

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan penting yang dilakukan di dalam pendidikan. Tujuan pendidikan dapat tercapai dengan adanya proses belajar yang dilakukan peserta didik dengan pendidik dalam kegiatannya. Slameto (2010: 2) berpendapat bahwa, "belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Pengalaman belajar seseorang berbeda-beda di dalam hidupnya, ada yang mudah dan ada yang sulit, untuk itu diperlukan usaha yang keras dalam mencapai sesuatu yang diinginkan.

Belajar penting dilakukan untuk memperoleh ilmu dan keterampilan. Abdillah dalam Aunurrahman (2010: 35) mengatakan bahwa, "belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu". Pengalaman dan

latihan merupakan hal yang sering dilakukan oleh seseorang. Pengalaman belajar seseorang dapat diperoleh dimana saja dan kapan saja, dalam belajar juga memerlukan waktu yang cukup lama. Belajar tidak dapat dilakukan secara instan namun harus secara bertahap dan melalui proses untuk mendapatkan hasil yang baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha seseorang dalam mencapai perubahan tingkah laku yang dilakukan dengan cara berinteraksi, latihan, dan melalui pengalaman hidup yang meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotor. Belajar juga dapat diperoleh dimana saja dan kapan saja, baik di sekolah maupun dirumah untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan. Proses belajar membutuhkan waktu yang cukup lama, karena belajar tidak dapat dilakukan secara instan, namun harus dapat dipahami, dimengerti dan melalui proses latihan.

b. Prinsip-prinsip belajar

Pendidik harus dapat menyusun sendiri prinsip-prinsip belajar, yaitu prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda untuk setiap peserta didik secara individual. Slameto (2010: 27-28) menjelaskan susunan prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - a) Setiap belajar peserta didik harus diusahakan untuk berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.

- b) Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada peserta didik untuk mencapai tujuan instruksional.
 - c) Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
 - d) Belajar perlu ada interaksi peserta didik dengan lingkungannya.
- 2) Sesuai hakikat belajar
- a) Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
 - b) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan *discovery*.
 - c) Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respon yang diharapkan.
- 3) Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
- a) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga peserta didik mudah menangkap pengertiannya.
 - b) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.

- 4) Syarat keberhasilan belajar
 - a) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga peserta didik dapat belajar dengan tenang.
 - b) Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar menurut Slameto yaitu 1) Berdasar prasyarat untuk belajar meliputi: peserta didik harus aktif, belajar menciptakan motivasi yang kuat, perlu lingkungan yang menantang, adanya interaksi peserta didik dengan lingkungan. 2) Sesuai hakikat belajar meliputi: Belajar sesuai tahap perkembangan, proses adaptasi, saling berhubungan satu sama lain. 3) Sesuai bahan materi yang dipelajari meliputi: materi penyajiannya sederhana, mengembangkan kemampuan sesuai dengan tujuan instruksional. 4) Syarat keberhasilan belajar meliputi: adanya sarana yang cukup, proses belajar perlu ulangan berkali-kali. Prinsip-prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah diharapkan dapat terpenuhi dengan baik sehingga belajar menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien serta peserta didik dapat memperoleh pembelajaran yang tepat dan semestinya.

2. Pengertian Hasil Belajar

- a. Pengertian hasil belajar

Belajar adalah kegiatan yang umum dilakukan manusia, dengan belajar manusia dapat memperoleh hasil belajar berupa

pengetahuan dan keterampilan yang berguna di masa depan. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) menjelaskan pengertian hasil belajar, yaitu hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Interaksi belajar dan mengajar dilakukan oleh peserta didik dan pendidik di dalam kegiatannya, kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di dalam kelas dan luar kelas guna memberikan pemahaman dan kejelasan materi yang akan disampaikan pendidik terhadap peserta didik.

Proses belajar-mengajar di dalam kelas akan menghasilkan sebuah nilai yang digunakan untuk mengukur kemampuan dirinya. Sudjana (2013: 22) berpendapat hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kegiatan belajar di sekolah menjadikan peserta didik mampu memahami beberapa hal dalam belajar di sekolah diantaranya peserta didik dapat: membaca, berhitung, menulis, mampu bekerjasama, menyatakan pendapat dan dapat melatih psikomotor peserta didik melalui gerak. Suprijono (2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Semua itu merupakan wujud hasil belajar yang di dapatkan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu interaksi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran di kelas untuk memperoleh pengalaman belajar seperti,

pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selain itu guru juga memberikan hasil belajar yang lain seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar peserta didik dapat di ketahui dari tes evaluasi atau penilaian untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi.

b. Tipe Hasil Belajar

Kegiatan belajar-mengajar tentunya terdapat tujuan pendidikan yang akan dicapai. Berikut dijelaskan tujuan pendidikan yang ingin dicapai Sudjana (2010: 49) dapat dikategorikan menjadi 3 bidang, yakni bidang kognitif, bidang afektif, serta bidang psikomotor. Ketiganya tidak berdiri sendiri tapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan membentuk hubungan hirarki sebagai tujuan yang hendak dicapai. Ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar peserta didik di sekolah. Aunurrahman (2010: 49) menyatakan penggolongan jenis perilaku belajar terdiri dari tiga ranah atau kawasan, yaitu: 1) ranah kognitif yang mencakup enam jenis atau tingkatan perilaku, 2) ranah afektif yang mencakup lima jenis perilaku, 3) ranah psikomotor yang terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotor. Masing-masing ranah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif terdiri dari enam jenis perilaku:

- a) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan.

Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.

- b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
 - c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Perilaku ini misal tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.
 - d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya tampak di dalam kemampuan menyusun suatu program kerja.
 - f) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Sebagai contoh kemampuan menilai hasil karangan.
- 2) Ranah Afektif menurut Krathwohl & Bloom dkk, terdiri tujuh jenis perilaku, yaitu :
- a) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
 - b) Patisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

- c) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- d) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- e) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Berikut dijelaskan kisi-kisi hasil belajar aspek afektif pada materi Kesebangunan dan simetri.

Tabel 2.1
Kisi-kisi Hasil belajar Aspek Afektif
Pada Materi Kesebangunan dan Simetri

No	Tingkatan	Indikator	Kegiatan
1.	Penerimaan	Aktif dalam mengerjakan tugas	Peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas
2.	Respon	Menanggapi pendapat teman	Peserta didik menanggapi pendapat teman.
3.	Penerimaan	Mengajukan pertanyaan kepada guru	Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru.
4.	Respon	Menjawab pertanyaan dari guru	Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru.
5.	Penghargaan	Bekerjasama dalam diskusi kelompok	Peserta didik bekerjasama dalam diskusi kelompok

3) Ranah Psikomotor (Simpson) terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan motorik, yaitu:

- a) Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendeskripsikan) sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut. Sebagai contoh, pemilahan warna, pemilahan angka (6 dan 9), pemilahan huruf (b dan d).
- b) Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan, kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental), misalnya posisi star lomba lari.
- c) Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan. Misalnya meniru gerak tari, membuat lingkaran di atas pola.
- d) Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya melakukan lempar peluru, lompat tinggi dan sebagainya dengan tepat.
- e) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat. Misalnya bongkar pasang peralatan secara tepat.

- f) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya kemampuan atau keterampilan bertanding dengan lawan tanding.
- g) Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Misalnya kemampuan membuat kreasi-kreasi gerakan senam sendiri, gerakan-gerakan tarian kreasi baru.

Hasil belajar aspek psikomotor dapat dilihat pada tabel 2.2 sebagai berikut:

Tabel 2.2
Kisi-kisi Hasil Belajar Aspek Psikomotor
Pada Materi Kesebangunan dan Simetri

No	Tingkat	Indikator	Kegiatan
1.	Menirukan	Minat dan gairah dalam membuat alat peraga	Peserta didik berminat dan gairah dalam membuat alat peraga
2.	Manipulasi	Membuat alat peraga sesuai dengan petunjuk	Peserta didik membuat alat peraga sesuai dengan petunjuk.
3.	Ketrampilan	Terampil menggunakan penggaris	Peserta didik terampil menggunakan penggaris dalam membuat alat peraga.
4.	Keseksamaan	Kerapian dalam membuat alat peraga	Peserta didik rapi dalam membuat alat peraga

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa penggolongan jenis perilaku belajar mencakup ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor. Ranah kognitif yang akan diamati peneliti yaitu dengan menggunakan lembar evaluasi peserta didik. Ranah afektif yang akan diamati meliputi: penerimaan, respon dan penghargaan. Sedangkan aspek psikomotor yang diamati peneliti meliputi: menirukan, manipulasi, ketrampilan dan keseksamaan.

c. Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Susanto (2013: 12) dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal: faktor ini merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal: faktor berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keadaan ekonomi keluarga yang kurang baik, pertengkaran antara suami dan istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anak, serta kebiasaan perilaku orang tua yang kurang baik akan berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor internal dan eksternal dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Diharapkan faktor keduanya dapat terpenuhi

sehingga hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara maksimal baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

3. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan ilmu dasar yang mendasari ilmu pengetahuan lain, untuk itu pembelajaran matematika sangatlah penting diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Hariwijaya (2009: 29) menjelaskan “matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan dan ruang”. Secara informal, dapat disebut sebagai ilmu tentang bilangan dan angka.

Berdasarkan pandangan formalitas, matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi”. Pembelajaran matematika yang berupa angka, bilangan, simbol-simbol, notasi, merupakan hal yang umum dijumpai dalam matematika. Konsep konsep matematika yang abstrak mewajibkan guru lebih menguasai materi dan memahami lebih akan materi-materi pelajaran matematika yang akan diajarkan guru. Matematika menurut James dan James dalam Suwangsih & Tiurlina (2006: 4) adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Pembelajaran matematika di SD meliputi pecahan, kesebangunan dan simetri itu

semua adalah pelajaran yang berpikir dengan logika, mengamati bentuk dan dalam pengerjaannya saling berhubungan satu sama lain.

Disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari simbol-simbol, angka sesuai konsep-konsep didalam matematika yang abstrak. Matematika dapat dinalar dengan logika, saling berhubungan satu sama lain, proses pengerjaan soal dapat dilakukan secara logis, cermat, jelas dan akurat.

b. Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran merupakan komunikasi yang dilakukan oleh dua orang yaitu pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga menghasilkan ilmu yang bermanfaat bagi peserta didik itu sendiri. Peserta Didik Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 7 sampai 12 tahun. Menurut Piaget dalam Heruman (2007: 1) peserta didik berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Usia perkembangan kognitif peserta didik SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Pembelajaran matematika yang abstrak menyarankan peserta didik menggunakan alat bantu berupa media atau alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang dilakukan pada umur 7 sampai 12 tahun dan kemampuan proses berpikirnya masih terikat dengan objek yang bersifat konkret, sehingga dalam hal ini guru dalam menyampaikan materi dengan cara kreatif dan inovatif .

c. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika SD

Seorang guru harus mengetahui ciri-ciri atau karakteristik dari pembelajaran matematika. Ciri-ciri pembelajaran matematika di SD menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006: 25-26) adalah:

- 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral : merupakan pendekatan pembelajaran konsep/topik matematika yang selalu mengkaitkan atau menghubungkan dengan topik sebelumnya. Konsep diberikan dengan benda-benda konkret kemudian konsep tersebut diajarkan kembali dalam bentuk pemahaman yang lebih abstrak dan lebih umum digunakan dalam matematika.
- 2) Pembelajaran matematika bertahap: dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi konkret dan akhirnya ke konsep abstrak.
- 3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif: Dalam pembelajaran contohnya bangun ruang jangsan menjelaskan definisi bangun ruang terlebih dahulu, namun

melakukan pengenalan dan memperhatikan contoh-contoh dari bangun tersebut dan mengenalkan namanya.

- 4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi: Kebenaran matematika adalah kebenaran yang konsisten, maksudnya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lainnya. Suatu pernyataan dianggap benar jika didasarkan pada pernyataan-pernyataan sebelumnya yang telah diterima kebenarannya.
- 5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna: merupakan pengajaran materi yang mengutamakan pengertian daripada hafalan. Dalam belajar bermakna aturan-aturan, sifat-sifat dan dalil-dalil tidak diberikan dalam bentuk jadi, namun aturan-aturan, sifat-sifat, dalil-dalil ditemukan peserta didik melalui contoh-contoh secara induktif di SD kemudian diberikan secara deduktif pada jenjang berikutnya.

Kesimpulan dari ciri-ciri pembelajaran matematika di SD adalah menggunakan metode spiral yang selalu mengaitkan dan menghubungkan, bertahap dari yang mudah ke yang sulit, memberikan pengenalan berupa contoh bangun, menganut kebenaran konsistensi bahwa suatu pernyataan dianggap benar, pembelajaran bermakna yaitu mengutamakan pengertian daripada hafalan.

d. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Matematika merupakan pelajaran yang diajarkan sejak SD. Fungsi pembelajaran matematika yaitu mampu menggambarkan bilangan-bilangan dan simbol serta kegiatan penalaran yang dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di SD adalah agar peserta didik mampu dan terampil menggunakan matematika. Depdiknas dalam Susanto (2016: 189) mendefinisikan kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah sebagai berikut :

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antar satuan dan penaksiran pengukuran.
- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikan.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan diharapkan guru mampu menguasai materi-materi yang akan diajarkan supaya guru mampu menerangkan materi dengan jelas dan peserta didik mampu

melakukan, menentukan, mengukur, menafsir, memecahkan masalah pada materi yang diajarkan.

e. Materi Kesebangunan dan Simetri

Pada penelitian tindakan kelas di SD Negeri Karangrau, peneliti mengambil materi "Kesebangunan dan simetri" pada kelas V semester 2. Adapun Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

Tabel 2.3 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
6. Memahami sifat-sifat bangun datar dan bangun ruang serta hubungan antar bangun.	6.1 Menyelidiki sifat-sifat kesebangunan dan simetri.

4. Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Kegiatan belajar-mengajar dalam dunia pendidikan memiliki banyak macam-macam model/metode yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, salah satu dari model tersebut adalah Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Shoimin (2014: 42) menyatakan bahwa *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik serta mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pembelajaran yang menerapkan kehidupan sehari-hari lebih mudah dipahami peserta didik, karena sesuatu dalam kehidupan sehari-hari

mudah dijumpai dan mudah dilihat sehingga peserta didik akan jauh lebih memahami dan termotivasi pada kegiatan pembelajaran.

Menghubungkan materi pelajaran dengan kondisi sehari-hari dapat membantu peserta didik lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Trianto (2011: 104) berpendapat bahwa pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara dan tenaga kerja. Mengaitkan mata pelajaran yang berbentuk abstrak ke dalam dunia nyata pastinya akan membuat peserta didik akan jauh lebih memahami materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan model pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari yang lebih menekankan peserta didik untuk menemukan hasil atas temuannya sendiri, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran memiliki tahap-tahap atau langkah-langkah didalam kegiatan pembelajaran CTL. Rusman (2011: 192) menjelaskan langkah-langkah Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* antara lain :

- a. Mengembangkan pemikiran peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang akan dimilikinya.
- b. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan *inquiry* untuk semua topik yang diajarkan.
- c. Mengembangkan sifat ingin tahu peserta didik melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan.
- d. Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok, berdiskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya.
- e. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya.
- f. Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- g. Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* maka harus melakukan langkah-langkah tersebut di atas. Pelaksanakan langkah-langkah di atas di harapkan peserta didik aktif dalam berdiskusi, bekerjasama, melakukan penemuan bersama temannya dan berani bertanya dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan menjadi menyenangkan,

peserta didik aktif, tidak bosan atau jenuh selama pembelajaran, dan peserta didik senang akan kegiatan penemuan.

Model pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Kelebihan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menurut Shoimin (2014: 44) yaitu :

- a. Pembelajaran kontekstual dapat menekankan aktivitas berpikir peserta didik secara penuh, baik psikis fisik maupun mental.
- b. Pembelajaran kontekstual dapat menjadikan peserta didik belajar bukan dengan menghafal, melainkan proses berpengalaman dalam kehidupan nyata.
- c. Kelas dalam kontekstual bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi, melainkan sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan di lapangan.
- d. Materi pelajaran ditentukan oleh peserta didik sendiri, bukan hasil pemberian dari orang lain.

Kekurangan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menurut Shoimin (2014: 44), yaitu: Penerapan pembelajaran kontekstual sulit dilaksanakan dalam konteks pembelajaran dan membutuhkan waktu yang lama. Penerapan pembelajaran yang membutuhkan waktu yang lama, di harapkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dapat memanfaatkan waktu seefektif mungkin.

5. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti suatu alat. Media dapat diartikan

sebagai perantara atau penghubung di antara dua pihak, yaitu antara *sumber pesan* dengan *penerima pesan*, oleh karena itu media pembelajaran berarti sesuatu yang menganarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Anitah (2009: 2) media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran harus dibuat sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dan media dapat membantu guru dalam menyampaikan isi materi.

Berdasarkan fungsinya, media pengajaran dapat berbentuk alat peraga dan sarana. Alat peraga dalam proses pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Sependapat dengan yang dijelaskan oleh Sadiman (2011: 7) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media sebagai penyalur pesan antara guru dengan peserta didik, untuk itu media harus dibuat semenarik mungkin dan sesuai dengan fungsinya.

Simpulan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka media atau alat peraga mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar karena alat peraga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik memahami isi materi dengan tujuan proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien sehingga peserta didikpun aktif didalam kegiatannya.

Penggunaan media/alat peraga mempunyai banyak fungsi bagi pendidik dan peserta didik. Sudjana (2008: 99) menjelaskan fungsi pokok alat peraga dalam proses belajar-mengajar, yaitu:

- a. Penggunaan alat peraga dalam proses belajar-mengajar bukan merupakan fungsi tambahan tetapi memiliki fungsi tersendiri didalam pembelajarannya yaitu sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif dan efisien.
- b. Penggunaan alat peraga merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar, yang berarti bahwa alat peraga merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan dan dikreatifkan oleh guru.
- c. Alat peraga dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pengajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan alat peraga harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- d. Penggunaan alat peraga dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- e. Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar-mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian dan inti materi yang diberikan guru.
- f. Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar-mengajar. Dengan kata lain

menggunakan alat peraga mampu memberikan hasil belajar yang tahan lama diingat peserta didik, sehingga pelajaran menjadi berkualitas dan mempunyai nilai yang tinggi.

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa alat peraga memiliki fungsi yang banyak dan lebih. Kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan guru dan peserta didik di sekolah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Kegunaan alat peraga juga mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan serta pembelajaran akan diingat lebih lama oleh peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi maksimal, untuk itu diharapkan dalam pembuatan alat peraga mampu menarik perhatian dan memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan soal.

Media pengajaran memiliki manfaat bagi pendidik dan peserta didik itu sendiri. Manfaat media pengajaran dalam proses belajar peserta didik menurut Sudjana (2005: 2) antara lain :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Manfaat media di atas diharapkan dalam pembuatan media dapat dikemas secara menarik dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga peserta didik lebih semangat dan antusias serta pembelajaranpun menjadi lebih bermakna. Dalam penelitian ini, alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran materi “ Kesebangunan dan simetri” dikelas V adalah dengan menggunakan alat peraga bentuk riil (nyata) yang ada di sekitar kelas dan dibantu menggunakan media gambar.

6. Implementasi Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Model penelitian yang peneliti gunakan yaitu model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada pembelajaran Matematika materi Kesebangunan dan simetri. Penggunaan model CTL pada awal pelajaran guru melakukan apersepsi kemudian guru mengingatkan kembali materi pelajaran yang telah diajarkan sebelumnya. Guru memotivasi dan menggali pengetahuan awal terkait materi yang akan diajarkan dan guru menginformasikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan.

Kegiatan inti guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik terkait materi yang akan diajarkan dengan mengaitkan benda-benda dunia nyata (kontekstual) yang ada di sekitar lingkungan dengan pelajaran yang akan dilaksanakan. Guru memperlihatkan macam-macam bangun datar sebangun yang ada di dalam kelas seperti: persegi panjang, persegi, segitiga dan sebagainya, lalu guru menjelaskan soal atau masalah dengan memberikan petunjuk/saran seperlunya, dan peserta didik diminta

untuk memahami soal/masalah tersebut. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, guru membagikan soal LKPD dan peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal berdasarkan temuannya dan didiskusikan dengan anggota kelompoknya.

Guru mendorong peserta didik untuk menyelesaikan soalberdiskusi dengan kelompoknya, hasil dari diskusi kelompok dipresentasikan oleh tiap perwakilan kelompok di depan kelas. Peserta didik diarahkan untuk aktif dan menanggapi pendapat dari masing-masing kelompok mengenai jawaban yang telah dipaparkan. Guru melakukan tanya jawab dan mengarahkan jawaban yang benar terhadap pemaparan setiap perwakilan kelompok. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya materi yang belum dipahami. Guru memberikan soal evaluasi kepada peserta didik, dan setelah selesai mengerjakan peserta didik diminta untuk menukarkan hasil tugas dengan temannya. Guru dan peserta didik membahas penyelesaian lembar tugas evaluasi tersebut. Guru menilai hasil tugas evaluasi peserta didik dan menganalisisnya. Kegiatan akhir, guru dan peserta didik membuat kesimpulan bersama-sama mengenai pembelajaran yang sudah dilakukan, lalu guru penutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kulsum, Subarjah dan Isrok'atun (2016) dalam jurnalnya yang berjudul "Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

matematis dan motivasi belajar siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan pendekatan CTL lebih baik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Pendekatan CTL juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dalam kegiatan pembelajaran siswa antusias dalam melaksanakan setiap perintah dalam LKS dan siswa aktif bertanya dalam kegiatan pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Osman dan Suryawati (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “*Contextual Learning: Innovative Approach towards the Development of Students Scientific Attitude and Natural Science Performance*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengajaran kontekstual (CTL) dengan strategi RANGKA (R: Rumusan Masalah), (A: Amati melalui kegiatan), (N: Nyatakan), (G: Gabungkan), (K: Kerjasama & komunikasi), (A: Amalkan) dapat meningkatkan sikap ilmiah dan prestasi belajar pada pelajaran IPA di SMP Pekanbaru, dalam pembelajaran siswa menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.
3. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Henrdiana, Slamet dan Sumarmo (2014) dalam jurnalnya yang berjudul “*mathematical Connection Ability and self- Confidence*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengajaran kontekstual dengan manipulatif matematis mencapai nilai yang lebih baik, kepercayaan diri siswa menjadi lebih baik dan siswa senang dalam kegiatan pembelajarannya.

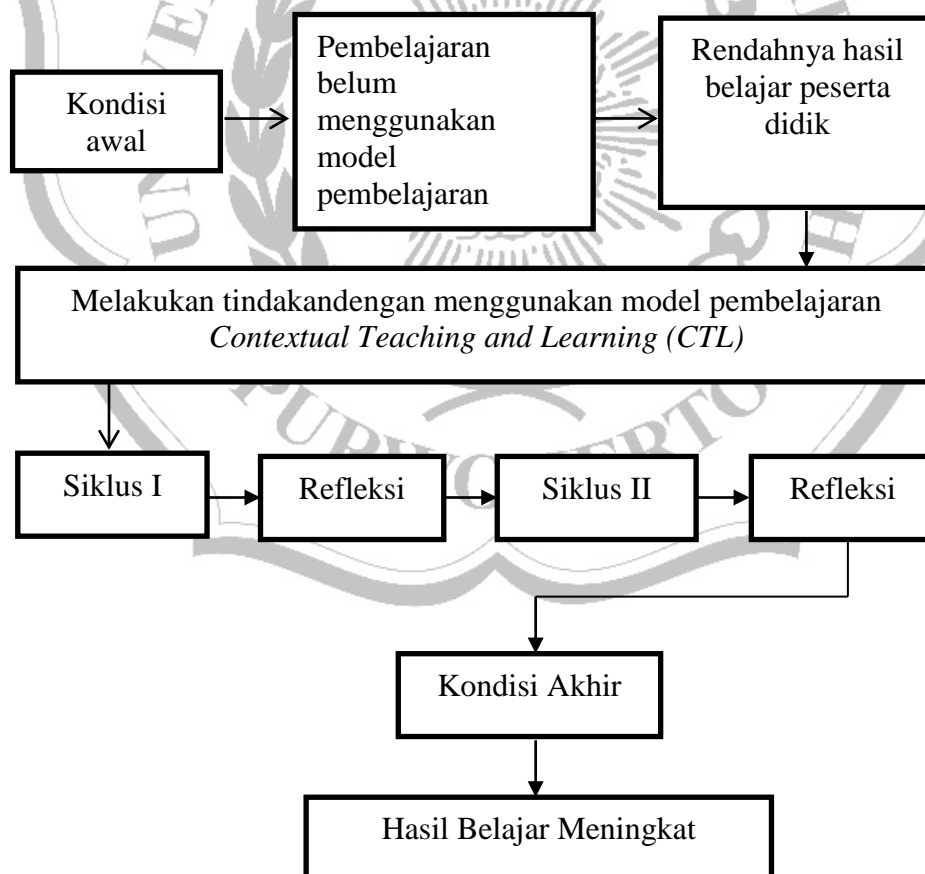
Hasil penelitian di atas dijadikan acuan dan sumber bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara jurnal dengan penelitian ini terdapat pada variabelnya yakni pada jurnal di atas menggunakan variabel motivasi belajar, sikap ilmiah, dan rasa percaya diri dalam proses pembelajarannya tetapi penelitian yang diteliti oleh peneliti menggunakan variabel hasil belajar yang dinilai berdasarkan aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang yang telah di sampaikan serta permasalahan yang sering guru jumpai. Matematika adalah pelajaran yang dianggap sulit, karena konsep pembelajaran matematika banyak yang bersifat abstrak dan perlu pemahaman yang baik dalam mengerjakannya.

Mengatasi anggapan peserta didik mengenai pembelajaran matematika itu sulit adalah dengan memberikan kesan yang menarik dengan cara menggunakan alat peraga. Penggunaan alat peraga dapat mengundang perhatian dan antusiasme peserta didik serta dapat mengaitkan pada kehidupan sehari-hari, sehingga pandangan peserta didikakan pelajaran matematika yang sulit itu akan berubah.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. CTL adalah suatu pendekatan yang didalamnya mengaitkan permasalahan-permasalahan nyata yang ada disekitar peserta didik dan dengan CTL peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki, baik secara mandiri atau kelompok dengan bimbingan guru. Penggunaan CTL dalam pembelajaran Matematika materi Kesebangunan dan Simetri memungkinkan peserta didik mudah dalam mencapai pemahaman dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik seperti yang tergambar pada skema berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Berdasarkan skema kerangka berpikir tersebut, dapat di deskripsikan bahwa saat kondisi awal sebelum menggunakan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Hasil belajar peserta didik sangatlah rendah, pada saat dilakukan PTK siklus I dan siklus II dengan menggunakan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) lalu melakukan refleksi maka hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan analisis teoritik dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: "Penerapan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan menggunakan media benda nyata (rill) dan gambar bangun datar, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi "Kesebangunan dan Simetrimata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri Karangrau".