

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Belajar juga dapat diartikan sebagai peristiwa yang bersifat individu yakni peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu. Belajar merupakan proses perubahan dari tidak tahu menjadi tahu. Perubahan terjadi karena latihan dan pengalaman, bukan karena pertumbuhan, perubahan tersebut harus bersifat permanen dan tetap ada untuk yang cukup lama. Pada proses belajar perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat dilihat yaitu perubahan bentuk pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan yang ada pada setiap individu yang belajar.

Menurut Slameto (2015:2) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sedangkan menurut Sardiman (2016:20) “belajar perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. Menurut Ihsana (2017:32) “belajar merupakan serangkaian kegiatan atau perbuatan yang berhubungan dengan banyak faktor”.

Berdasarkan uraian di atas belajar dapat disimpulkan belajar adalah untuk membantu suatu tingkah laku seorang, dimana yang tidak tahu menjadi tahu, jadi belajar itu penting pada diri orang agar menjadi lebih baik.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistematis lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk terjadinya proses belajar. Menurut Ahmad Susanto (2016:19) menyatakan bahwa “Mengajar secara tradisional adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau murid di sekolah”. Menurut Slameto, Asep Jihad (2013:8) mengatakan

bahwa “Mengajar adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan dan keckapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya.” Menurut Zainal Aqib (2015: 67) “ mengajar adalah kemampuan mengondisikan situasi yang dapat dijadikan proses belajar bagi siswa”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengertian mengajar adalah cara dan aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk memberikan ilmu kepada siswa untuk menciptakan lingkungan untuk berlangsungnya proses belajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran melakukan proses interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentuk sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar

Menurut Oemar Hamalik (2014:57) “ Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Menurut Hamalik, Asep Jihad dkk (2013:12) “Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar peserta didik”. Begitu juga Rostina Sundayana (2016:6) mengatakan bahwa : “Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajaran, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana menyampaikan pesan”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

2.1.4 Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar berasal dari dua istilah kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang diperoleh ketika melakukan kegiatan. Belajar adalah kegiatan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan menuju perubahan tingkah laku yang baik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan untuk merubah tingkah laku yang belum tahu menjadi lebih tahu saat melakukan proses belajar.

Menurut Shilphy (2020:71) “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses belajar dan masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan untuk untuk mencapai tujuan belajar”. Menurut Winkel dalam buku Purwanto (2017:45) Mendefinisikan bahwa “Hasil Belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. kemudian menurut Juliah, Jihad & Haris (2013:15) Menyatakan bahwa “Hasil Belajar segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar adalah perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri siswa yang ditandai dengan perubahan perilaku dari suatu hasil belajar setelah menjalani proses belajar sehingga mencapai hasil dan tercapainya suatu tujuan belajar.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *Media* berasal dari bahasalatin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (2013 :3) “Menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan , atau sikap”.

Ihsana, Briggs (2017:143) “Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video kaset, foto,

grafik televisi dan computer. Sedangkan menurut Latuheru (2017:144) “Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Menurut Oemar Hamalik (2014:4) di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut dengan media.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

2.1.6 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran antara lain, sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami materi perkuliahan dengan menggunakan media pembelajaran.
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga siswa lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan peserta didik untuk menggunakan atau mengoperasikan media.
4. Menciptakan situasi belajar yang menarik dan tidak dapat dilupakan peserta didik.
5. Meningkatkan kualitas belajar mengajar siswa.

Menurut Abdul Wahab (2021:6) “Manfaat media pembelajaran antara lain:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung siswa dan lingkungannya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Manfaat media pembelajaran yang optimal perlu didasarkan pada kebermaknaan dan nilai tambahan yang dapat diberikan kepada siswa melalui suatu pengalaman belajar di sekolah. Dengan demikian dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar proses belajar lebih mudah.

Diharapkan dengan menggunakan media pembelajan dan pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga pada akhirnya siswa mampu menghasilkan nilai yang baik dan sekolah menghasilkan siswa yang berkualitas.

2.1.7 Pengertian Media Papan Perkalian

Menurut Khamidin (Retri,Tanzimah,dkk, 2022:13) “Media papan perkalian adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian berulang, berupa papan yang berlapis flanel. Selanjutnya menurut Purnamasari & supandi “ Media papan perkalian adalah alat berupa papan yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian agar dapat berlangsung pemahaman dan minat siswa dalam belajar media papan perkalian ini menggunakan lidi atau steack sebagai alat hitung”.

Papan perkalian merupakan sebuah alat peraga yang digunakan dalam bentuk pembelajaran matematika. Papan perkalian memiliki penampilan yang mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi. Selain perkalian, papan perkalia juga bisa digunakan untuk penjumlahan dan pembagian. Papan perkalian ini digunakan dengan cara memasukkan steack atau lidi ke dalam gelas yang telah ditentukan perkaliannya. Terdapat 10 gelas yang telah diwarnai, Masing-masing gelas diberi nomor atau angka 1-10. Dan Terdapat juga 1 gelas di kanan atas untuk tempat stecak yang akan diletakkan sesuai dengan perkalian. Kemudian di sebelah kiri terdapat materi yang diberikan. Sehingga siswa dapat mengisi gelas

yang sudah disiapkan dengan steack yang telah diberi warnai sesuai dengan arahan atau materi perkalian yang dibawakan oleh guru.



Gambar 2.1 Media Papan perkalian
(sumber:www.Kompasiana.com)

Media ini digunakan dalam menjelaskan materi perkalian, yang mana bertujuan untuk mengenal operasi perkalian pada pembelajaran matematika, menanamkan memori dan pemahaman tentang perkalian secara visual dan juga untuk melihat seberapa besar pengaruh media ini terdapat hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri 091380 Saribu Jandi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media papan perkalian adalah alat untuk menyampaikan materi perkalian dengan cara berulang. Selain itu media papan perkalian ini dapat mengukur batas mana kemampuan siswa dan melihat pemahaman serta menambahkan memori tentang perkalian secara visual.

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Perkalian

Menurut M Hasan (2021:53) “Kelebihan Media Papan Perkalian” sebagai berikut :

- a. Menumbuhkan minat belajar siswa karena pembelajaran lebih menarik.
- b. Memperjelas makna sehingga pesta didik lebih mudah memahaminya.

- c. Metode mengajar kan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan.
- d. Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti : mengamati, melakukan, dan mendemonstasikan dan sebagainya.

Sedangkan Kekurangan Penggunaan Media Papan Perkalian

- a. Mengajar dengan menggunakan media papan perkalian memerlukan banyak waktu.
- b. Siswa mudah bosan bila menunggu giliran jika penggunaan tidak tepat.
- c. Siswa yang yang tidak bisa berkompetensi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.

2.1.9 Langkah-langkah Penggunaan Media Papan Perkalian

Untuk penelitian peneliti membuat langkah-langkah penggunaan media papan perkalian sebagai berikut :

1. Siapkan 1 buah papan atau styrofoam kemudian di lapis dengan karton.
2. Siapkan 10 gelas yang sama besar.
3. Buat kartu angka menggunakan kertas hvs, potong menjadi bagian yang sama besar kemudian tempel setiap gelas.
4. Tempel gelas ke papan perkalian yang sudah di beri angka.

2.1.10 Pengertian Pembelajaran Matematika di SD

Matematika adalah salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Rostina Sundayana (2016:2) “Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan”. Sedangkan menurut Ahmad Susanto (2016:185) “menyatakan “Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar yang menciptakan dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa.

2.1.11 Materi Pembelajaran Matematika SD

a. Perkalian

Menurut Siti Nuryhayati (2015:160) “Perkalian adalah penjumlahan berulang dengan suku yang sama.

Contoh:

1. $2 \times 6 = 6 + 6 = 12$

2. $3 \times 4 = 4 + 4 + 4 = 12$

- Semua bagian dikalikan dengan 0 (nol) hasilnya sama dengan 0 (nol)
- Semua bilangan dikalikan dengan 1 (satu) hasilnya sama dengan bilangan itu.
- Faktor perkalian merupakan perkalian dasar bilangan

Contoh:

1. $2 \times 6 = 6 + 6 = 12$

2. $3 \times 4 = 4 + 4 + 4 = 12$

- Dalam perkalian bilangan berlaku sifat pertukaran

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

- Perkalian dengan bilangan 2 merupakan penjumlahan dua bilangan yang sama.

Contoh :

1. $2 \times 2 = 2 + 2 = 4$

2. $2 \times 5 = 5 + 5 = 10$

2.2 Kerangka Berpikir

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Belajar merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

Sedangkan Hasil Belajar adalah perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri siswa yang ditandai dengan perubahan perilaku dari suatu hasil belajar setelah menjalani proses belajar sehingga mencapai hasil dan tercapainya suatu tujuan belajar.

Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, guru harus menciptakan proses pembelajaran yang menarik, apalagi dalam bidang matematika. Kebanyakan siswa tidak menyukai pelajaran matematika, dan merasa matematika itu sulit, sehingga dengan perasaan itu membuat siswa malas untuk belajar matematika. Pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang ada di SD. Sehingga jika hasil belajar matematika siswa rendah maka itu akan mempengaruhi prestasi siswa.

Mendapatkan hasil belajar yang baik maka perlu diperhatikan hal-hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa baik faktor dari dalam diri siswa maupun faktor dari luar. Penggunaan media pembelajaran berupa media visual berupa papan perkalian adalah salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, dapat membangkitkan minat belajar siswa, merangsang kegiatan belajar, membuat suasana belajar lebih menarik lagi.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selaian membangkitkan semangat dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data, menafsirkan data dan memadatkan informasi. Jadi media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih menjamin pemahaman, siswa yang mendengar saja tidakla sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahap apa yang dipahaminya dibanding siswa yang melihat dan mendengar.

Dengan meningkatnya pemahaman siswa tentang materi perkalian maka itu akan mempengaruhi hasil belajar pelajaran matematika. Ada beberapa alasan, mengapa media perkalian dapat mempertinggi hasil belajar. Alasan ini berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan lain-lain. Oleh karena itu temuan ini dapat dinyatakan bahwa

penggunaan media papan perkalian pada mata pembelajaran Matematika SD Kelas II sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir dan latar belakang yang telah dikemukakan maka peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut yaitu: “Ada pengaruh signifikan penggunaan media papan perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 091380 Saribu Jandi Kecamatan Silima Huta T.P 2022/2023

2.4 Defenisi Operasional

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan, maka peneliti menyampaikan definisi operasional dari permasalahan tersebut.

1. Belajar adalah untuk membantu suatu tingkah laku seorang, dimana yang tidak tahu menjadi tahu.
2. Mengajar adalah cara dan aktifitas yang dilakukan oleh guru untuk memberikan ilmu kepada siswa untuk menciptakan lingkungan untuk berlangsungnya proses belajar.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media papan perkalian pada materi perkalian.
4. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media papan perkalian pada materi perkalian.
5. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi perkalian.
6. Media papan perkalian adalah alat yang digunakan oleh guru untuk memperjelas materi perkalian menggunakan media papan perkalian agar mudah dipahami oleh siswa, sehingga proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien.
7. Perkalian adalah penjumlahan berulang.