

BAB 2 TINJAUAN TEORI

2.1. Belajar dan Pembelajaran

Manusia perlu belajar sampai kapan pun dan dimana pun dia berada, karna belajar dapat membuat seseorang yang tidak tahu apa-apa menjadi tahu tentang sesuatu, belajar adalah proses interaksi antara seseorang dengan orang lain dilingkungan sekitarnya. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap orang untuk memperoleh perubahan yang lebih baik serta untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Melalui belajar, seseorang dapat dilihat dari cara berpikir, pengetahuan yang dimilikinya, serta keterampilan yang ada pada dirinya. Belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi didalam diri seseorang setelah melakukan aktifitas tertentu (Fathurroman & Sutikno, 2007:6).

Menurut Sadiman, dkk (2012: 2), “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidupnya, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya”. Sedangkan Arsyad (2011: 1) menyatakan bahwa, “belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Oleh karna itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja”.

Selain itu, Abdillah (dalam Wahyuni dkk 2016:251) menyatakan bahwa: “Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya”. Selanjutnya Syah (2007: 68) menyatakan bahwa: “Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”. Menurut Arikunto (dalam Aning 2011: 11), “Belajar merupakan suatu proses karena adanya usaha untuk mengadakan perubahan terhadap diri manusia yang melakukan, dengan maksud memperoleh perubahan dalam dirinya, baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa belajar itu adalah suatu proses pembelajaran yang terjadi dalam diri seseorang yang menyebabkan perubahan perilaku yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman dan sikap yang terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya sendiri. Baik secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Surya (dalam jurnal Siti dan Akbar 2016: 2), “Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sedangkan menurut Binangun dan Hakim(2016: 205), “Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar”.

Kesimpulan dari pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan para ahli bahwa pembelajaran adalah usaha dalam proses interaksi siswa dengan guru untuk mencapai pembelajaran dalam belajar. Sehingga dalam proses pembelajaran terdapat interaksi antara guru dan siswa.

2.2. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Dimiyati dan Mujiono (2013: 200) adalah tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata dan simbol. Sudjana (2011: 3) mengemukakan hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotoris.

Lain halnya dengan yang dikemukakan oleh Hamalik (2014: 159) menyatakan bahwa: “hasil belajar menunjuk pada potensi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa”. Rasmi (2013 :7) menyatakan bahwa: “Hasil belajar matematika adalah tingkat penguasaan siswa dalam memahami pembelajaran matematika yang dinyatakan dalam angka-angka atau skor setelah melaksanakan tes hasil belajar”.

Sejalan dengan defini diatas, Muslihati dalam Kurniawati (2013) menyatakan bahwa hasil Belajar merupakan sesuatu puncak proses belajar. Hasil Belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil Belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil Belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak penggiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa.

Dari definisi yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan peningkatan keberhasilan yang dicapai siswa dalam suatu kegiatan yang menunjuk pada potensi belajar yang kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, simbol dan skor. Dengan demikian hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku dalam bentuk kognitif yang dinyatakan dengan skala nilai dalam bentuk skoryang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan alat peraga pada pembelajaran matematika kelas VII SMP N 3 Tualang.

2.3. Model Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Kolaboratif

Metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu metha yang berarti melalui atau melewati dan hodos yang berarti jalan atau cara. Metode adalah jalan atau cara yang ditempuh seorang guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan pada anak didiknya sehingga dapat mencapai tujuan tertentu (Mustakim, 2011)

Salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional mempunyai beberapa pengertian menurut para ahli, diantaranya:

Djamarah (1996), metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

Sukandi (2003), mendefenisikan bahwa pendekatan konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep - konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk

melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Disini terlihat bahwa pendekatan konvensional yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai “pentransfer ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai “penerima” ilmu.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pendekatan konvensional dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke siswa, metode pembelajaran lebih pada penguasaan konsep-konsep bukan kompetensi.

Secara umum, ciri-ciri pembelajaran konvensional adalah:

1. Siswa adalah penerima informasi secara pasif, dimana siswa menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsinya sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki sesuai dengan standar.
2. Belajar secara individual
3. Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
4. Perilaku dibangun atas kebiasaan
5. Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final
6. Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran
7. Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik
8. Interaksi di antara siswa kurang
9. Guru sering bertindak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar (Sukandi, 2003).

Pada dasarnya pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran ini diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok. (Solihatin dan Raharjo, 2008)

Menurut Anita Lie dalam bukunya Yasin Fatah, tidak semua model belajar berkelompok dikatakan sebagai pembelajaran kooperatif. Dikatakan pembelajaran

kooperatif manakala dalam prakteknya memenuhi prinsip dasar, guna untuk mencapai hasil yang maksimal.

1. Tanggung jawab perseorangan.

Pendidik dalam proses ini harus dapat menciptakan kondisi partisipasi peserta didik untuk saling berusaha dan berperan aktif dalam kelompoknya, yang hasilnya kemudian dipadukan sebagai hasil dari kerjasama.

2. Unsur saling ketergantungan positif.

Pendidik harus mampu menciptakan kondisi belajar berkelompok dengan prinsip berusaha dan bekerjasama serta saling memerlukan bantuan antar anggota dalam kelompoknya.

3. Tatap muka dan sinergi.

Pendidik berusaha menciptakan kondisi agar peserta didik dalam kerja kelompok memiliki peran untuk menampilkan hasil kerjanya masing-masing di depan kelompoknya, dengan memperhatikan prinsip sinergi, yakni apapun hasil pekerjaan anggotanya perlu dihargai, dihormati, dan terdapat perbedaan, namun tetap berusaha menyepakati yang terbaik untuk dirumuskan sebagai hasil kerja kelompok.

4. Komunikasi antar anggota.

Pendidik berusaha agar peserta didik dalam kerja kelompok saling berkomunikasi aktif sebagai wujud interaksi edukatif antar anggota. Semuanya diupayakan untuk berpendapat meskipun pendapatnya kurang mengena atau tidak diterima oleh anggota lain, tetapi prinsip saling memahami, menghormati, dan mengakui perbedaan adalah penting.

5. Evaluasi dan refleksi.

Pendidik memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk merefleksikan hasil kerja kelompoknya sebagai bahan evaluasi seberapa

besar tingkat ketercapaian peserta didik dalam menyelesaikan tugas kelompok.

2.4. Alat Peraga

Sebelum membahas mengenai alat peraga, sebaiknya diawali dengan pembahasan tentang media pembelajaran untuk menjelaskan kedudukan alat peraga. Hal ini penting mengingat dalam pembelajaran matematika kata media pembelajaran hampir tidak disinggung, karena umumnya pada pelajaran matematika lebih dikenal atau populer kata alat peraga. Oleh sebab itu, mengawali kajian teori ini peneliti mencoba memberikan peta kedudukan antara media pembelajaran dan alat peraga.

Secara umum dalam setiap bentuk komunikasi dibutuhkan suatu media tertentu. Jika ditilik dari asal kata, “media” adalah bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari bahasa Latin “medius”, yang berarti “tengah”. Selanjutnya dalam bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang”. Berdasarkan arti kata tersebut maka dapat dikatakan bahwa pengertian media cenderung bermakna menghantar/meneruskan pesan (informasi) dari pemberi pesan (sumber informasi) kepada si penerima pesan atau informasi. Pengertian ini bermakna sama dengan pernyataan yang diungkapkan dalam Fadillah (2014:12) mengatakan bahwa media adalah suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, supaya pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima sereta dipahami sebagai mana mestinya.

Berdasarkan batasan-batasan media yang dikemukakan tersebut, bahwa intensi dari media adalah alat bantu penyampai pesan atau informasi. Selanjutnya jika dicermati batasan tentang media sebagai alat bantu penyampai pesan atau informasi maka secara umum media yang dimaksud disini dapat dimaknai sebagai perantara yang telah final, artinya tidak memerlukan sentuhan penggunaannya dalam memanfaatkannya. Sebagai contoh, infokus adalah media pembelajaran dimana penggunaannya tidak perlu sentuhan (diolah) langsung dapat digunakan. Namun jika kotak indomie yang digunakan untuk menjelaskan unsur-unsur dan sifat-sifat bangun ruang balok, maka guru masih perlu mengolahnya sehingga

informasi tentang titik sudut, sisi, rusuk dan sifat-sifat balok yang lain dapat dipahami siswa. Dalam konteks ini, kotak indomie walaupun dikategorikan sebagai media, namun pemanfaatannya memiliki perbedaan dengan infokus.

Berkaitan dengan perbedaan fungsi media pendidikan sebagaimana yang dikemukakan di atas. Menurut Ruseffendi (dalam Sundayana, 2013:7) menyatakan bahwa: “Alat peraga adalah alat yang merangsang atau mewujudkan konsep matematika”. Contoh: papan tulis, buku tulis, dan daun pintu yang berbentuk persegi panjang dapat berfungsi sebagai alat peraga pada saat guru menjelaskan bangun datar persegi panjang. Hal ini dikarenakan media papan tulis, buku tulis, dan daun pintu membawa konsep yang terdapat pada bangun datar persegi panjang. Fungsi utama alat peraga adalah untuk menurunkan keabstrakan dari konsep, agar anak mampu menangkap arti sebenarnya dari konsep yang dipelajari.

Terdapat banyak bentuk alat peraga yang bisa digunakan dalam pengajaran matematika. Di antaranya adalah alat peraga gambar, yang dimaksud gambar di sini adalah gambar yang dibuat pada suatu kertas. Menurut Azhar Arsyad dalam jurnal Toheri (2009) Materi pelajaran yang memerlukan visualisasi dalam bentuk ilustrasi yang dapat diperoleh dari sumber yang ada. Gambar-gambar dari majalah, booklet, brosur, selebaran dan lainlain, mungkin dapat memenuhi kebutuhan belajar, dengan gabungan dari potongan-potongan dua gambar atau lebih, kebutuhan terhadap gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan dapat terpenuhi.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dinyatakan bahwa makna perantara dalam media memberikan batasan bahwa alat peraga bagian dari media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran secara umum, namun alat peraga adalah alat bantu yang memiliki fungsi khusus yakni membawa ciri-ciri konsep atau konten materi yang dipelajari.

Secara umum pengertian alat peraga adalah benda atau alat-alat yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Jika benda atau alat tersebut digunakan untuk pembelajaran kimia, benda atau alat itu disebut sebagai

alat peraga kimia, jika digunakan dalam pembelajaran matematika maka dikatakan alat peraga matematika.

Usman (2002: 31) mengatakan bahwa: “Alat peraga pengajaran, *teaching aids*, atau *audiovisual aids* (AVA) adalah alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan pada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa.

Sedangkan Suwardi dkk (2014:299) mengemukakan bahwa: “Alat peraga berfungsi untuk menerangkan atau memperagakan suatu mata pelajaran dalam proses belajar mengajar”. Alat bantu atau alat peraga dalam penggunaannya masih memerlukan manusia (guru) untuk menyampaikan pesan atau informasi sesuai dengan tujuan pembelajarannya sedangkan media pembelajaran dapat digunakan secara mandiri karena sudah meliputi pesan atau mengandung informasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan tanpa harus melibatkan manusia (guru) lagi. Dengan kata lain, alat bantu/alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran.

Berbeda dengan yang dikemukakan oleh Sudjana (dalam Riki dkk, 2015:105) bahwa: “Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien”.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa alat peraga adalah alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas konsep yang disampaikan dan menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien agar mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa.

2.5. Peranan dan Manfaat Alat Peraga

Fungsi utama alat peraga adalah menurunkan keabstrakan konsep agar siswa mampu menangkap arti konsep atau alat peraga tersebut berguna agar bahan pelajaran yang disampaikan guru lebih mudah dipahami siswa. Dengan adanya alat peraga dapat memperjelas bahan pengajaran yang diberikan guru atau yang sedang dipelajari siswa menurut Sudjana (2011: 110).

Keterbatasan siswa memahami fakta, konsep dan prinsip matematika yang abstrak perlu dijumpai agar mereka dapat belajar lebih mudah. Sehubungan dengan itu, maka penggunaan alat peraga matematika dapat dikatakan sebagai jembatan bagi siswa dalam meletakkan ide-ide dasar tentang fakta, konsep matematika. Dengan bantuan alat peraga yang tepat, siswa dapat memahami ide-ide dasar yang melandasi sebuah konsep, mengetahui cara membuktikan suatu rumus atau teorema, dan dapat menarik suatu kesimpulan dari hasil pengamatannya.

Pujiati (2004:13) mengemukakan bahwa pemilihan alat peraga yang tepat dan digunakan secara benar diharapkan dapat:

1. mempermudah abstraksi,
2. memudahkan, memperbaiki, atau meningkatkan penguasaan konsep atau fakta,
3. memberikan motivasi,
4. memberikan variasi pembelajaran,
5. meningkatkan efisiensi waktu,
6. menunjang kegiatan matematika di luar kelas yang menunjukkan penerapan matematika pada peristiwa nyata, dan
7. meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan alat peraga dalam pembelajaran bermanfaat untuk:

1. Memberikan gambaran konkrit tentang fakta, konsep atau prinsip matematika.
2. Melatih keterampilan siswa dalam mengobservasi, memverifikasi dan membuat simpulan, serta menggeneralisasi dari hasil pengamatannya.
3. Memberikan penguatan tentang fakta, konsep atau prinsip kepada siswa (reinforcement) sehingga pengetahuan yang dibangun bertahan dan mudah diingat.
4. Mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis dan melatih siswa dalam mengkomunikasikan hasil pengamatannya dan kemampuan pemecahan masalah
5. Melatih siswa belajar menemukan ide-ide baru dan relasinya dengan konsep-konsep yang telah diketahuinya.
6. Melatih siswa dalam melakukan pengukuran

Memahami arti penting dan manfaat alat peraga dalam pembelajaran matematika, maka sudah sewajarnya guru memiliki kemampuan dan keterampilan mengembangkan alat peraga. Dalam kaitannya dengan pengembangan alat peraga ini, Azhar (dalam Siti dan Akbar, 2016 :93) mengemukakan ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih alat peraga dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan belajar yang ingin dicapai.
2. Tempat yang mendukung isi pelajar yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
3. Praktis, luwes dan bertahan.
4. Guru terampil dalam menggunakannya.
5. Mengelompokkan sasaran, maksudnya alat peraga yang efektif pada kelompok besar belum tentu efektifnya pada kelompok kecil.
6. Alat peraga harus memenuhi persyaratan mutu dan teknis tertentu

Selanjutnya, menurut Siti Latifah (dalam Wicaksoni dkk, 2013:143) kelayakan alat peraga adalah pantas atau tidaknya alatperaga tersebut digunakan dalam pembelajaran meliputi: (1) Alat peraga harus sesuai dengan konsep; (2) Alat peraga harus sesuai dengan kurikulum; (3) Bentuk dan performa dari alat peraga harus menarik dan sesuai dengan subjek (siswa) yang hendak diteliti; (4) Alat peraga mudah dipahami oleh siswa/keterbacaan alat mudah; (5) Alat peraga hendaknya mudah digunakan.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka dapat dikatakan bahwa aspek-aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan alat peraga adalah (1). sejalan dengan kurikulum; (2) sesuai dengan fakta atau konsep yang dijelaskan; (3) berpenampilan menarik sesuai dengan subjek (siswa); (4) mudah dipahami; (5) dapat membangun generalisasi (bentuk umum).

Selanjutnya, mengingat pentingnya keberadaan alat peraga dalam pembelajaran matematika, maka kita perlu mengetahui prinsip-prinsip umum dalam penggunaan alat peraga, yang diantaranya adalah:

1. Penggunaan alat peraga hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Alat peraga yang digunakan hendaknya sesuai dengan metode/strategi pembelajaran.
3. Tidak ada satu alat peragapun yang dapat atau sesuai untuk segala macam kegiatan belajar.

4. Guru harus terampil menggunakan alat peraga dalam pembelajaran.
5. Peraga yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan siswa dan gaya belajarnya.
6. Pemilihan alat peraga harus obyektif, tidak didasarkan kepada kesenangan pribadi.
7. Keberhasilan penggunaan alat peraga juga dipengaruhi oleh kondisi lingkungan.

2.6. Penerapan Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika

Penerapan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika dilakukan sesuai tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan

Pengajaran menggunakan alat peraga pada pembelajaran matematika terlebih dahulu mempersiapkan bahan dan alat sebagai berikut:

- 1) Silabus K 13
- 2) Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3) Lembar Aktivitas siswa
- 4) Alat peraga

2. Pelaksanaan

Pengajaran menggunakan alat peraga pada pembelajaran matematika akan dibagi kedalam 3 kegiatan yaitu pendahuluan, inti dan penutup sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Guru memberikan salam dan mengarahkan siswa untuk berdo'a, serta mengkonduksifkan siswa untuk belajar
- 2) Guru menyebutkan materi yang akan dipelajari
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 4) Guru memotivasi siswa tentang manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
- 5) Guru memberikan informasi tentang pembelajaran yang akan diikuti yaitu pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dan guru menjelaskan cara penggunaannya

- 6) Guru memberikan apersepsi dengan mengingatkan kembali tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya yang mendukung materi yang akan dipelajari.
- 7) Guru meminta siswa untuk duduk berkelompok (kelompok dibentuk di luar jam pelajaran)
- b. Kegiatan Inti
Mengamati
 - 1) Siswa mengamati permasalahan yang ada pada LAS
 - 2) Guru memfasilitasi siswa dengan alat peraga pada setiap kelompok yang dibentuk siswa.
 - 3) Guru mendorong siswa menggunakan alat peraga untuk menemukan konsep dari materi yang dipelajari
 - 4) Siswa bekerja dalam kelompok dengan menggunakan alat peraga sesuai dengan petunjuk dalam LAS.
 - 5) Setelah siswa yakin dengan penggunaan alat peraga dan memahaminya, siswa mengerjakan beberapa soal dari LAS
- Menanya
 - 6) Beberapa siswa bertanya tentang materi yang sedang dipelajari
 - 7) Mengumpulkan informasi
 - 8) Setelah siswa memahami, siswa secara berkelompok maupun individu mencoba mengumpulkan informasi dari materi yang sedang dipelajari
- Menalar
 - 9) Guru meminta siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan yang terdapat pada LAS
- Mengkomunikasikan
 - 10) Kelompok pertama yang menyelesaikan diskusinya menyajikan konsep baru yang ditemukan secara tertulis ataupun lisan
 - 11) Siswa atau kelompok lain sebagai audien memberikan tanggapan hasil persentase meliputi tanya jawab untuk mengkonfirmasi, sanggahan dan alasan, memberikan tambahan informasi, atau melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru memfasilitasi siswa untuk membuat kesimpulan pelajaran pada setiap pertemuan.
- 2) Guru meminta siswa untuk mempelajari materi pertemuan selanjutnya.
- 3) Siswa diberikan pekerjaan rumah (PR) dari soal-soal yang dibuat oleh guru agar siswa lebih paham pembelajaran pada setiap pertemuan
- 4) Guru menutup pertemuan dengan berdoa dan memberi salam

3. Evaluasi

Pada bagian evaluasi guru memeriksa LAS yang diberikan kepada siswa kemudian menilai LAS sehingga dapat menyimpulkan apakah siswa memahami secara maksimal ataupun tidak dengan belajar menggunakan alat peraga pada pembelajaran matematika.

2.7. Penelitian Relevan

Kelebihan penggunaan alat peraga akan membuat siswa cepat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Dengan cepatnya siswa memahami materi maka penyerapan materi pelajaran akan lebih baik. Hal ini pasti akan berimbas pada hasil belajar siswa yang akan meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian terkait dengan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran, dikemukakan oleh Fifitriani Rasmi (2013) penggunaan alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Delimakmur UIR. Dilihat dari rata-rata nilai dasar 50,38 meningkat pada ulangan harian I menjadi 76,54 dan meningkat lagi pada ulangan harian II menjadi 86,46.

Jurnal penelitian lain yang dilakukan oleh Setiawan (2014) pengaruh penggunaan media pembelajaran alat peraga terhadap hasil belajar matematika materi kubus dan balok pada siswa kelas VIII MTsN Aryojeding.

Dari hasil penelitian (1) Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran alat peraga terhadap hasil belajar matematika materi kubus dan balok pada siswa kelas VIII MTsN Aryojeding. Hal ini bisa dilihat dari nilai uji t yang diperoleh dari perhitungan *SPSS* yaitu diperoleh nilai sig. 0,849 yang berarti nilai $0,849 > 0,05$ sehingga menolak H_0 dan menerima H_a . (2) Besar pengaruh penggunaan media pembelajaran alat peraga terhadap hasil belajar

matematika materi kubus dan balok pada siswa kelas VIII MTsN Aryojeding adalah 41,62 %.

Terdapat juga pada jurnal Edi Prio Baskoro, Mirah Habibah yang berjudul pengaruh penggunaan alat peraga model segitiga pada pembelajaran bidang datar terhadap hasil belajar siswa (studi eksperimen di kelas VII SMP Negeri 1 Krangkeng Kabupaten Indramayu). Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh $t_{hitung} = 3,01$ dan $t_{tabel} = 2,03$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,01 > 2,03$ maka berdasarkan kriteria uji hipotesis ini H_a diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan alat peraga model segitiga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Krangkeng Kabupaten Indramayu.

2.8. Kerangka Pikiran

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu tugas utama guru. Pembelajaran di dapat diartikan sebagai proses menambah pengalaman siswa guna memperoleh sebuah pengetahuan baru. Dalam proses pembelajaran masih sering meminimalkan keterlibatan siswa. Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa bersifat pasif sehingga lebih banyak menunggu sajian-sajian guru daripada mencari dan menemukan pengetahuan yang siswa butuhkan. Hal tersebut membuat pengetahuan siswa kurang berkembang sehingga dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Dalam menjelaskan konsep materi pembelajaran matematika yang dapat digunakan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dari materi pelajaran matematika yang bersifat abstrak.

Alat peraga merupakan salah satu media yang tepat untuk digunakan dalam membantu pemahamannya konsep materi pelajaran matematika sesuai dengan karakteristik siswa pada tahap yang lebih konkret, sehingga siswa membutuhkan benda yang bersifat nyata dalam meningkatkan pemahamannya akan suatu hal.

Selain itu alat peraga juga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam

mengikuti proses pembelajaran serta meningkatkan interaksi siswa dengan guru karena secara tidak langsung siswa aktif bertanya pada saat menggunakan alat peraga. Pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran memudahkan siswa untuk menemukan konsep yang dipelajari, sehingga daya ingat siswa terhadap materi matematika lebih bertahan lama. Dengan demikian hasil belajar matematika siswa akan lebih baik.

2.9. Hipotesis

Adapun hipotesis penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP N 3 Tualang.

