dapat menjadi pondasi utama dalam meningkatkan derajat dan martabat bangsa Indonesia. Menurut Prasetyo dan Ravasintha (Kurniawan, 2014: 30)

> Mendefinisikan pendidikan karakter sebagai suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada peserta didik yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai terebut, baik terhadap Tuhan YME, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia yang insan kamil.

Megawangi (Kesuma, 2012: 5) pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi kepada lingkungannya. Samani (2012: 43) mengemukakan pendidikan karakter merupakan sesuatu yang positif yang dilakukan oleh para guru dan berpengaruh terhadap karakter siswa yang diajarnya.

Upaya Meningkatkan Sikap..., Hutomo Pramu Nugroho, FKIP, UMP, 2016

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa pendidikan karakter adalah suatu proses pemberian tuntunan kepada siswa agar menjadi lebih baik dari sebelumnya.

b. Disiplin

Menurut Mustari (2014: 35) disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Disiplin disini merujuk pada instruksi sistematis yang diberikan kepada murid (*disciple*). Untuk mendisiplinkan berarti menginstruksikan orang untuk mengikuti tatanan tertentu melalui aturan-aturan tertentu. Disiplin diri merujuk pada latihan yang membuat orang yang merelakan dirinya untuk melaksanakan tugas tertentu atau menjalankan pola perilaku tertentu, walaupun bawaannya adalah malas.

Disiplin diri merupakan pengganti untuk motivasi. Disiplin ini diperlukan dalam rangka menggunakan pemikiran sehat untuk menentukan jalannya tindakan yang terbaik yang menentang hal-hal yang lebih dikehendaki. Menurut Mustari (2014: 41-42) ada beberapa tips yang dapat membantu kita membiasakan diri menjadi orang yang berdisiplin, misalnya:

1) Melihat setiap kesempatan baru sebagai pengalaman hidup baru yang menyenangkan.
2) Mengerjakan tugas, lebih cepat lebih baik, sehingga tidak mengganggu pemikiran terus-menerus.
3) Membiasakan diri membereskan apa yang sudah dimulai.

4) Menghindari mengulur-ulur waktu.
5) Berusaha untuk menjadi professional yang membina kepercayaan diri dan keyakinan diri dalam potensi kita untuk menyempurnakan tugas.
6) Menghindari kecemasan.
7) Menyiapkan diri atau tugas yang akan datang, sehingga selalu besikap baik.
8) Menanyai atau meminta tolong yang ahli, jika kita tidak bisa sesudah berusaha.
9) Mengambil resiko yang terukur dalam rangka kemajuan.
10) Sering-seringlah bertanya.

c. Indikator Disiplin

Pendidikan karakter yang saat ini diterapkan di Indonesia terdapat 18 karakter yang dikembangkan, salah satunya adalah karakter disiplin. Mustari (2014: 35) mengemukakan bahwa disiplin adalah tindakan untuk memetuhi tata tertib yang telah berlaku dilingkungan sekolah. Sekolah sangat menekankan sikap disiplin agar tercapai tujuan dari sekolah tersebut. Menurut Daryanto dan Darmiatun (2013: 197) ada beberapa indikator sikap disiplin, yaitu:

1) Melaksanakan tata tertib

Pada aspek ini siswa diharuskan menaati peraturan yang telah di buat untuk kemajuan siswa dalam berperilaku. Siswa harus memakai seragam yang lengkap dan sesuai dengan ketentuan. Datang tepat waktu saat proses pembelajaran, Siswa harus datang tepat waktu agar dapat mengikuti pembelajaran dari awal agar materi yang disampaikan dapat diserap semuanya dan tidak setengah-setengah.

2) Mengerjakan tugas dari guru tepat waktu

Siswa diharapkan dapat mengejakan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu dan tidak menunda-nunda tugas tersebut. Selain itu, siswa juga siswa harus mengumpulkan tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

3) Sikap siswa dalam proses pembelajaran dikelas

Sikap siswa dalam proses pembelajaran dikelas yang baik dapat dilihat dari cara berbicara terhadap guru, mengikuti pembelajaran dengan baik, tidak berkelahi saat pembelajaran dan tidak berbicara sendiri pada saat pembelajaran. cara berbicara siswa harus sopan kepada guru, baik saat mengajukan pertanyaan atau meminta ijin. Mengikuti pembelajaran dengan baik yaitu siswa duduk dengan baik, mendengarkan penjelasan dari guru, dan siswa diharapkan aktif dalam pembelajaran. Siswa juga diharapkan tidak

berkelahi saat proses pembelajaran karena dapat mengganggu teman-teman yang sedang mengikuti pelajaran.

4) Belajar dengan sungguh-sungguh

Pada prososes pembelajaran siswa dituntut bersungguh-sungguh dalam belajar agar pada saat pelaksanaan ulangan atau ujian dapat mengerjkan sendiri dengan hasil yang baik. selain itu diharapkan siswa bertanya jika terdapat materi yang belum dipahami agar terjadi proses timbal balik antara guru dan siswa.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian prestasi belajar

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah akan menghasilkan sebuah prestasi bagi siswa yang telah terlibat didalam kegiatan belajar. Prestasi belajar umumnya akan dijadikan sebagai tolak ukur dari kemampuan seorang siswa. Hamdani (2011: 138) mengemukakan prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol maupun kalimat yang menceritakan hasilyang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Sedangkan Gunarso (Hamdani, 2011: 12) menyatakan prestasi belajar adalah usaha-usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Prestasi belajar menurut Arifin (2014: 12) merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah hidup manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi

menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Sedangkan Gagne (Hamdani, 2011: 138) membedakan prestasi belajar menjadi lima aspek, yaitu kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan.

Prestasi belajar dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan menjadi tingkat pencapaian seorang siswa dalam proses belajar yang dilakukannya. Prestasi belajar akan menghasilkan sebuah karya dan dibuktikan dengan nilai yang diperoleh oleh siswa dalam proses belajar.

b. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, menurut Hamdani (2011: 139-145) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dibedakan menjadi dua bagian, yaitu:

1) Faktor Internal
   a) Kecerdasan (Intelegensi)
   b) Faktor jasmaniah atau faktor fisiologis
   c) Sikap
   d) Minat
   e) Bakat
   f) Motivasi
2) Faktor Eksternal
   a) Keadaan keluarga
   b) Keadaan sekolah
   c) Lingkungan masyarakat

3. Matematika Sekolah Dasar

a. Pengertian Matematika

Matematika salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yang wajib untuk dipahami dan dimengerti oleh siswa karena dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Susanto (2015: 185) mengemukakan bahwa matematika adalah salah satu sikap disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetauan dan teknologi. Menurut Johnson dan Rising (Suwangsih dan Tiurlina, 2006:4) menyatakan bahwa:

> Matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi. Matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat dalam teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide, dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keterurutan dan keharmonisannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah bidang ilmu yang mempelajari bagaimana cara berfikir tentang perhitungan, pengkajian dan penelaahan struktur abstrak mulai dari unsur yang tidak didefinisikan sampai didefinisikan, ke aksioma dan sampai ke dalil.

b. Pembelajaran Matematika SD

Pada siswa Sekolah Dasar (SD) umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 13 tahun, pembelajaran matematika harus menggunakan alat bantu. Hal tersebut agar membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga tidak cepat lupa. Menurut Piaget (Heruman, 2007: 1) mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terkait dengan objek yang bersifat konkret.

usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terkait dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehinga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran pada fase konkret, semi konkret, semi abstrak, dan selanjutnya abstrak.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar dilaksanakan oleh anak umur 6-13 tahun, sehingga membutuhkan media atau alat peraga yang nyata dalam pembelajaran matematika agar mudah ditangkap oleh panca indra dan siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran.

c. Langkah Pembelajaran Matematika SD

Pembelajaran matematika di sekolah dasar harus diajarkan dengan langkah-langkah yang menarik agar siswa dapat mengikuti dengan baik. Cara tersebut diharapkan siswa dapat menyerap ilmu matematika sehingga tidak mudah untuk dilupakan. Langkah-langkah pembelajaran matematika Sekolah Dasar (SD) menurut Heruman (2007: 3), sebagai berikut:

1. Penanaman konsep dasar
2. Pemahaman konsep
3. Pembinaan ketrampilan

d. Tujuan pembelajaran Matematika SD

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika. Menurut Depdiknas (Susanto, 2015: 190) secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut:

1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif.

e. Materi Bangun Ruang sederhana

Materi yang akan peneliti gunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah materi sifat-sifat bangun ruang sederhana di kelas V C semester II SD Negeri Pangebatan, Kecamatan Karanglewas.

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas V C Mata Pelajaran Matematika

Standar Kompetensi	Kompetesi Dasar
Memahami Sifat Bangun Ruang Sederhana dan Hubungan Antar Bangun Datar.	Menentukan Sifat-Sifat Bangun Ruang Sederhana. Menentukan Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana.

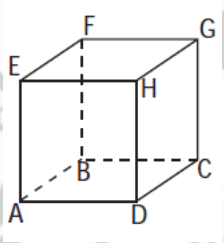
Sumber: Panduan KTSP SK & KD

1) Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Ruang

a. Kubus

Kubus adalah prisma siku-siku khusus. Semua sisinya berupa persegi atau bujursangkar yang sama.

Perhatikan kubus ABCD.EFGH berikut!

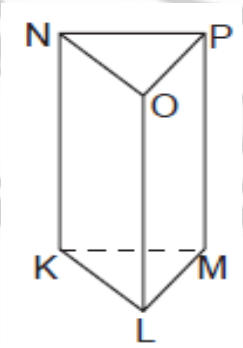


Sisinya = 6 buah, yaitu: ABCD, AEHD, DHGC, CGFB, BFEA, EFGH.

Rusuknya = 12 buah, yaitu: AB, BC, CD, DA, AE, BF, CG, DH, EF, FG, GH, HE.

Titik sudutnya = 8 buah, yaitu: A, B, C, D, E, F, G, H.

b. Prisma Tegak



Prisma tegak adalah bangun ruang yang bagian atas dan bawah sama. Prisma tegak ABCD. EFGH pada gambar di atas disebut prisma tegak segiempat atau balok. Prisma tegak KLM.

NOP adalah prisma tegak segitiga, karena bagian atas dan bagian bawah berbentuk segitiga.

1) Prisma Tegak Segiempat

Sisinya= 6 buah, yaitu: ABCD, EFGH, ABFE, BCGF, CGHD, DHEA.

Rusuknya = 12 buah, yaitu: AB, BC, CD, DA, AE, BF, CG, DH, EF, FG, GH, HE.

Titik sudut = 8 buah, yaitu: A, B, C, D, E, F, G, H.

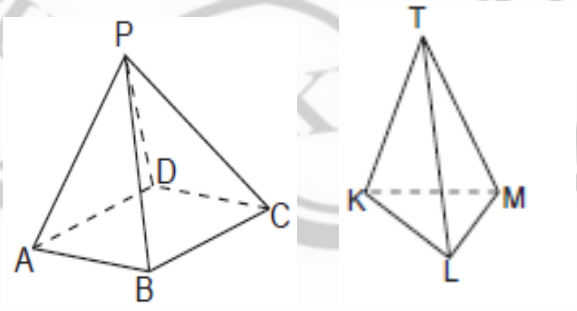
2) Prisma Tegak Segitiga

Sisi = 5 buah, yaitu: KLM, NOP, KLON, LMPO, MPNK. 2 segitiga, dan 3 persegi panjang.

Rusuknya = 9 buah, yaitu: KL, LM, MK, NO, OP, PN, KN, LO, MP,

Titik Sudut= 6 buah, yaitu: K, L, M, N, O, P.

c. Limas



Bangun ruang P. ABCD adalah limas segiempat. Bangun ruang T. KLM adalah limas segitiga. Bagaimana sifat-sifat kedua limas itu?

1) Limas Segiempat

Sisi = 5 buah, yaitu: ABCD, ABP, BCP, CDP, DAP.

Rusuk = 8 buah, yaitu: AB, BC, CD, DA, AP, BP, CP, DP.

Titik sudut = 5 buah, yaitu: A, B, C, D, P.

2) Limas Segitiga

Sisi = 4 buah, yaitu: KLM, KLT, LMT, MKT.

Rusuk = KL, LM, MK, KT, LT, MT.

Titik sudut = 4 buah, yaitu: K, L, M, T.

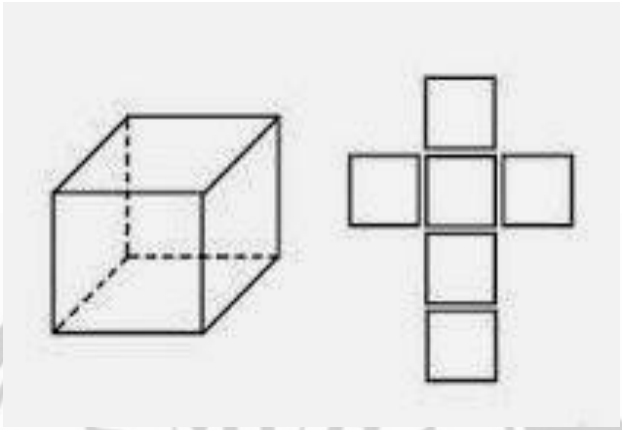
Perhatikan:

1. Sisi adalah bidang yang dibatasi rusuk-rusuk.
2. Rusuk adalah pertemuan sisi-sisi.
3. Titik sudut adalah pertemuan rusuk-rusuk.

2) Jaring-jaring Bangun Ruang

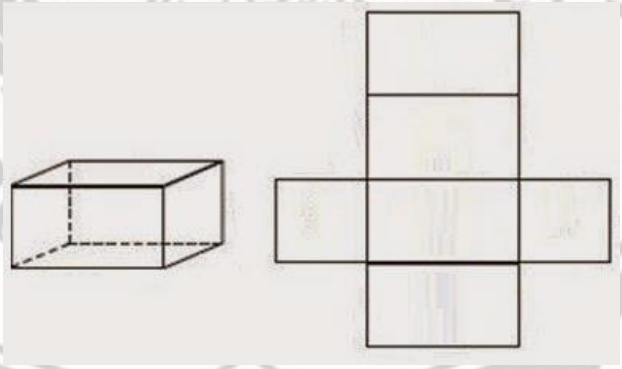
a. Kubus

Kubus merupakan sebuah bangun ruang yang terbentuk oleh enam buah sisi yang saling berbatasan dimana tiap sisi tersebut berbentuk persegi dengan ukuran yang sama besar. Sehingga apabila kita membelah sebuah kubus kemudian meletakkannya pada posisi mendatar akan diperoleh jaring-jaring kubus yang merupakan susunan dari enam buah persegi seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



b. Balok

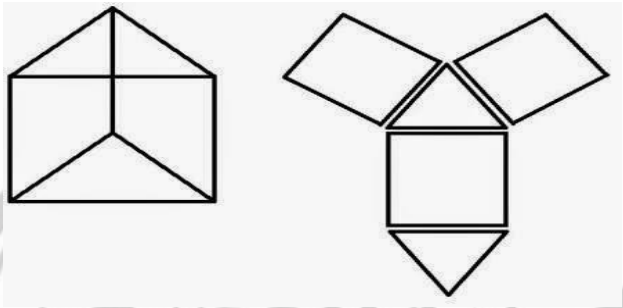
Sama halnya seperti kubus, balok juga terdiri dari enam buah sisi akan tetapi ukuran sisi pada balok berbeda. Ada 3 pasang sisi yang memiliki ukuran sama. Sehingga jika digambarkan, jaring-jaring dari sebuah balok akan menjadi seperti ini:



c. Prisma Segitiga

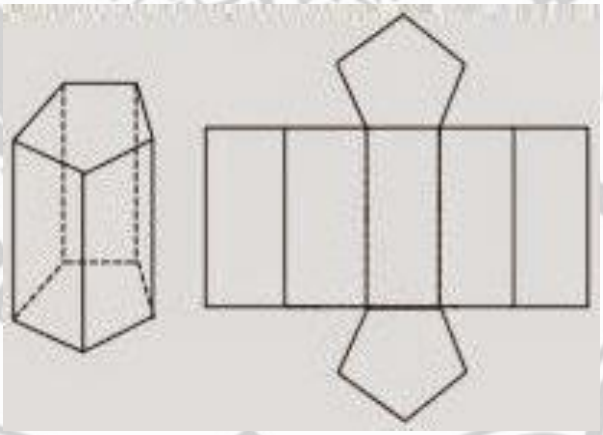
Berbeda dengan balok dan kubus, pada bangun ruang prisma segitiga ada dua buah sisi yang bentuknya berupa segitiga. Sehingga apabila digambarkan secara mendatar, jaring-

jaring pada prisma segitiga akan terdiri dari dua buah segitiga dan tiga buah persegi atau persegi panjang.



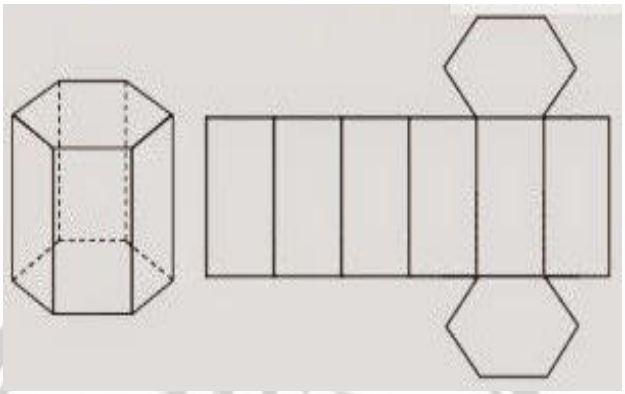
d. Prisma Segi Lima

Untuk jaring-jaring prisma segilima, jumlah persegi atau persegi panjang yang muncul pada gambar akan lebih banyak. Jaring-jaringnya dibentuk oleh sebuah segilima dan lima buah persegi ataupun persegi panjang yang berderet.



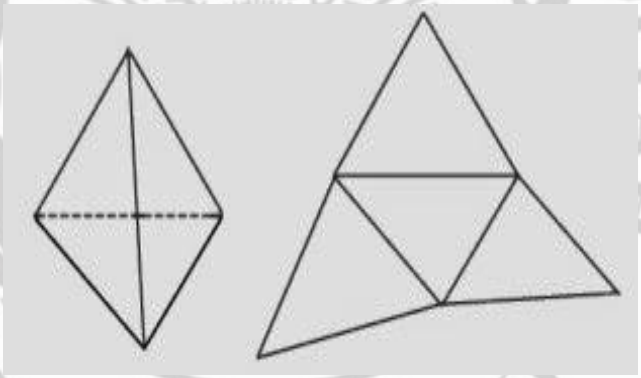
e. Prisma Segi Enam

hampir sama dengan prisma segilima, hanya saja jaring-jaringnya akan terdiri dari satu buah bangun datar bersegi lima dan enam buah persegi atau persegi panjang yang berjajar. ini dia gambarnya:



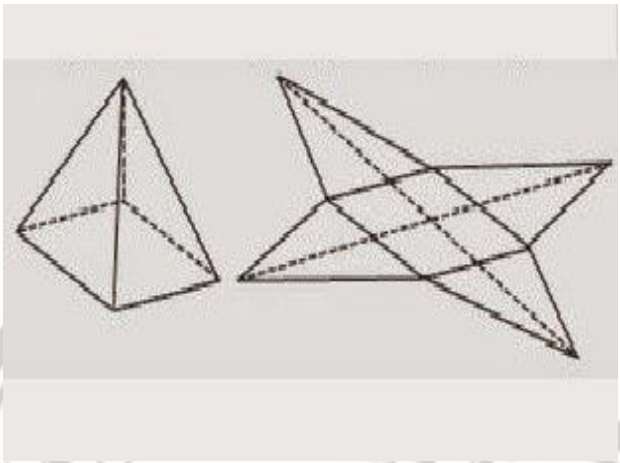
f. Limas Segitiga

Karena limas segitiga dibentuk oleh empat buah sisi yang semuanya berbentuk segitiga, maka jaring-jaringnya akan terdiri dari empat buah segitiga seperti pada gambar berikut ini:



g. Limas Segi Empat

Berbeda dengan limas segitiga, untuk limas segi empat, gambar jaring-jaringnya berupa sebuah persegi atau persegi panjang yang pada tiap sisinya berbatasan dengan sisi berbentuk segitiga seperti terlihat pada gambar ini:



4. Pembelajaran Jerome S. Bruner

a. Pembelajaran Bruner

Menurut Dahar (2011: 74), Jerome S. Bruner adalah seorang ahli psikologi perkembangan dan psikologi belajar kognitif. Model dari J. Bruner dikenal dengan belajar penemuan *(Discovery Learning)*. *Bruner* banyak memberikan pandangan mengenai perkembangan kognitif manusia, bagaimana manusia belajar, atau memperoleh pengetahuan dan menstransformasi pengetahuan.

Belajar menurut *Bruner* dalam (Trianto, 2012: 38) bahwa "belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik".

"Belajar Matematika menurut *Bruner* dalam (Tiurlina, 2006: 90) adalah belajar matematika berhasil jika proses pengajaran diarahkan kepada konsep-konsep dan struktur-struktur yang terbuat dalam pokok bahasan yang diajarkan di samping

hubungan yang terkait antara konsep-konsep dan struktur. Dalam proses pembelajaran siswa diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga)".

Berdasarkan definisi di atas, bahwa model Bruner merupakan model belajar kognitif yang didalamnya menggunakan proses pembelajaran dengan penemuan terbimbing (*Discovery Learning*) yang mengajarkan siswa untuk memperoleh pengalaman langsung melalui keaktifan dalam proses belajar secara penuh dan utuh. Model ini lebih menekankan siswa untuk dapat memahami konsep matematika secara benar dan keseluruhan.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Bruner

Menurut *Bruner* (Heruman, 2007: 4) mengatakan bahwa pembelajaran matematika siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya. Dalam pembelajaran guru harus lebih banyak berperan sebagai pembimbing.

Proses belajar menurut Bruner (Soekamto, 1997: 24) melewati tiga tahap, yaitu:

1) Tahap *Enaktif*

Tahap enaktif adalah suatu tahapan individu melakukan aktivitas-aktivitas dalam usahanya memahami lingkungan. Konsep pembelajaran Matematika dipelajari secara aktif yang direpresentasian melalui benda-benda konkrit atau situasi nyata.

Berdasarkan definisi di atas, bahwa tahap *enaktif* merupakan suatu tahap pembelajaran Matematika yang menekankan pada pemahaman konsep melalui benda-benda yang konkret atau nyata, sehingga siswa dapat memahami secara langsung proses pemahaman konsep tersebut. Disini peneliti menggunakan alat peraga berupa bangun ruang terbuat dari kayu yang dapat dibuka dan ditutup. Peneliti menggunakan media ini untuk menyesuaikan dengan tahap *enaktif* agar memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Tahap *Ikonik*

Tahap Ikonik adalah suatu tahapan melihat melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Konsep pembelajaran matematika tersebut direpresentasikan dalam bentuk bayangan visual, gambar atau diagram yang menggambarkan situasi konkret atau nyata yang terdapat pada tahap *enaktif*. Berdasarkan definisi di atas, bahwa tahap ikonik merupakan tahap pembelajaran matematika dalam bentuk diagram atau gambar-gambar yang merupakan bentuk gambaran dari benda konkret yang terdapat pada tahap *enaktif*, sehingga siswa sudah memahami konsep secara abstrak. Pada tahap ini peneliti menggunakan media berupa gambar bangun ruang agar siswa dapat menggambar bangun ruang dengan benar dan tepat.

3) Tahap *Simbolik*

Tahap simbolik adalah suatu tahapan yang mempunyai gagasan-gagasan abstrak. Konsep matematika di representasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak, baik simbol-simbol yang verbal maupun lambang-lambang matematika atau lambang-lambang abstrak lainnya. Dengan demikian, tahap simbolik merupakan tahap pembelajaran Matematika dalam bentuk simbol atau angka sehingga siswa tidak lagi dibantu dengan benda nyata tetapi mulai berfikir secara abstrak.

5. Alat Peraga

a. Pengertian Alat Peraga

Proses pembelajaran memerlukan alat peraga yang penggunaannya dihubungkan dengan tujuan dan isi atau meteri pelajaran untuk mengoptimalkan pencapaian suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pujiati (Yensi, 2012: 27-28) menjelaskan alat peraga adalah seperangkat benda konkrit yang dirancang, dibuat, atau disusun secara sengaja dan digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep serta prinsip-prinsip dalam matematika. Alat peraga dapat menyajikan hal-hal yang abstrak dalam bentuk benda-benda konkrit yang dapat dilihat, dipegang, dan diubah-ubah sehingga hal-hal abstrak lebih mudah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas, maka alat peraga yang digunakan peneliti adalah tiruan dari bangun ruang. Bangun ruang merupakan alat

peraga yang terbuat dari kayu yang dipotong dengan ukuran tertentu, kemudian dihubungkan dengan engsel diantara dua kayu agar tergabung. Sehingga alat peraga yang peneliti buat dapat digunakan untuk 2 (dua) kompetensi dasar (KD) dalam pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang dan jaring jarring bangun ruang.

Tujuan penggunaan alat peraga jaring-jaring bangun ruang tersebut agar memudahkan siswa dalam belajar dan menemukan jawaban dari suatu permasalahan. Suatu permasalahan dalam matematika tidak mudah dipecahkan apabila tidak menggunakan media atau alat peraga. Selain itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar juga diwajibkan menggunakan alat peraga karena siswa belum bisa berfikir secara abstrak.

Keunggulan dari alat peraga ini adalah alat peraga ini menyajikan bentuk bangun geometri secara nyata. Alat peraga ini cocok untuk membantu siswa dalam mengenali sifat-sifat bangun ruang dan berbagai jaring-jaring bangun ruang, sehingga siswa akan lebih memahami hasil nyata dari bangun ruang tersebut.

b. Manfaat alat peraga

Penggunaan alat peraga tentunya membawa manfaat yang sangat baik dalam pembelajaran. Mulyani (2012: 6) manfaat praktis alat peraga diantaranya, sebagai berikut ;

1) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan;
2) Dapat menghasilkan keseragaman pengamatan oleh siswa;
3) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis;
4) Membangkitkan keingintahuan, kesukaan dan minat yang baru;
5) Membangkitkan motivasi dan merangsang siswa belajar;
6) Memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak.

Peneliti menggunakan alat peraga jaring-jaring bangun ruang. alat peraga ini terbuat dari bahan potongan kayu yang dibentuk sedemikian rupa, engsel dan paku. Ketiga bahan tersebut disatukan sehingga membentuk bangun ruang yang diinginkan. Paku disini digunakan untuk mengunci bagian tertentu agar kayu dapat menyatu, jika paku tersebut dilepas maka bangun ruang akan terbuka dan membentuk jaring-jaring.

6. Implementasi Pembelajaran Bruner

Implementasi pembelajaran *Bruner* menggunakan alat peraga jaring-jaring bangun ruang agar mudah dipahami oleh siswa sebagai berikut:

a. Enaktif

Pada tahap ini siswa dalam belajar menggunakan atau memanipulasi objek secara langsung, objek langsung berarti benda sesungguhnya atau benda tiruan yang bersifat nyata. Peneliti di sini menggunakan alat peraga jaring-jaring bangun ruang yang terbuat dari bahan kayu. Alat peraga ini dapat digunakan untuk dua SK (Standar Kompetensi) yaitu mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang dan jaring-jaring bangun ruang. Masing-masing kelompok mendapatkan satu alat peraga, kemudian mengamati alat peraga tersebut.

b. Ikonik

Kegiatan dalam pembelajaran tahap ini dilakukan berdasarkan pemikiran internal anak, dimana pengetahuan yang sudah dilakukan pada tahap sebelumya disajikan melalui serangkaian gambar-gambar atau grafik. Pada tahap ini peneliti meminta kepada siswa untuk menggambar bangun ruang atau jaring-jaring bangun ruang yang sudah didapat kedalam buku masing-masing dan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang telah disediakan.

c. Simbolik

Pada tahap ini, siswa mulai memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan tidak lagi menggunakan objek-objek berupa benda konkreat atau gambar objek. Siswa mulai memiliki gagasan-gagasan abstrak yang banyak dipengaruhi oleh bahasa dan logika. Siswa pada tahap ini diminta untuk memberikan simbol pada gambar bangun ruang dan jarring-jaring yang telah dibuat pada tahap *ikonik* sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Bruner* sangat cocok jika diterapkan menggunakan alat peraga karena siswa dapat melihat dan mengamati benda nyata tersebut. Kemudian siswa mengaplikasikannya kedalam hal yang abstrak yaitu menggambar bangun ruang atau jaring-jaring bangun ruang, setelah itu memberikan simbol pada gambar tersebut.

B. Penelitian yang Relevan

Menurut Lestari (2013) dalam jurnalnya yang berjudul "Penerapan Teori Bruner untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Simetri Lipat di Kelas IV SDN 02 Makmur Jaya Kabupaten Mamuju Utara". Menunjukkan bahwa penerapan teori Bruner dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal simetri lipat. Hal ini ditunjukkan berdasarkan analisis tes akhir setiap tindakan. Data yang diperoleh siklus I ketuntasan belajar siswa yang tuntas 16 siswa dari 22 siswa dengan presentase nilai rata-rata sebesar 73% dan presentase daya serap klasikal yang diperoleh sebesar 72%.

Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai ketuntasan belajar klasikal sebesar 92% dan daya serap klasikal 84% yang artinya sudah melewati standar ketuntasan klasikal siswa yaitu 80%. Dilihat dari jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan teori Bruner berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran simetri lipat di kelas IV SDN 02 Makmur Jaya Kabupaten Mamuju Utara.

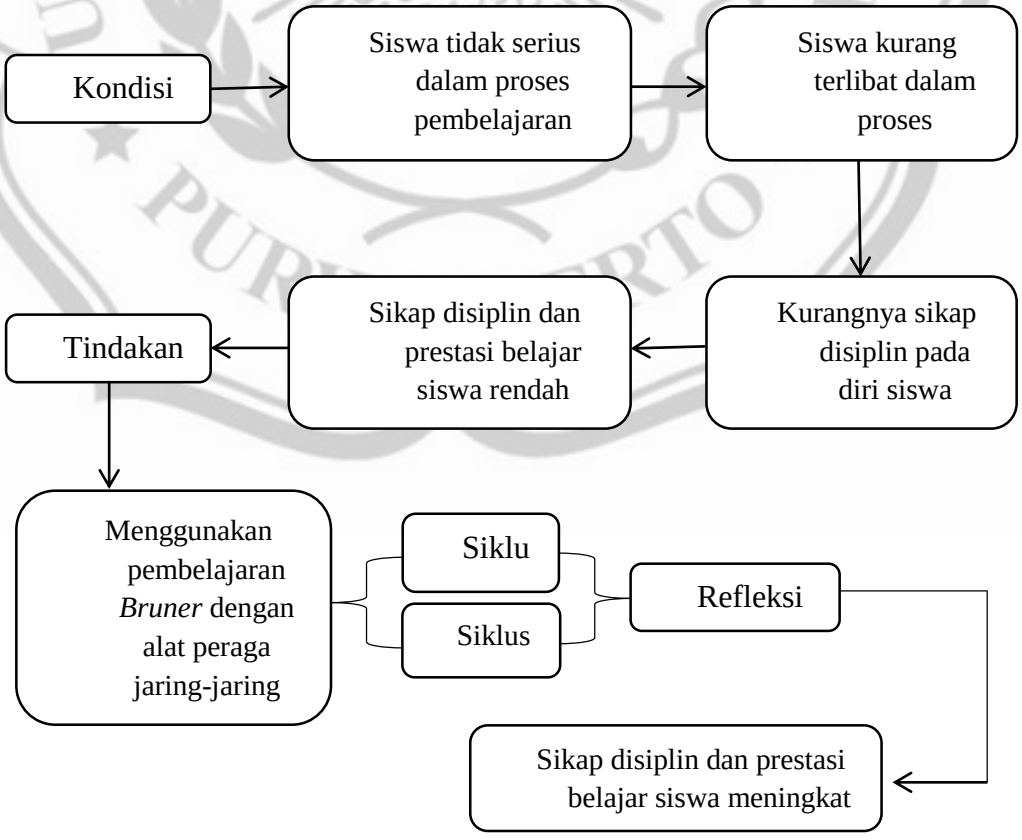
Menurut Ardika (2015) dalam artikel yang berjudul "Pengaruh Penerapan Teori Belajar Bruner terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 25 Sungai Raya (kelas kontrol) pada materi menentukan sifat - sifat bangun ruang sederhana dengan menerapkan metode ekspositori adalah 57,30 dengan standar devisa 19,50, sedangkan rata–rata hasil belajar siswa kelas IV C (kelas eksperimen) menerapkan teori belajar bruner adalah 71,88 dari skor total sebesar 1896 dengan standar devisa 19,59. Berdasarkan hasil belajar siswa (post-test) di kelas kontrol dan kelas eksperimen, terdapat perbedaan skor rata-rata post-test siswa sebesar 14,58 dan berdasarkan pengujian hipotesis (uji-t) menggunakan t-test polled varians diperoleh thitung data post-test sebesar 2,72 dengan ttabel untuk uji satu pihak pada taraf signifikasi $\alpha = 5\%$ dan dk = 51 setelah dilakukan interpolasi diperoleh ttabel sebesar 1,677, karena thitung (2,72) > ttabel (1,677) maka Ha diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teori belajar siswa dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika.

Perbedaan jurnal di atas dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu, adanya penggunaan alat peraga jaring-jaring bangun ruang. Hal ini dikaitkan dengan pembelajaran *Bruner* yang mengharapkan siswa dapat belajar langsung dengan benda nyata.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang yang telah diperoleh, siswa kelas V (Lima) C memiliki prestasi belajar yang relatif rendah dalam pelajaran Matematika. Siswa beranggapan bahwa Matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami, selain itu siswa juga kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Sikap disiplin yang ada di kelas V (Lima) C juga masih rendah, terbukti dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru dan siswa. Siswa dalam proses pembelajaran tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan cenderung berbuat gaduh, mengobrol, dan ada pula yang tidur saat pembelajaran berlangsung.. Hal tersebut yang melandasi peneliti menerapkan pembelajaran *Bruner* dengan alat peraga jaring-jaring bangun ruang untuk meningkatkan sikap disiplin dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Tindakan ini akan dilakukan dengan dua siklus, masing-masing siklus terdapat dua kali pertemuan. Pada siklus I akan membahas tentang sifat-sifat bangun ruang, di sini peneliti menggunakan pembelajaran *Bruner* dengan menekankan tiga ranah yaitu, *enaktif, ikonik, simbolik.* Tahap enaktif, siswa mengamati alat peraga jaring-jaring bangun ruang untuk menemukan jawaban, pada tahap ikonik, siswa mengambar

bangun ruang yang diamati dengan baik dan benar, sedangkan tahap simbolik, siswa memberikan simbol atau lambang pada bangun ruang yang telah digambar. Pada siklis II akan membahas tentang menentukan jaring-jaring bangun ruang, disini peneliti menggunakan pembelajaran *Bruner* dengan tahapan yang sama, namun kegiatan yang sedikit berbeda dengan siklus I. Peneliti juga akan melakukan refleksi setiap akhir siklus, ini bertujuan untuk mengetahui apa saja kekurangan dan kelebihan pada pembelajaran tersebut, selain itu digunakan untuk pedoman melakukan tindakan pada siklus selanjutnya. Peneliti megharapkan dengan menggunakan pembelajaran bruner dengan alat peraga jaring-jaring bangun ruang dapat meningkatkan sikap disiplin dan perestasi belajar siswa materi Geometri di kelas V (Lima) C SD Negeri Ajibarang Wetan.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun dengan matang akan memungkinkan untuk tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang telah disusun. Berdasarkan kerangka berfikir di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Penggunaan pembelajaran *Bruner* dapat meningkatkan sikap disiplin siswa pada mata pelajaran matematika materi Geometri di kelas V C SD Negeri Ajibarang Wetan.
2. Penggunaan pembelajaran *Bruner* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi Geometri di kelas V C SD Negeri Ajibarang Wetan.
3. Penggunaan alat peraga jaring-jaring bangun ruang dapat meningkatkan sikap disiplin siswa pada mata pelajaran Matematika materi Geometri di kelas V C SD Negeri Ajibarang Wetan.
4. Penggunaan alat peraga jaring-jaring bangun ruang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi Geometri di kelas V C SD Negeri Ajibarang Wetan