

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu, belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi positif antara guru dengan siswa dengan menggunakan segala potensi dan sumber yang ada untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan.

Menurut Usman (2012:12) bahwa:

“pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Menurut Wragg (2012:12), pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan.

Berdasarkan pengertian di atas bahwa proses pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan suatu proses kegiatan, yaitu terjadi interaksi antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa. Pembelajaran hendaknya tidak menganut paradigma *transfer of knowledge*, yang mengandung makna bahwa siswa merupakan objek dari belajar. Tapi upaya untuk membelajarkan siswa ditandai dengan kegiatan memilih, menetapkan,

mengembangkan model untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada. Maka dari itu pembelajaran memiliki hakekat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa itulah sebabnya dalam belajar siswa tidak berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang mungkin dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran menaruh perhatian pada bagaimana membelajarkan siswa, dan bukan apa yang dipelajari siswa dan dipahami siswa.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktivitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan ketrampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Dimiyati 2006:18). Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa.

Berdasarkan di atas Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks

pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

B. Hakikat Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi terhadap situasi yang ada disekitar individu. Berjalan dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar sehingga tidak ada ruang dan waktu di mana manusia dapat melepas dirinya dari kegiatan belajar, dan bahwa belajar juga tidak pernah dibatasi usia,

tempat maupun waktu, oleh karena itu aktivitas belajar tidak pernah berhenti sampai sekarang.

Belajar mungkin saja terjadi tanpa pembelajaran, namun pengaruh aktivitas pembelajaran dan belajar hasilnya lebih sering menguntungkan dan biasanya lebih mudah diamati. Mengajar sebagai suatu keadaan atau suatu aktivitas untuk menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar. Situasi ini tidak harus berupa transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa saja, akan tetapi dapat dengan cara lain misalnya belajar melalui media pembelajaran yang sudah disiapkan. Dalam pembelajaran situasi atau kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh guru. yang penting kita cermati kembali dalam keseharian di sekolah-sekolah pembelajaran yang sering dipahami selama proses belajar mengajar di mana di dalamnya terjadi interaksi guru dan siswa dan antara sesama siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku siswa.

Belajar pembelajaran pun berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Demikian pula siswa siswa yang memiliki sikap kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi siswa yang memiliki sikap kebiasaan dan tingkah laku yang baik. Sebenarnya belajar dapat saja terjadi tanpa pembelajaran, namun hasil belajar akan tampak jelas dari suatu aktivitas pembelajaran, namun hasil belajar akan tampak jelas dari suatu aktivitas pembelajaran. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan

terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan dan tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari kurang paham menjadi paham dan sebagainya. Dalam proses pembelajaran hasil belajar dapat dilihat secara langsung, oleh sebab itu agar dapat dikontrol dan berkembang secara optimal melalui proses pembelajaran di kelas, maka program pembelajaran tersebut harus dirancang terlebih dahulu oleh guru dengan memperhatikan berbagai prinsip yang telah terbukti keunggulannya secara empirik.

Menurut Abdillah (2010:35), belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.

Menurut Whittaker (2010:35), belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau di ubah melalui latihan atau pengalaman sendiri. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu hasil pengalaman individu itu sendiri agar berinteraksi dengan lingkungan yang ada disekitarnya, suatu aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu itu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil.

Adapun ciri-ciri belajar menurut Hamalik (2012:3), sebagai berikut:

1. Proses belajar harus mengalami, berbuat, mereaksi dan melampaui

2. Melalui bermacam-macam pengalaman dan mata pelajaran yang berpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan sesuai dengan kematangan anda mengetahui status dan kemajuannya.
4. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, dan keterampilan.
5. Bersumber dari kebutuhan dan tujuan yang mendorong motivasi belajar siswa secara keseimbangan dan secara akurat.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perbuatan belajar terjadi karena interaksi seseorang dengan lingkungannya yang akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku pada berbagai aspek, diantaranya pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan-perubahan yang terjadi disadari oleh individu yang belajar, berkesinambungan dan berdampak pada fungsi kehidupan lainnya. Selain itu perubahan bersifat positif, terjadi karena peran aktif dari pembelajaran, tidak bersifat sementara, bertujuan, dan perubahan yang terjadi meliputi keseluruhan tingkah laku pada sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya. Suatu pendekatan dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri. Kemampuan belajar mandiri merupakan tujuan akhir dari belajar aktif.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil (2013:133), “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”.

Menurut Annurahman (2013:146),

“Model pembelajaran adalah sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pedoman berupa rencana yang dilakukan oleh guru berupa kerangka konseptual yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dan upaya mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu metode yang digunakan untuk merealisasikan strategi pembelajaran menggunakan beberapa metode. Misalnya untuk melaksanakan strategi ekspositori bisa digunakan metode ceramah sekaligus dengan metode tanya jawab dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia termasuk menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu, strategi pembelajaran menunjukan pada sebuah perencanaan untuk mencapai

sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan strategi pembelajaran secara sistematis.

Menurut Rusman (2013:136), model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) sistem sosial, (4) sistem pendukung, keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur. (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- f. Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya

2. Pengertian Model Pembelajaran *Example Non Example*

Model pembelajaran *Example non Example* adalah model yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan.

Model pembelajaran *Example non Example* juga merupakan model yang mengajarkan pada siswa untuk belajar mengerti dan menganalisis sebuah konsep. Konsep pada umumnya dipelajari melalui dua cara. Paling banyak konsep yang kita pelajari di luar sekolah melalui pengamatan dan juga dipelajari melalui definisi konsep itu sendiri. *Example Non example* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep.

Strategi yang diterapkan dari model ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *example* dan *non-example* dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. *Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non-example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas.

Model pembelajaran *Example non Example* penting dilakukan karena suatu definisi konsep adalah suatu konsep yang diketahui secara primer hanya dari segi definisinya daripada dari sifat fisiknya. Dengan memusatkan perhatian siswa

terhadap *Example non Example* diharapkan akan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang ada.

Menurut Buehl (1996), keuntungan dari model pembelajaran *Example non Example* antara lain:

1. Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks
2. Siswa terlibat dalam satu proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *Example non Example*
3. Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non example* yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian *example*.

Tennyson dan Pork (Slavin 1994) menyarankan bahwa jika guru akan menyajikan contoh dari suatu konsep maka ada tiga hal yang seharusnya diperhatikan, yaitu:

1. Urutkan contoh dari yang gampang ke yang sulit.
2. Pilih contoh – contoh yang berbeda satu sama lain.
3. Bandingkan dan bedakan contoh – contoh dan bukan contoh.

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Example Non Example*

Menurut Suprijono (2009:125), langkah-langkah model pembelajaran *example non example* diantaranya:

- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gambar yang digunakan tentunya merupakan gambar yang relevan dengan materi yang dibahas sesuai dengan Kompetensi Dasar.
- b. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui LCD atau OHP, atau dapat pula menggunakan proyektor. Pada tahapan ini guru juga dapat meminta bantuan siswa untuk mempersiapkan gambar yang telah dibuat sekaligus membentuk kelompok siswa.
- c. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memperhatikan/menganalisis gambar. Biarkan siswa melihat dan menelaah gambar yang disajikan secara seksama agar detail gambarnya dapat dipahami. Selain itu, guru juga memberi deskripsi jelas tentang gambar yang sedang diamati siswa.
- d. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang peserta didik, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat pada kertas. Kertas yang digunakan akan lebih baik jika disediakan oleh guru.
- e. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya. Siswa dilatih untuk menjelaskan hasil diskusi mereka melalui perwakilan kelompok masing-masing.
- f. Setelah memahami hasil dari analisis yang dilakukan siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- g. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. **Kelebihan Model Pembelajaran *Example Non Example***

Menurut *Buehl* (2007:219), kelebihan *Example Non Example*, antara lain:

- a. Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks dalam suatu pelajaran.
- b. Siswa terlibat dalam satu proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *example* dan *non example*.
- c. Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non example* yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian *example*.

Keunggulan lainnya dalam model pembelajaran *examples non examples* diantaranya:

- a. Siswa lebih berfikir kritis dalam menganalisa gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar (KD)
- b. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar (KD)
- c. Siswa diberi kesempatan mengemukakan pendapatnya yang mengenai analisis gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar (KD)

5. **Kekurangan Model Pembelajaran *Example Non Example***

- a. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar.
- b. Memerlukan waktu yang lama.

D. Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam mengajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Dari konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar.

Menurut Bloom (2006:26), tiga ranah hasil belajar siswa yaitu kognitif, Afektif dan Psikomotor.

a. Kawasan Kognitif

Perilaku yang merupakan proses berfikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Beberapa kemampuan kognitif tersebut, antara lain sebagai berikut:

- 1) *Pengetahuan*, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- 2) *Pemahaman*, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari peserta didik.
- 3) *Penerapan*, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya menggunakan prinsip.

- 4) *Analisis*, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- 5) *Sintesis*, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program kerja.
- 6) *Evaluasi*, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil karangan.

b. **Kawasan Afektif**

Kawasan afektif meliputi tujuan belajar berkenaan dengan minat, sikap, dan nilai serta pengembangan penghargaan dan penyesuaian diri. Kawasan ini dibagi menjadi lima jenjang tujuan, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Penerimaan*, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut. Misalnya, kemampuan mengakui adanya perbedaan-perbedaan dalam suatu pengajaran.
- 2) *Partisipasi*, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. Misalnya, mematuhi aturan, dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- 3) *Penilaian dan penentuan sikap*, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap. Misalnya, menerima suatu pendapat orang lain.
- 4) *Organisasi*, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sbagai pedoman dan pegangan hidup. Misalnya menempatkan nilai dalam suatu skala nilai dan dijadikan pedoman bertindak secara bertanggung jawab.

- 5) *Pembentukan pola hidup*, yang mencakup kemampuan mengahayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Misalnya kemampuan mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang berdisiplin.

c. Kawasan Psikomotor

Tujuh jenjang tujuan belajar ranah psikomotor, ketujuh jenjang tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) *Persepsi*, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendeskriminasikan) hal-hal secara khas, dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut. Misalnya, pemilahan warna, angka 6 (enam), dan 9 (sembilan), huruf b dan d.
- 2) *Kesiapan*, yang mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup jasmani dan rohani. Misalnya, posisi star lomba lari.
- 3) *Gerakan terbimbing*, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan. Misalnya, meniru gerak tari, membuat lingkaran di atas pola.
- 4) *Gerakan yang terbiasa*, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya, melakukan lompat tinggi dengan tepat.
- 5) *Gerakan kompleks*, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien, dan tepat. Misalnya bongkar-bongkar peralatan secara tepat.

- 6) *Penyesuaian pola gerakan*, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya, keterampilan bertanding.
- 7) *Kreativitas*, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Misalnya, kemampuan membuat tari kreasi baru.

Berikut dikemukakan definisi hasil belajar menurut para ahli:

- 1) Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Hamalik, 2013:15).
- 2) Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung (Mulyasa, 2006:44).
- 3) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2012:107).
- 4) Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran (Dimiyati, 2006:200).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan Psikomotor yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar.

E. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika merupakan alat untuk memberikan cara berpikir, menyusun pemikiran yang jelas, tepat, dan teliti. Menurut Hudojo (2005), matematika sebagai suatu obyek abstrak, tentu saja sangat sulit dapat dicerna anak-anak Sekolah Dasar (SD) yang mereka oleh Piaget, diklasifikasikan masih dalam tahap operasi konkret. Siswa SD belum mampu untuk berpikir formal maka dalam pembelajaran matematika sangat diharapkan bagi para pendidik mengaitkan proses belajar mengajar di SD dengan benda konkret.

Menurut Heruman (2008), pembelajaran matematika SD, diharapkan terjadi reinvention (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran di kelas. Selanjut Heruman menambahkan bahwa dalam pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Sehingga diharapkan pembelajaran yang terjadi merupakan pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningful*), siswa tidak hanya belajar untuk mengetahui sesuatu (*learning to know about*), tetapi juga belajar melakukan (*learning to do*), belajar menjiwai (*learning to be*), dan belajar bagaimana seharusnya belajar (*learning to learn*), serta bagaimana bersosialisasi dengan sesama teman (*learning to live together*).

Siswa Sekolah Dasar (SD) berada pada umur yang berkisar antara usia 7 hingga 12 tahun, pada tahap ini siswa masih berpikir pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak dalam fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret (Heruman, 2008). Siswa SD masih terikat dengan objek yang ditangkap dengan panca indra, sehingga sangat diharapkan dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, peserta didik lebih banyak menggunakan media sebagai alat bantu, dan penggunaan alat peraga. Karena dengan penggunaan alat peraga dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa lebih cepat memahaminya. Pembelajaran matematika di SD tidak terlepas dari dua hal yaitu hakikat matematika itu sendiri dan hakikat dari anak didik di SD. Menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006), ciri-ciri pembelajaran matematika SD yaitu:

1. Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral

Pendekatan spiral dalam pembelajaran matematika merupakan pendekatan di mana pembelajaran konsep atau suatu topik matematika selalu mengaitkan atau menghubungkan dengan topik sebelumnya, topik sebelumnya merupakan prasyarat untuk topik baru, topik baru merupakan pendalaman dan perluasan dari topik sebelumnya. Konsep yang diberikan dimulai dengan benda-benda konkret kemudian konsep itu diajarkan kembali dengan bentuk pemahaman yang lebih abstrak dengan menggunakan notasi yang lebih umum digunakan dalam matematika.

2. Pembelajaran matematika bertahap

Materi pelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit, selain pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi konkret, dan akhirnya kepada konsep abstrak.

3. Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif

Matematika merupakan ilmu deduktif. Namun karena sesuai tahap perkembangan siswa maka pada pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif.

4. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi

Kebenaran matematika merupakan kebenaran yang konsisten artinya pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lainnya. Suatu pernyataan dianggap benar jika didasarkan kepada pernyataan-pernyataan sebelumnya yang telah diterima kebenarannya. Meskipun di SD pembelajaran matematika dilakukan dengan cara induktif tetapi pada jenjang selanjutnya generalisasi suatu konsep harus secara deduktif

5. Pembelajaran matematika hendaknya bermakna

Pembelajaran matematika secara bermakna merupakan cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian dari pada hafalan. Dalam belajar bermakna aturan-aturan, dalil-dalil tidak diberikan dalam bentuk jadi, tetapi sebaliknya aturan-aturan, dalil-dalil ditemukan oleh siswa melalui contoh-contoh

secara induktif di SD. Kemudian dibuktikan secara deduktif pada jenjang selanjutnya yang akan dipelajari .

Tentunya dalam mengajarkan matematika di Sekolah Dasar tidak semudah dengan apa yang kita bayangkan, selain siswa yang pola pikirnya masih pada fase operasional konkret, juga kemampuan siswa juga sangat beragam. Hudojo (2005) menyatakan ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengajarkan matematika di tingkat sekolah dasar yaitu sebagai berikut:

1. Siswa

Mengajar matematika untuk sebagian besar kelompok siswa berkemampuan sedang akan berbeda dengan mengajarkan matematika kepada sekelompok kecil anak-anak cerdas, sekelompok besar siswa tersebut perlu diperkenalkan matematika sebagai suatu aktivitas manusia, dekat dengan penggunaan sehari-hari yang diatur secara kreatif (oleh guru) agar kegiatan tersebut disesuaikan dengan topik matematika. Untuk siswa yang cerdas, mereka akan mudah mengasimilasi dan mengakomodasi teori matematika dan masalah-masalah yang tertera dalam buku teks.

2. Guru

Ada dua orientasi guru dalam mengajar matematika di SD sebagai berikut:

- a. Keinginan guru mengarah ke kelas sebagai keseluruhan dan sedikit perhatian individu siswa baik reaksinya maupun kepribadian. Biasanya mereka membatasi dirinya ke materi matematika yang distrukturkan ke logika matematika. Mengajar matematika berarti menetralkan sedekat-dekatnya

ke teori matematika yang sama sekali mengabaikan kesulitan yang dihadapi peserta didik.

- b. Guru tidak terikat ketat dengan pola buku teks dalam mengajar matematika. Ia mengajar matematika dengan melihat lingkungan sekitar bersama-sama dengan siswa untuk mengeksplor lingkungan tersebut. Kegiatan matematika diatur sedekat-dekatnya dengan lingkungan siswa sehingga siswa terbiasa terhadap konsep-konsep matematika.

3. Alat Bantu

Mengajar matematika di lingkungan SD, harus didahului dengan benda-benda konkret. Secara bertahap dengan bekerja dan mengobservasi, siswa dengan sadar menginterpretasikan pola matematika yang terdapat dalam benda konkret tersebut. Model konsep seyogianya dibentuk oleh siswa sendiri. Siswa menjadi “penemu” kecil. Siswa akan merasa senang bila mereka “menemukan”.

4. Proses Belajar

Guru seyogianya menyusun materi matematika sedemikian hingga siswa dapat menjadi lebih aktif sesuai dengan tahap perkembangan mental, agar siswa mempunyai kesempatan maksimum untuk belajar.

5. Matematika Yang Disajikan

Matematika yang disajikan seyogianya dalam bentuk bervariasi. Cara menyajikannya seyogianya dilandasi latar belakang yang realistik dari peserta didik. Dengan demikian aktivitas matematika menjadi sesuai dengan lingkungan para peserta didik yang akan disajikan.

6. Pengorganisasian Kelas

Matematika seyogianya disajikan secara terorganisasikan, baik antara aktivitas belajarnya maupun didaktiknya. Bentuk pengorganisasian yang dimaksud antara lain adalah laboratorium matematika, kelompok siswa yang heterogen kemampuannya, instruksi langsung, diskusi kelas dan pengajaran individu. Semua itu dapat dipilih bergantung kepada situasi siswa yang pada dasarnya agar siswa belajar matematika.

Dengan memperhatikan ke enam hal di atas, sangat diharapkan pembelajaran matematika menyenangkan bagi siswa dan pembelajaran matematika menjadi efektif sehingga siswa tidak hanya mampu menghafal konsep-konsep matematika, tetapi juga harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, jadi sangat diharapkan dalam proses pembelajaran yang dipraktekkan guru juga melibatkan dan mengaktifkan siswa dalam proses menemukan konsep-konsep matematika. Sehingga pembelajaran matematika di sekolah dasar mampu mengembangkan kompetensi-kompetensi matematika seperti yang terdapat dalam kurikulum matematika.

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan aljabar, analisis, teori peluang, dan diskrit. Untuk menguasai

dan menciptakan teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini (KTSP SD/MI, 2006:30).

Sebagaimana tercantum dalam kurikulum matematika sekolah bahwa tujuan diberikannya matematika antara lain agar siswa menghadapi perubahan keadaan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif. Hal ini jelas merupakan tuntutan sangat tinggi yang tidak mungkin bias dicapai melalui hapalan, latihan pengerjaan soal yang bersifat rutin, serta proses pembelajarannya biasa menjadi tuntutan tujuan yang demikian tinggi, maka perlu dikembangkan materi serta proses pembelajarannya yang sesuai.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006:417), mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau alogaritma 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 symbol, table, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki sikap rasa ingin tahu, perhatian dan minat mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Selama ini, pelajaran matematika identik dengan duduk siap, mendengarkan dan memperhatikan pemaparan guru tanpa melihat siswa terlibat didalamnya. Hal ini membuat siswa menjadi tidak kreatif dan memiliki pandangan tertutup mengenai pelajaran matematika. Mereka akan lebih sulit menerima matematika sebagai pelajaran yang mudah. Sikap ini tentu saja menyebabkan hasil belajar matematika mereka menjadi rendah. Akibat lebih lanjut lagi mereka menjadi semakin tidak suka belajar matematika, maka hasil belajar mereka semakin merosot. Hal ini perlu mendapat perhatian khusus dari para guru serta calon guru SD-MI untuk melakukan suatu upaya agar dapat meningkatkan hasil belajar anak didiknya.

2. Fungsi dan Tujuan Matematika

Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus Matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi aljabar, geometri, logika Matematika, peluang dan statistika. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui model Matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan Matematika, diagram, grafik atau tabel. Karena itu, pembelajaran Matematika memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsisten dan inkonsistensi.
- b. Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
- c. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
- d. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, grafik, peta, diagram.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika SD/MI

Mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan sekolah dasar meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) bilangan, (2) geometri, (3) pengolahan data (Depdiknas, 2006). Cakupan bilangan antara lain bilangan dan angka, perhitungan dan perkiraan. Cakupan geometri antara lain bangun dua dimensi, tiga dimensi, transformasi dan simetri, lokasi dan susunan berkaitan dengan koordinat. Cakupan pengukuran berkaitan dengan perbandingan kuantitas suatu obyek, penggunaan satuan ukuran dan pengukuran.

4. Strategi Pembelajaran Yang Digunakan

Pada penelitian ini strategi pembelajaran yang digunakan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *examples non examples*, berikut akan dibahas mengenai model *examples non examples*.

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2009), model pembelajaran *example non example* atau juga biasa disebut *examples non examples* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran.

F. Analisis dan Pengembangan Materi Bahan Ajar

1. Keluasan dan Kedalaman Materi

a. Mengidentifikasi Sifat Operasi Hitung

1) Sifat Pertukaran (Komutatif)

Sebelum mengenal sifat komutatif, marilah terlebih dulu melengkapi tabel penjumlahan berikut ini dan menjawab pertanyaan di bawahnya.

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2
2	...	4
3	6
4	8
5	10
6	12
7	14
8	16
9	18	...
10	20

Tabel 2.1
Sifat Pertukaran Komutatif Penjumlahan

Dari tabel di atas, coba kamu selidiki:

- Apakah $1 + 3$ hasilnya sama dengan $3 + 1$?
- Apakah $4 + 6$ hasilnya sama dengan $6 + 4$?
- Apakah $7 + 9$ hasilnya sama dengan $9 + 7$?

Mari kita lihat hasilnya dari tabel penjumlahan di atas.

- a. $1 + 3 = 4$
 $3 + 1 = 4$ Jadi, $1 + 3 = 3 + 1$
- b. $4 + 6 = 10$
 $6 + 4 = 10$ Jadi, $4 + 6 = 6 + 4$
- c. $7 + 9 = 16$
 $9 + 7 = 16$ Jadi, $7 + 9 = 9 + 7$

Ternyata hasil penjumlahan tetap sama dengan suku yang dibalik (ditukar).
 Coba sebutkan contoh-contoh penjumlahan yang lain, kemudian baliklah penjumlahan tersebut. Samakah hasilnya?

Sekarang, kita selidiki dalam operasi hitung perkalian. Marilah melengkapi tabel perkalian berikut ini.

×	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1
2	...	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49
8	64
9	81	...
10	100

Tabel 2.2

Sifat Pertukaran Komutatif Perkalian

Dari tabel di atas, coba kamu selidiki:

- a. Apakah 4×2 hasilnya sama dengan 2×4 ?
- b. Apakah 5×7 hasilnya sama dengan 7×5 ?
- c. Apakah 1×9 hasilnya sama dengan 9×1 ?

Mari kita lihat hasilnya dari tabel perkalian di depan.

- a. $4 \times 2 = 8$
 $2 \times 4 = 8$ Jadi, $4 \times 2 = 2 \times 4$
- b. $5 \times 7 = 35$
 $7 \times 5 = 35$ Jadi, $5 \times 7 = 7 \times 5$
- c. $1 \times 9 = 9$
 $9 \times 1 = 9$ Jadi, $1 \times 9 = 9 \times 1$

Seperti pada penjumlahan, ternyata perkalian dengan suku yang dibalik tidak mengubah hasilnya. Dapat kamu buktikan sendiri untuk perkalian-perkalian yang lain, kemudian membalikinya. Apakah diperoleh hasil yang sama?

Nah kawan, sifat seperti itulah yang disebut sifat pertukaran atau sifat komutatif. Mari kita tuliskan kesimpulannya bersamasama. Dalam penjumlahan dan perkalian bilangan berlaku **sifat pertukaran** atau **sifat komutatif**, yaitu:

$$a + b = b + a$$

$$a \times b = b \times a$$

2. Sifat Pengelompokan (Asosiatif)

Setelah mengenal sifat komutatif, berikutnya kalian akan mempelajari sifat asosiatif. Bagaimanakah sifat asosiatif itu? Untuk menyelidiki sifat asosiatif, kerjakan operasi penjumlahan dan perkalian tiga bilangan di bawah ini.

- a. $4 + 6 + 8$
- b. $2 \times 5 \times 3$

Coba hitung dari dua sisi, yaitu dari kiri dan dari kanan.

a. $4 + 6 + 8$

Menjumlahkan dari kiri:

$$4 + 6 + 8 = (4 + 6) + 8 = 10 + 8 = 18$$

Menjumlahkan dari kanan:

$$4 + 6 + 8 = 4 + (6 + 8) = 4 + 14 = 18$$

Ternyata diperoleh hasil yang sama.

Jadi, $(4 + 6) + 8 = 4 + (6 + 8)$

b. $2 \times 5 \times 3$

Mengalikan dari kiri:

$$2 \times 5 \times 3 = (2 \times 5) \times 3 = 10 \times 3 = 30$$

Mengalikan dari kanan:

$$2 \times 5 \times 3 = 2 \times (5 \times 3) = 2 \times 15 = 30$$

Ternyata diperoleh hasil yang sama.

Jadi, $(2 \times 5) \times 3 = 2 \times (5 \times 3)$

Nah, sifat seperti itulah yang disebut sifat asosiatif. Coba kalian selidiki untuk beberapa penjumlahan dan perkalian tiga bilangan yang lain. Dalam penjumlahan dan perkalian bilangan berlaku **sifat pengelompokan** atau **sifat asosiatif**, yaitu:

$$(a + b) + c = a + (b + c)$$

$$(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$$

3. Sifat Penyebaran (Distributif)

Apakah sifat penyebaran atau distributif itu? Untuk mempermudah mempelajarinya, perhatikan contoh masalah berikut ini. Ema dan Menik pergi ke pasar buah membeli jeruk. Mereka masing-masing membeli 4 kilogram dan 5 kilogram. Setiap kilogram terdiri atas 8 buah jeruk. Berapa banyaknya buah jeruk yang mereka beli? Mari kita selesaikan contoh permasalahan di atas. Kalian coba dengan 2 cara sebagai berikut

Cara 1:

Banyaknya buah jeruk yang dibeli Ema dan Menik adalah:

$$4 \text{ kilogram} + 5 \text{ kilogram} = 9 \text{ kilogram}$$

Setiap kilogram jeruk terdiri atas 8 buah, maka banyaknya jeruk yang dibeli Ema dan Menik adalah:

$$(4 + 5) \times 8 = 9 \times 8 = 72 \text{ buah}$$

Cara 2:

Banyaknya jeruk yang dibeli Ema = $4 \times 8 = 32$ buah

Banyaknya jeruk yang dibeli Menik = $5 \times 8 = 40$ buah +

Banyaknya jeruk yang dibeli Ema dan Menik = 72 buah

Jika ditulis dalam kalimat matematika menjadi:

$$(4 \times 8) + (5 \times 8) = 32 + 40 = 72$$

Kalian bisa lihat bahwa hasil dari *cara 1* dan *cara 2* adalah sama. Dari hasil ini dapat kita tuliskan:

$$8 \times (4 + 5) = (8 \times 5) + (8 \times 4)$$

Nah, sifat seperti itulah yang disebut sifat pengelompokan atau sifat distributif. Dari contoh di atas, sifat ini berlaku pada gabungan operasi perkalian dan penjumlahan. Selain itu, sifat ini juga berlaku pada gabungan operasi hitung perkalian dan pengurangan. mengerjakan operasi hitung berikut ini.

Kolom 1	Kolom 2
$9 \times (8 - 2) = \dots$	$(9 \times 8) - (9 \times 2) = \dots$
$5 \times (4 - 3) = \dots$	$(5 \times 4) - (5 \times 3) = \dots$
$2 \times (9 - 7) = \dots$	$(2 \times 9) - (2 \times 7) = \dots$
$4 \times (1 - 2) = \dots$	$(4 \times 1) - (4 \times 2) = \dots$
$6 \times (7 - 5) = \dots$	$(6 \times 7) - (6 \times 5) = \dots$

Pasti kamu peroleh jawaban-jawaban yang sama pada kedua kolom. Sehingga dapat kita tuliskan **sifat penyebaran** atau **sifat distributif** perkalian terhadap penjumlahan dan perkalian terhadap pengurangan sebagai berikut.

$$a \times (b + c) = (a \times b) + (a \times c)$$

$$a \times (b - c) = (a \times b) - (a \times c)$$

2. Karakteristik Materi

Karakteristik materi termasuk juga seperti bahan ajar abstrak dan kongkrit sebagaimana dibawah ini akan dijelaskan sebagai berikut:

Abstrak menurut kamus besar bahasa indonesia abstrak artinya tidak berwujud tidak berupa, dan tidak dapat diraba, tidak dapat dilihat atau tidak dirasa dengan indra, tetapi dipikirkan. Materi secara abstrak berarti materi tersebut masih berupa konsep yang abstrak. Pada materi operasi hitung, konsep abstraknya yaitu proses membayangkan penjumlahan dan perkalian.

Sedangkan kongkrit dalam kamus bahasa indonesia adalah benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dsb.) materi kongkrit berarti materi tersebut merupakan konsep yang kongkrit. Kongkrit pada materi operasi hitung adalah bagian-bagian dari kenampakan alam. Kita mampu membayangkan penjumlahan dan perkalian tersebut melalui dengan media gambar, lingkungan nyatanya, dan melalui video yang menunjukkan sifat-sifat operasi hitung bilangan didalam lingkungan sekitar.

Adapun karakteristik materi dalam komponen penyusunan RPP sebagai berikut:

1) Standar Kompetensi

- 1. Memahami dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah**

2) Kompetensi Dasar

1.1 Mengidentifikasi sifat-sifat operasi hitung

3) Indikator

- a) Melakukan penjumlahan dengan dua angka
- b) Melakukan perkalian dua angka dengan angka puluhan
- c) Melakukan penjumlahan dan perkalian tiga bilangan berurutan
- d) Mengidentifikasi sifat penyebaran dalam perhitungan
- e) Mengidentifikasi sifat-sifat operasi hitung

4) Tujuan Pembelajaran

- a) Melalui tanya jawab peserta didik dapat melakukan penjumlahan dengan dua angka dengan tepat
- b) Melalui diskusi peserta didik dapat melakukan perkalian dua angka dengan angka puluhan dengan baik dan benar
- c) Peserta didik dapat melakukan penjumlahan dan perkalian tiga bilangan berurutan dengan jelas
- d) Peserta didik dapat mengidentifikasi sifat penyebaran dalam perhitungann dengan tepat
- e) Peserta didik dapat mengidentifikasi sifat-sifat operasi hitung bilangan dengan jelas

3. Bahan dan Media

- 1) Media yang digunakan

Menurut Ali (1992), “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”.

Menurut Miarso (2004), “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar secara aktif”.

Dari definisi di atas, bahwa media pembelajaran memberikan dorongan pada siswa berupa rangsangan yang membuat pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan untuk mengikuti pembelajaran.

Media yang digunakan oleh peneliti yaitu Gambar Operasi Hitung Bilangan.

2) Bahan ajar

1. Sifat Pertukaran (Komutatif)
2. Sifat Pengelompokan (Asosiatif)
3. Sifat Penyebaran (Distributif)
4. Menggunakan Sifat-Sifat Operasi Hitung

4. Strategi Pembelajaran pada materi Operasi Hitung

Pada penelitian ini strategi pembelajaran yang digunakan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *examples non examples*, berikut akan dibahas mengenai model *examples non examples*.

Menurut Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun (2009), model pembelajaran *example non example* atau juga biasa disebut *examples non examples* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai

media pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang telah dirancang guna mencapai tujuan secara efektif dan efisien yang dilakukan oleh guru dan peserta didik.

Proses penelitian tindakan kelas ini menggunakan strategi dalam pembelajarannya dengan tujuan pembelajaran yang dicapai efektif dan efisien. Strategi pembelajaran yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

Strategi pembelajaran berbasis masalah dapat menjadikan siswa memahami konsep dan prinsip dari suatu materi yang guru berikan dari mulai pembelajaran berlangsung terhadap situasi atau masalah yang diberikan melalui pemecahan masalah. Siswa membangun konsep atau prinsip dengan kemampuan sendiri yang menintegrasikan keterampilan dan pengetahuan yang sudah dipahami sebelumnya. Dan guru juga mempunyai strategi untuk bagaimana cara mengajarnya dalam menyampaikan materi agar saat proses belajar mengajar tetap kondusif dan siswanya lebih aktif.

Duch (1995), pembelajaran berbasis masalah pada dasarnya adalah metode instruksional yang memiliki ciri utama yaitu menjadikan masalah-masalah aktual dan atau nyata sebagai konteks untuk peserta didik belajar agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan yang mendalam.

Penerapan strategi pembelajaran masalah ini dengan memberikan sebuah tugas di tayangan melalui video yang berisi operasi hitung bilangan yang hanya

menampilkan gambar bilangan. Sebelumnya guru tidak memberikan informasi tentang materi pembelajarannya sehingga siswa di minta mencari solusinya dengan melihat catatan yang pernah ditulis sebelumnya dan dari buku siswa, dengan demikian siswa akhirnya dapat mengisi tugas yang diberikan oleh guru dengan jawaban yang benar.

b. Strategi Pembelajaran Diskusi

Diskusi merupakan suatu kegiatan kelompok untuk memecahkan suatu masalah dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu, atau untuk menyelesaikan keputusan bersama. Dalam diskusi setiap orang diharapkan memberikan sumbangan sehingga seluruh kelompok kembali dengan pemahaman yang sama dalam suatu keputusan atau kesimpulan. (Soetomo:1993)

Metode diskusi adalah proses pembelajaran berlangsung melalui kegiatan berbagi atau “*sharing*” informasi atau pengetahuan diantara sesama siswa. Dalam metode ini guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan masalah atau topik yang akan dibahas dan beberapa aturan dasar dalam diskusi tersebut.

Digunakannya metode diskusi ini karna peneliti beranggapan bahwa metode ini mampu memberikan mendorong siswa untuk berfikir kritis, memiliki komunikasi yang baik, memiliki kepercayaan diri mengungkapkan pendapatnya, dan tentunya saling menghargai antara peserta diskusi. Penerapan metode diskusi ini pada materi ini adalah pada saat siswa diminta mendiskusikan operasi hitung yang disediakan oleh guru, guru meminta siswa berperan aktif pada metode ini

karena guru sekaligus menjadikan metode ini hanya sebagai yang mencakup aspek afektif dan psikomotor. Siswa mendiskusikan sebuah permasalahan yang guru berikan dan sekaligus menyimpulkan pada saat presentasi di depan kelas oleh perwakilan setiap kelompok. Guru juga berperan penting pada metode ini karena diskusi ini tidak mencakup pada siswa dengan siswa saja. Guru juga membimbing setiap kelompok pada saat diskusi sehingga tidak terjadi penyimpangan pengertian yang tidak diinginkan.

5. Sistem Evaluasi

Menurut Lessinger (1973), evaluasi adalah proses penilaian dengan jalan membandingkan antara tujuan yang diharapkan dengan kemajuan/prestasi nyata yang dicapai oleh peserta didik.

Menurut Wysong (1974), evaluasi adalah proses untuk menggambarkan, memperoleh atau menghasilkan informasi yang berguna untuk mempertimbangkan suatu keputusan.

Menurut Gibson dan Mitchell (2007:91), proses evaluasi adalah untuk mencoba menyesuaikan data objektif dari awal hingga akhir pelaksanaan program sebagai dasar penilaian terhadap tujuan program.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tes evaluasi merupakan suatu cara penilaian dalam suatu pembelajaran untuk mengukur dalam suatu pemahaman. Maka dari itu peneliti menggunakan sistem evaluasi dengan menggunakan pos tes agar bisa mengetahui pengembangan hasil belajar peserta didik saat pembelajaran sudah berlangsung, peneliti dapat menilai peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung mana yang belajarnya sudah

meningkat dan mana yang belajarnya masih monoton dan belum meningkat. Dengan model Pembelajaran *example Non Example* ini peneliti mengharapkan agar hasil belajar peserta didik meningkat.

G. HASIL PENELITIAN TERDAHULU

Berikut hasil dari penelitian yang dilakukan terkait dengan model *example non example* diantaranya yaitu:

Muhammad lutfi (2014), dalam skripsinya yang berjudul model pembelajaran *examples non examples* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika pada materi pecahan di kelas V SDN Sindangsari 1. Berdasarkan hasil analisis siklus I peningkatan hasil belajar sebesar 52%. Pada siklus II peningkatan hasil belajar sebesar 88%.

Sri Nurjalilah (2010), dalam penelitiannya yang berjudul penggunaan model pembelajaran *example non example* untuk meningkatkan sikap cermat pada pelajaran matematika dengan materi operasi hitung bilangan campuran di kelas IV SDN Neglasari 1. Berdasarkan hasil analisis siklus I 45%. Pada siklus II peningkatan hasil belajar sebesar 89%.