

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian belajar

Ada begitu banyak ahli yang mengemukakan pemikirannya tentang konsep belajar. Belajar menurut B.F. Skinner adalah suatu proses belajar adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya juga akan lebih baik. Sebaliknya bila tidak belajar maka responnya akan menurun. Ada beberapa hal yang menentukan belajar yaitu : a) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar, b) respon siswa, dan c) konsekuensinya sebagai hadiah, teguran atau hukuman. Sagala (2010:14).

Menurut Gagne dalam Sagala (2010:17) belajar adalah proses perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Bertitik tolak dari beberapa definisi ahli tentang belajar. Meskipun diantara mereka terdapat perbedaan mengenai pengertian belajar, namun baik secara eksplisit maupun implisit diantara mereka terdapat kesamaan maknanya, yaitu definisi manapun konsep belajar itu selalu menunjukan kepada “suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu”.

2. Pembelajaran

Pembelajaran dalam sagala (2010:61) adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa. Sedangkan konsep pembelajaran menurut Corey dalam Sagala (1986:195) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi kusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:297) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. UUSPN No. 20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses dua arah yang dilakukan pendidik untuk membuat siswa belajar aktif.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Untuk mencapai hasil belajar kita melewati unsur-unsur belajar mengajar. Dalam proses belajar-mengajar ada 4 unsur yang pokok. Unsur pertama dalam proses belajar-mengajar yaitu tujuan, bahan, metode, dan alat serta penilaian. Tujuan sebagai arah dari proses-belajar mengajar pada hakekatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan atau dibahas dalam proses belajar-mengajar agar sampai kepada tujuan yang telah ditetapkan. Metode dan alat adalah cara untuk teknik yang digunakan dalam mencapai tujuan sedangkan penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauhmana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Benyamin Bloom dalam Sudjana (2009: 22), secara garis besar membagi hasil belajar kedalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan

dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama tersebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) ketrampilan gerak dasar, (c) kemampuan preseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan ketrampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif. Dari uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Menurut Sudjana (2009:23) ada 3 ranah hasil belajar adalah kognitif, affektif, psikomotor. Klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni:

- 1) Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Dalam penelitian ini ranah kognitif yang akan diteliti adalah ranah pengetahuan dan pemahaman siswa pada materi matematika yang diperoleh

melalui hasil tes. Soal tes untuk mengetahui ranah kognitif dibuat dalam bentuk soal uraian. Soal tes ini mencakup tingkat pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis.

Tabel 2.1 Hasil Belajar Ranah kognitif pada materi Bangun Datar

Indikator	Tingkat	Kegiatan
Mengidentifikasi bangun datar jajargenjang dan segitiga.	Pengetahuan	Bertanya jawab dengan guru tentang bangun datar jajargenjang dan segitiga.
Mendiskusikan tentang rumus keliling dan luas jajargenjang dan segitiga	Pemahaman	Guru menunjukan bangun datar dan meminta siswa untuk mendiskusikan rumus keliling dan luas bangun jajargenjang dan segitiga.
Menyelidiki kebenaran rumus tersebut menggunakan alat peraga yang telah disediakan guru.	Aplikasi	Menggambar, memotong dan menggabungkan potongan menjadi bangun yang baru.
Menyelesaikan masalah keseharian yang berkaitan dengan keliling dan luas jajargenjang dan segitiga.	Analisis	Mengerjakan soal tentang keliling dan luas bangun datar jajargenjang dan segitiga dalam kehidupan.

2) Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi,

dan internalisasi. Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui hasil belajar ranah afektif pada tingkat menerima dan menjawab.

Tabel 2.2 Hasil Belajar Ranah Afektif pada Materi Bangun Datar

Indikator	Tingkat	Kegiatan
1. Mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman tentang materi keliling dan luas bangun datar jajargenjang dan segitiga.	Menerima	Bertanya kepada guru dan meminta penjelasan tentang materi keliling dan luas bangun datar jajargenjang dan segitiga.
2. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru atau teman tentang keliling dan luas bangun datar jajargenjang dan segitiga.	menjawab	Memberikan jawaban kepada guru atau teman yang bertanya tentang keliling dan luas bangun datar jajargenjang dan segitiga.

3) Ranah psikomotor

Berkenaan dengan hasil ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleksi, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif. Penelitian ini difokuskan untuk meneliti ranah psikomotor pada tingkat menirukan dan manipulasi.

Tabel 2.3 Hasil Belajar Ranah Psikomotor Pada Bangun Datar

Indikator	Tingkat	Kegiatan
1. Membuat alat peraga pada materi pembelajaran	Menirukan	Membuat alat peraga materi bangun datar jajargenjang dan segitiga.
2. Menggunakan alat peraga pada materi pembelajaran	Manipulasi	Menggunakan alat peraga sesuai dengan fungsinya.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, kognitiflah yang paling banyak dinilai guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran, namun dengan begitu lantas melupakan aspek pada ranak afektif dan psikomotor. Ranah afektif dan psikomotor juga harus diperhatikan sebagai bentuk hasil belajar.

b. Fungsi dan tujuan evaluasi hasil belajar

Tujuan utama melakukan evaluasi dalam proses belajar mengajar adalah untuk mendapat informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa sehingga dapat diupayakan tindak lanjut. Tindak lanjut tersebut merupakan fungsi evaluasi dan dapat berupa 1)penempatan pada tempat yang tepat, 2) pemberian umpan balik, 3) diagnosis kesulitan belajar siswa, atau 4) penentuan kelulusan. Silverius (1991:9)

c. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Sudjana (2008:39) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu

1) Faktor dari dalam diri siswa itu sendiri

Faktor dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai seperti dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa disekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan. Selain itu ada juga faktor lain yaitu motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

2) Faktor yang datang dari luar diri siswa itu atau lingkungan

Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

4. Matematika dan Alat Peraga

a. Pengertian matematika

Menurut Ruseffendi yang dikutip oleh Heruman (2007:1), matematika adalah bahasa simbol ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian dan secara induktif: ilmu tentang pola

keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil.

Menurut Kline yang dikutip Suwangsih (2006) matematika itu bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi karena adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu deduktif yang menggunakan bahasa simbol yang keberadaannya sangat membantu manusia dalam melaksanakan kehidupan terutama untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari – hari.

Pembelajaran matematika di SD yaitu agar siswa trampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari - hari. Untuk menuju tahap ketrampilan tersebut haruslah melalui langkah – langkah benar sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa.

Menurut Ruseffendi yang dikutip oleh heruman (2007:3) konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi 3 kelompok besar yaitu:

- 1) Penanaman konsep dasar

Yaitu pemahaman suatu konsep tersebut. Pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat

menghubungkan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak, dalam kegiatan ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu pola pikir siswa.

2) Pemahaman konsep

Pembelajaran lanjut dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Pemahaman konsep terdiri atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam satu pertemuan. Kedua, pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep. Pada pertemuan tersebut penanaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, disemester atau kelas sebelumnya.

3) Pembinaan ketrampilan

Pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembinaan ketrampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai macam konsep matematika. Pembinaan ketrampilan terdiri dari dua pengertian yaitu: pertama, merupakan kelanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam satu pertemuan. Kedua, pembelajaran pertemuan dilakukan pada

pertemuan yang berbeda tetapi masih lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep.

b. Tujuan Matematika

Mata pelajaran matematika dalam KTSP bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat 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) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

c. Alat peraga

Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang

afektif. Setiap proses belajar dan mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi. Unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dipisahkan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Dalam pencapaian tujuan tersebut, peranan alat peraga memang sangat penting sebab dengan adanya alat peraga ini bahan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Fungsi alat peraga dalam pembelajaran alat peraga adalah agar pembelajaran menjadi lebih mudah, lebih menarik, membantu memvisualkan konsep yang abstrak, membuktikan rumus dan mengembangkan imajinasi serta kreativitas siswa.

1) Prinsip-prinsip penggunaan alat peraga

Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip itu menurut Sudjana (2008:104)

- a) Menentukan jenis alat peraga dengan tepat; artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.

- b) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik.
- c) Menyajikan alat peraga dengan tepat: artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada.
- d) Menempatkan atau memperlihatkan alat peraga pada waktu, tempat dan situasi tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan.

2) Nilai atau manfaat alat peraga/media

Menurut Sudjana (2008:99) merumuskan fungsi media pengajaran menjadi enam kategori, sebagai berikut:

- a) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b) Penggunaan media pengajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan bagian. Berarti media pengajaran harus dikembangkan oleh guru.
- c) Media pengajaran dalam pengajaran, penggunaannya integral dengan tujuan dari isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.

- d) Melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- e) Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- f) Hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga memiliki nilai tinggi.

Tetapi dalam pemanfaatan media pengajaran juga tidak asal-asalan menurut keinginan guru, tidak berencana dan sistematis. Guru harus memanfaatkannya menurut langkah-langkah tertentu, dengan perencanaan yang sistematis. Menurut Sudjana (2008:105) ada enam langkah yang bisa ditempuh guru pada waktu ia mengajar dengan mempergunakan media. Langkah-langkah itu adalah:

- a) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media
- b) Persiapan guru

Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan. Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan.

c) Persiapan kelas

Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat, menilai, mengantisipasi, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.

d) Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media.

Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran. Keahlian guru dituntut di sini. Media diperbantukan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran. Edia dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan dan efesiensi pencapaian tujuan.

e) Langkah kegiatan belajar siswa.

Pada frase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Pemanfaatan media di sini bisa siswa sendiri yang mempraktekannya ataupun guru langsung memanfaatkannya, baik di kelas atau di luar kelas.

f) Langkah evaluasi pengajaran

Pada langkah ini kegiatan belajar evaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Alat peraga yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran materi menentukan keliling dan luas pada bangun datar jajargenjang dan segitiga dengan penemuan terbimbing ini adalah bangun datar dan papan tempel. Bangun datar merupakan bentuk-bentuk bangun yang hanya dapat dilihat dari satu sisi saja atau terlihat datar. Papan tempel adalah papan yang digunakan untuk menempelkan hasil penemuan yang berbentuk datar. Untuk membuat alat peraga bangun datar dan papan tempel dibutuhkan alat dan bahan. Alat yang dibutuhkan yaitu: pensil, pulpen, penggaris, gunting, cater. Bahan yang diperlukan yaitu: kertas karton tebal, kertas berwarna, lem, kertas kado.

Cara Pembuatan: 1) sediakan kertas karton dan potong sesuai ukuran, 2) sediakan kertas berwarna gambarlah bentuk bangun sesuai ukuran, 3) gunting bangun tersebut dengan rapi, 4) bagilah beberapa bagian dari bangun tersebut sesuai dengan petunjuk guru, 5) setelah melakukan pembuktian tempel pada papan tempel yang telah disediakan, 6) lipatlah kertas kado dengan ukuran lebar 2 cm, 7) tempelah kertas kado tersebut di bagian pinggir papan tempel.

Cara penggunaan misalnya dalam materi menentukan luas segita: 1) tempelkan bangun persegi panjang diatas papan tempel, 2) bagilah bangun segitiga menjadi 3 bagian sesuai dengan petunjuk guru, 3) susunlah bangun tersebut menjadi salah satu bangun datar yang telah ditempel di papan tempel, 4)

dapat disimpulkan bahwa luas bangun segitiga sama dengan luas bangun persegi panjang. Sehingga dapat dirumuskan

Luas bangun segitiga = luas bangun persegi panjang

Luas bangun segitiga = $p \times l$

Luas bangun segitiga = $\frac{1}{2} (p \times l)$

Luas bangun segitiga = $\frac{1}{2} \cdot a \cdot t$

5. Metode Penemuan Terbimbing

a. Pengertian Metode Penemuan Terbimbing

Menurut Hanafiah (2010:77) Penemuan terbimbing (*Discovery*) merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan ketrampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

Pada pembelajaran penemuan terbimbing siswa belajar mencari dan menemukan konsep sendiri. Dan merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan segala kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan ketrampilan sebagai wujud adanya perubahan tingkah laku siswa.

Menurut Djamarah (2005:22) secara garis besar prosedurnya adalah sebagai berikut:

1) *Simulation* (Eksplorasi)

Guru mulai bertanya dengan mengajukan persoalan, atau menyuruh anak didik membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan.

2) *Problem Statmen* (Eksplorasi)

Anak didik diberi kesempatan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan sebgaiian besar memilihnya karena dipandang menarik dan fleksibel untuk dipecahkan. Permasalahan tersebut dirumuskan dalam pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (statmen) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

3) *Data Collection* (Elaborasi)

Untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis, siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collection) berbagai informasi yang relevan, membaca literature, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba dan sebagainya.

4) *Data Processing* (Elaborasi)

Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi dan sebainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu

5) *Verivication* atau pembuktian (Elaborasi)

Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian di cek, apakah terjawab ataukah tidak, apakah terbukti atau tidak.

6) *Generalization* (Komfirmasi)

Tahap selanjutnya berdasarkan hasil verivikasi tadi, anak didik belajar menarik kesimpulan atau generalisasi tertentu.

Hasil belajar dengan cara ini mudah dihafal dan di ingat, mudah ditranfer untuk memecahkan masalah. Pengetahuan dan kecakapan anak didik bersangkutan lebih jauh dapat menumbuhkan motivasi instrinsik, karena anak didik merasa puas atas penggunaannya sendiri.

Menurut Mulyasa (2011: 110) cara mengajar dengan metode penemuan terbimbing menempuh langkah - langkah discovery, yaitu:

- 1) Adanya masalah yang akan dipecahkan.
- 2) Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.
- 3) Konsep atau prinsip yang harus ditemukan oleh siswa melalui kegiatan tersebut perlu dikemukakan dan ditulis secara jelas.
- 4) Harus tersedia alat dan bahan yang diperlukan

- 5) Susunan kelas diatur sedemikian rupa sehingga memudahkan terlibatnya arus bebas pikiran pesereta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
- 6) Guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan data.
- 7) Guru harus memberkan jawaban dengan tepat dan tepat dengan data dan informasi yang diperlukan siswa.

Menurut Hanafiah (2010:78) ada beberapa fungsi metode *discoveri*, yaitu sebagai berikut

- 1) Membangun komitmen dikalangan siswa untuk belajar, yang diwujudkan dengan keterlibatan, kesungguhan dan loyalitas terhadap mencari dan menentukan sesuatu dalam proses pembelajaran.
- 2) Membangun sikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pengajaran.
- 3) Membangun sikap percaya diri (*self confidence*) dan terbuka (*openess*) terhadap hasil temuannya.

Menurut Hanafiah (2010:79) ada beberapa keunggulan dan kelemahan pada metode penemuan terbimbing (*discovery*)

- 1) Keunggulan metode *Discovery*

Beberapa keunggulan metode *Discovery* yaitu:

- a) Membantu siswa untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan ketrampilan dalam proses kognitif.

- b) Siswa memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya.
- c) Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar siswa untuk belajar lebih giat.
- d) Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai kemampuan dan minat masing-masing.
- e) Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri, karena pembelajaran berpusat pada siswa dengan peran guru yang sangat terbatas.
- f) Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada siswa dengan peran guru yang sangat terbatas.

2) Kelemahan Metode Discovery

Beberapa kelemahan metode Discovery, yaitu:

- a) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
- b) Keadaan kelas di kita kenyatanannya gemuk jumlah siswanya maka metode ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan.
- c) Guru dan siswa yang sudah sangat terbiasa dengan PMB gaya lama maka metode *discovery* ini akan mengecewakan.

- d) Ada kritik, bahwa proses dalam metode *discovery* terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan sikap dan ketrampilan bagi siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sri Muryaningsih (2011) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Melalui Metode Penemuan Terbimbing Di Kelas Vb Sd Negeri Karanglo Tahun Pelajaran 2010/2011”. Pada penelitian itu dikatakann telah berhasil secara kualitatif dan kuantitatif karena hasil nilai rata – rata dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aspek kognitif

Pada aspek ini terjadi peningkatan dari siklus I ketuntasan klasikal mencapai 46,5 % dari 26 siswa 12 siswa sudah tuntas dan 14 siswa yang belum tuntas KKM namun, pada siklus ke II terjadi peningkatan menjadi 76,92% dan jumlah anak yang sudah mencapai KKM 20siswa dan 6 siswa belum emnacapai KKM. Pada siklus ke III naik menjadi 88,5% dan hanya 3 anak yang belum tuntas KKM.

2. Aspek afektif

Pada aspek afektif pada setiap siklus mengalami kenaikan yaitu pada siklus I mencapai 58,23% dan pada siklus II mencapai 73,60% sedangkan pada siklus III mencapai 86,25%

3. Aspek psikomotor

Pada aspek psikomotor juga terjadi kenaikan dalam setiap siklusnya, pada siklus I nilai rata – rata 63,17 dan pada siklus II 65,66 sedangkan pada siklus III 86,35.

C. Kerangka Berfikir

Matematika merupakan ilmu pasti yang selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari misalnya dalam utang piutang, jual beli, dan sebagainya. ilmu matematika sangat penting bagi kita namun banyak siswa yang memandang pelajaran matematika itu sulit dan cenderung tidak suka belajar matematika.

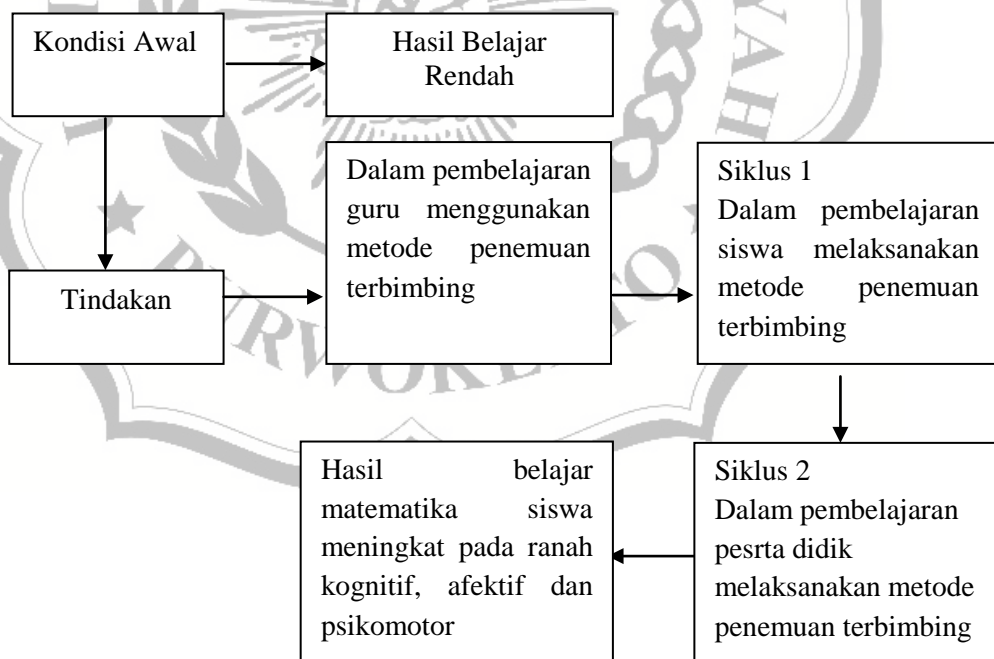
Pembelajaran matematika di SD dimaksudkan untuk membantu siswa untuk memecahkan masalah menggunakan konsep matematika tersebut. Dalam hasil pembelajaran matematika tidak hanya meningkatkan aspek kognitifnya saja yang diperlukan tetapi konsep-konsep tersebut dapat diaplikasikan kedalam situasi nyata dalam kehidupan.

Kemampuan pemahan siswa untuk pembelajaran matematika masihlah sangat kurang dan ditambah dengan cara penyampaian guru yang membuat siswa tidak dapat menerima konsep. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, strategi dan pendekatan. Yang digunakan oleh guru guna mencapai tujuan dan sasaran pendidikan. Salah satunya adalah dengan menerapkan metode penemuan terbimbing. Pada pembelajaran penemuan terbimbing siswa belajar mencari dan menemukan

konsep sendiri. Dengan menemukan konsep sendiri maka siswa akan mudah menerima konsep dan akan mudah diingat. Disamping itu metode ini juga diupayakan meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari bangun datar.

Metodo penemuan terbimbing dapat meningkatkan proses pembelajaran karena metode ini menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis. Ranah afektif meliputi Menerima dan menjawab. Pada ranah psikomotor meliputi menirukan dan manipulasi.

Penggunaan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang tergambar dalam skema sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka berfikir Peneliti

Dari skema kerangka berfikir diatas dapat deskripsikan bahwa kondisi awal sebelum penggunaan metode penemuan terbimbing hasil belajar siswa rendah. Pada siklus I dan II yang dilakukan dengan menggunakan metode penemuan terbimbing maka hasil belajar matematika kelas IV menjadi meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan analisis teoritis dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Penerapan metode penemuan terbimbing dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar jajargenjang dan segitiga ranah kognitif kelas IV SD Negeri 1 Kedungbenda.
2. Penerapan metode penemuan terbimbing dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar jajargenjang dan segitiga ranah afektif kelas IV SD Negeri 1 Kedungbenda.
3. Penerapan metode penemuan terbimbing dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar jajargenjang dan segitiga ranah psikomotor kelas IV SD Negeri 1 Kedungbenda.