

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Konkret

1. Pengertian Media Konkret

Media berasal dari Bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara yang dipakai untuk menunjukkan alat komunikasi. Secara harfiah media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media menurut Briggs (dalam Mulyani Sumantri, 2004:176) adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar contoh: buku, film, kaset, film bingkai dan sebagainya.

Menurut Sadiman (2002:6) mengatakan bahwa kata media berasal dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa agar proses belajar terjadi. Salah satu upaya untuk mengatasi kurangnya minat, kegairahan siswa dalam belajar, dan memantapkan penerimaan siswa terhadap isi pembelajaran adalah dengan media konkret. Karena media konkret bermanfaat untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.

Penggunaan media konkret tidak hanya membuat pembelajaran lebih efisien, tetapi materi dapat diserap dan dikuasai oleh siswa. Siswa mungkin sudah memahami permasalahan, konsep dari penjelasan guru, tetapi akan lebih

lama terekam di benak siswa jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, atau mengalami sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.

2. Fungsi Media Konkret

Menurut Latuheru (dalam Hamdani, 2005:9) menyatakan bahwa (1) media pembelajaran konkret berfungsi untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan, (2) media pembelajaran konkret berguna dalam hal meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan, (3) media pembelajaran konkret mampu menyajikan data yang kuat dan terpercaya.

Menurut Mulyani Sumantri (2004:178) mengemukakan bahwa secara umum media konkret berfungsi sebagai:

- a. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
- d. Mengembangkan motivasi belajar peserta didik
- e. Mempertinggi mutu belajar mengajar.

Jadi keuntungan penggunaan media konkret dalam pembelajaran adalah:

- a. Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahpahaman siswa dalam mempelajarinya.
- b. Meningkatkan minat siswa untuk materi pelajaran.

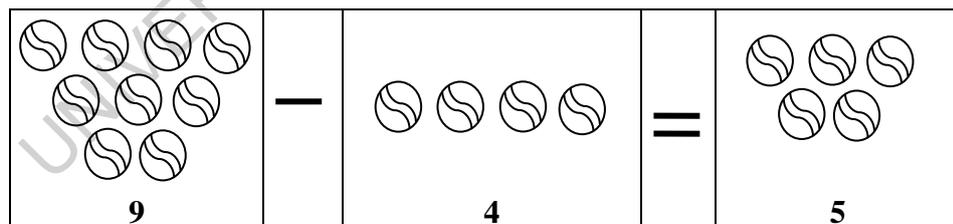
- c. Memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar.
- d. Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan.
- e. Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah di dapat melalui materi-materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam.

3. Langkah-langkah Pemanfaatan Media Konkret

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pemanfaatan media konkret pada siswa kelas I adalah sebagai berikut:

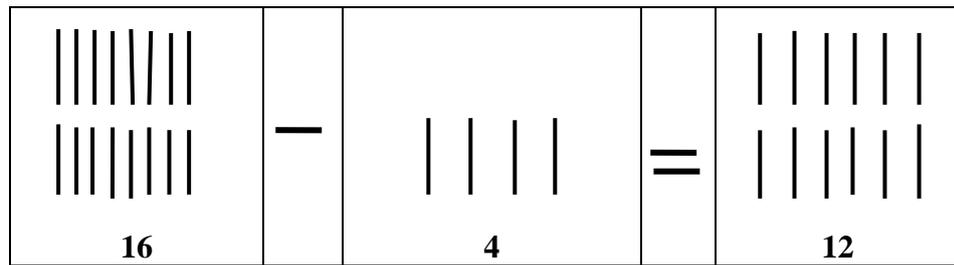
- a. Dengan menggunakan benda konkret lain seperti kelereng, konsep pengurangan siswa diminta mengambil 9 buah kelereng, kemudian dari sembilan kelereng tersebut diberikan 4 buah kelereng kepada temannya, jadi sisa kelereng tersebut menjadi 5 buah kelereng.

Contoh Media Kelereng:



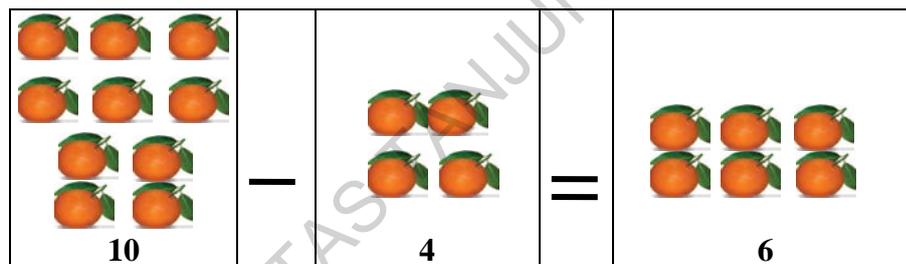
- b. Dengan menggunakan media lidi. Dalam menjelaskan konsep pengurangan siswa diminta mengambil 16 buah lidi, kemudian dari enam belas lidi tersebut diberikan 4 buah lidi kepada temannya, jadi sisa lidi tersebut menjadi 12 buah lidi.

Contoh Media Lidi :



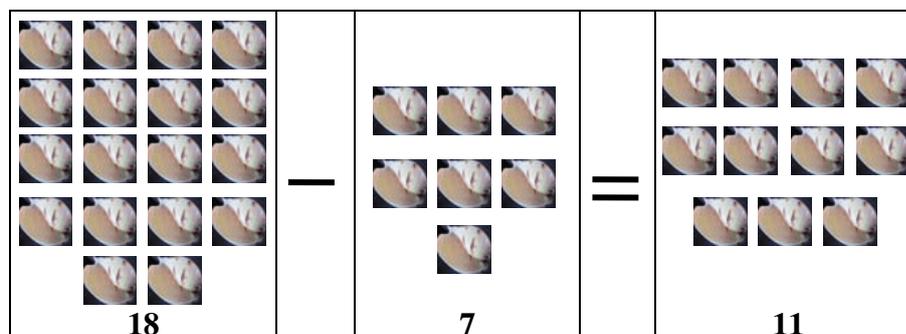
- c. Dengan menggunakan media buah jeruk. Dalam menjelaskan konsep pengurangan siswa diminta mengambil 10 buah jeruk, kemudian dari sepuluh buah jeruk tersebut diberikan 4 buah jeruk kepada temannya, jadi sisa buah jeruk tersebut menjadi 6 buah jeruk.

Contoh Media buah jeruk :



- d. Dengan menggunakan media congkak. Dalam menjelaskan konsep pengurangan siswa diminta mengambil 18 congkak, kemudian dari delapan belas congkak tersebut diberikan 7 congkak kepada temannya, jadi sisa congkak tersebut menjadi 11 congkak.

Contoh Media congkak :



B. Hakikat Matematika

1. Pengertian Matematika

Nasution dalam Sri Subarinah (2006:1) menyatakan, Istilah Matematika berasal dari bahasa Yunani, *mathein* atau *manthenin* yang berarti mempelajari. Kata Matematika diduga erat hubungannya dengan kata Sanssekerta, *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan, atau intelagensia. Pengertian Matematika yang dikemukakan oleh para ahli adalah sebagai berikut:

James dan James (dalam Karso, 2001:15) dalam kamus Matematikanya mengatakan bahwa "Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri".

Begitu pula menurut Kline (dalam Karso, 2001:17) mengatakan bahwa "Matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya Matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan mengatasi permasalahan sosial, ekonomi, dan alam".

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah ilmu logika tentang fakta-fakta kualitatif yang berhubungan dengan bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan dan memiliki aturan-aturan yang baku dan ketat.

2. Tujuan Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD (2006:26), mata pelajaran Matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat; melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol tabel diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Bilangan
- b. Geometri dan pengukuran
- c. Pengolahan data

4. Teori Pembelajaran Matematika

Bruner (dalam Konsorsium PJJ, 2006:5) menyatakan, Belajar matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika.

Menurut Bruner (dalam Nyimas Aisyah, 2008:1-6), ada tiga model tahapan dalam proses belajar yang harus dilewati, yaitu.

- a. Model Tahap Enaktif

Dalam tahap ini penyajian yang dilakukan melalui tindakan anak secara langsung terlibat dalam memanipulasi (mengotak-atik) objek. Pada tahap ini anak belajar sesuatu pengetahuan di mana pengetahuan itu dipelajari secara aktif, dengan menggunakan benda-benda konkret atau menggunakan situasi yang nyata.

Dalam penelitian ini anak menggunakan media konkret yaitu kelereng, lidi, buah jeruk, dan congkak untuk melakukan sesuatu secara langsung.

b. Model Tahap Ikonik

Dalam tahap ini kegiatan penyajian dilakukan berdasarkan pada pikiran internal dimana pengetahuan disajikan melalui serangkaian gambar-gambar atau grafik yang dilakukan anak, berhubungan dengan mental yang merupakan gambaran dari objek-objek yang dimanipulasinya.

c. Model Tahap Simbolis

Dalam tahap ini bahasa adalah pola dasar simbolik, anak memanipulasi simbol-simbol atau lambang-lambang objek tertentu.

Dalam penelitian ini anak menuliskan lambang bilangan di depan berdasarkan dari apa yang telah dipelajarinya.

5. Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan atau upaya untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari matematika. Kegiatan tersebut adalah upaya disengaja artinya menuntut persiapan pembelajaran yang sangat detail, inovatif dan kreatif yang mampu menyesuaikan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan pembelajaran kompetensi dalam standar kompetensi-kompetensi dasar dan kekhlasan kontekstual kehidupan sehari-hari peserta didiknya. Dalam pelaksanaan pembelajaran, tugas guru hanya sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik aktif mengkonstruksi sendiri pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.

C. Aktivitas Belajar Siswa

1. Pengertian Aktivitas

Noor Latifah (2008) menyatakan bahwa aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam

kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Tannenbaum (dalam Asra, dkk. 2008:58) menyatakan aktivitas merupakan suatu tingkat yang menggambarkan sejauh mana peran anggota dalam melibatkan diri pada kegiatan dan menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.

Dari beberapa definisi aktivitas diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang baik dalam bentuk sikap, pikiran, maupun perhatian untuk mencapai tujuan secara optimal.

2. Pengertian Belajar

Belajar memiliki berbagai pengertian yang beragam, diantaranya:

- a. Sardiman (2010:21) menyatakan bahwa belajar dalam arti luas diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya.
- b. Garry dan Kingsley (dalam Ningsih, 2006:13) menyatakan bahwa belajar adalah proses tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek dan latihan.
- c. Oemar Hamalik (2010:37) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.
- d. Rochman Natawidjaja dan Moesa Moein (1991:73) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu.

Dari definisi yang telah dikemukakan para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses pembentukan dan perubahan yang bersifat permanen yang dilakukan seseorang kearah yang lebih baik yang disebabkan

oleh adanya pengalaman belajar yang terarah (latihan). Perubahan tersebut dapat berupa perubahan tingkah laku dan perubahan pengetahuan dari tidak tahu menjadi tahu.

Prinsip dari aktivitas belajar adalah pengalaman siswa yang mengaktifkan dirinya selama pembelajaran untuk berinteraksi dengan lingkungan.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Soli Abimanyu (1995: 8-9) menyatakan bahwa ada 3 faktor penyebab rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran, yakni:

- a. Siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri.
- b. Siswa kurang memiliki keberagaman untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain.
- c. Siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman.

Soemanto (1987: 107-110) menyatakan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, yaitu:

- a. **Faktor Stimuli Belajar**
Segala hal diluar individu yang merangsang individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Perbuatan atau aktivitas belajar yang disebabkan faktor stimuli inilah yang menyebabkan adanya dorongan atau motivasi dan minat dalam melakukan kegiatan-kegiatan belajar. Ada beberapa hal yang berhubungan dengan faktor stimuli belajar, yaitu: panjangnya bahan pelajaran, kesulitan bahan pelajaran, berartinya bahan pelajaran, suasana lingkungan eksternal.
- b. **Faktor Metode Belajar**
Dalam pembelajaran, metode yang digunakan guru akan mempengaruhi belajar siswa. Adapun faktor yang menyangkut metode belajar, yaitu: kegiatan berlatih atau praktek, pengenalan hasil belajar, bimbingan dalam belajar.
- c. **Faktor individual**
Faktor individual siswa juga sangat berpengaruh dalam aktivitas belajar siswa. Adapun faktor-faktor individual ini menyangkut hal-hal sebagai berikut: kematangan, pengalaman sebelumnya, kondisi kesehatan.

4. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Jenis kegiatan (aktivitas belajar) yang dapat dilakukan anak-anak dalam pembelajaran, tidak hanya mendengarkan atau mencatat. Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2010:101), yaitu:

- a. *Visual activities* seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- b. *Oral activities* seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interviu, diskusi, interupsi dan sebagainya.
- c. *Listening activities* seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato dan sebagainya.
- d. *Writing activities* seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
- e. *Drawing activities* seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram, pola, dan sebagainya.
- f. *Motor activities* seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
- g. *Mental activities* seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- h. *Emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

5. Manfaat Aktivitas Belajar

Oemar Hamalik (2010:91) menyatakan beberapa manfaat aktivitas belajar, yaitu:

- a. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- c. Memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan para siswa yang pada gilirannya dapat mempelancar kerja kelompok.
- d. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar demokratis, kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat.
- f. Membina dan memupuk kerjasama antar sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orangtua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.

- g. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme.
- h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

D. Hasil Belajar Siswa

Hudojo (dalam Susanto, 2007:11) belajar adalah suatu proses untuk mendapatkan pengalaman sehingga mampu mengubah tingkah laku itu menjadi relatif tetap dan tidak akan berubah lagi dengan modifikasi yang sama. Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Kemudian Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, (e) keterampilan motoris.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris (Sudjana, 2005:22).

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar secara kognitif untuk mencari skor rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes akhir tiap-tiap siklus setelah menggunakan media konkret.