

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 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 pembelajar, 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.

2.1.3 Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar berasal dari dua istilah kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang peroleh 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.

2.1.4 pengertian pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Menurut surakhmad (2012: 1), Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan.

Menurut badudu zain, pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, dalam arti sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dengan kata lain pengaruh merupakan penyebab sesuatu terjadi atau dapat dapat mengubah sesuatu ke bentuk yang kita ingin. WJS.Poerwardaminta berpendapat bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain (Poerwardaminta:731).

Berdasarkan uraian di atas pengaruh dapat disimpulkan suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu, baik itu watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungan yang ada di sekitarnya.

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 Pengertian media *Flashcard*

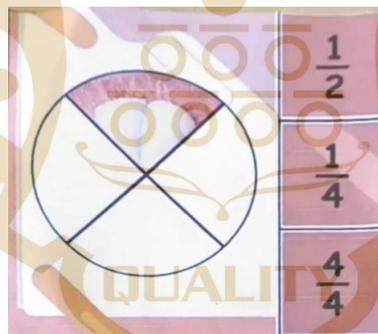
Azhar Arsyad menyatakan bahwa media *Flashcard* berasal dari bahasa Inggris, *Flash* (cepat), *Card* (kartu). Jadi *Flashcard* memiliki arti kartu cepat. Media *Flashcard* adalah kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada peserta didik. Ukuran *Flashcard* biasanya sesuai pada kelas yang dihadapi. Misalkan kelas yang ditempati agak besar ruangnya maka harus memakai ukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar atau kecilnya ruang kelas. Didalam media *Flashcard* berisikan gambar-gambar, benda-benda binatang atau lainnya yang dapat digunakan untuk melatih peserta didik mengajar dan memperkaya kosakata.

Menurut Rudi Susilana Dan Cepiriyana menyatakan bahwa media *Flashcard* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25x30cm. Gambar-gambar pada media *Flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar. Gambar-gambarnya

dibuat menggunakan tangan, berasal dari foto atau memanfaatkan gambar yang sudah ada kemudian ditempelkan pada lembaran kartu.

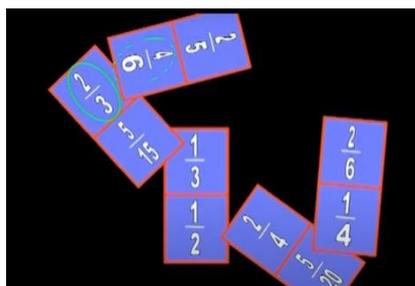
Media Flashcard dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa yang dapat mengarahkan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh pengajar, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan peserta didik. Flashcard ini digunakan dengan cara memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi pecahan yang sudah tersedia di media gambar (Flashcard) setelah itu memberi kesempatan kepada siswa memilih jawaban dengan benar yang sudah tertera di samping materi yang ada di media Flashcard dan peneliti akan menyebutkan sebuah angka pecahan dan siswa menyiapkan/ menyusun bagian bagian kartu sesuai dengan arahan tersebut.

2.1.6.1 Mengenal pecahan dengan Media Flashcard



Gambar 2. 1 Media Flashcard materi pecahan

2.1.6.2 Bermain dan Belajar Pecahan Senilai dengan menggunakan Flash Card



Gambar 2. 2Media Flashcard materi pecahan senilai

Media ini digunakan dalam menjelaskan materi pecahan, yang mana bertujuan untuk mengenal pecahan pada pembelajaran matematika, menanamkan memori dan pemahaman tentang pecahan secara visual dan juga untuk melihat seberapa besar pengaruh media ini terdapat hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 060937 Medan.

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

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Flashcard

Menurut Genjek (2019, hlm. 150) terdapat berbagai kelebihan media Flashcard, yaitu:

1. Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran postcard.
2. Praktis dalam membuat dan menggunakan, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
3. Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian.
4. Media Flashcard juga membuat suasana sangat menyenangkan dan motivasi peserta didik.

Sedangkan Noviana (2020, hlm. 39) kelemahan media pembelajaran Flashcard sebagai berikut:

1. Menekankan peserta didik dapat melihat media Flashcard tersebut di depan kelas.
2. Kurangnya efektif jika memakai media Flashcard di kelas dengan jumlah peserta didik melebihi 30 siswa, karena akan sangat tidak efektif
3. Ukuran media Flashcard hanya sebesar HVS, itu sangat sulit untuk kelompok besar.

2.1.8 Langkah – Langkah Penggunaan Media Papan *Flashcard*

Untuk penelitian peneliti membuat langkah-langkah penggunaan media *Flashcard* sebagai berikut :

1. Siapkan 30 kartu *Flashcard* yang hendak dibagikan
2. Membentuk beberapa kelompok yang berisikan 5 siswa perkelompok.
3. Setelah terbagi kelompok, Maka Media *Flashcard* akan di bagi kesetiap siswa.
4. Dan siswa dapat mengurutkan *Flashcard* yang berisikan pecahan senilai secara bergiliran.

2.1.9 Pengertian Matematika

Matematika adalah disiplin ilmu yang dipelajari dari jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa matematika itu merupakan disiplin ilmu yang perlu dipelajari. Banyak konsep matematika yang diperlukan untuk membantu menyelesaikan permasalahan sehari-hari.

Menurut (Hutauruk, 2018) matematika adalah pengetahuan yang merupakan produk dari sosial dan budaya yang digunakan sebagai alat pikir dalam memecahkan masalah dan di dalamnya memuat sejumlah aksioma-aksioma, definisi-definisi, teorema-teorema, pembuktian-pembuktian, masalah-masalah, dan solusi-solusi. Menurut Wahyudi dan Kriswandani (2013: 10) matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep – konsep abstrak yang disusun dengan menggunakan symbol dan merupakan bahasa yang eksak, cermat, dan terbebas dari emosi.

Menurut Ismail dkk (Hamzah, 2014: 48) matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat. Hal ini berarti bahwa objek yang dibahas dalam matematika hanyalah pada permasalahan angka saja, baik dalam permasalahan angka-angka yang memiliki nilai maupun sebagai sarana dalam memecahkan suatu masalah.

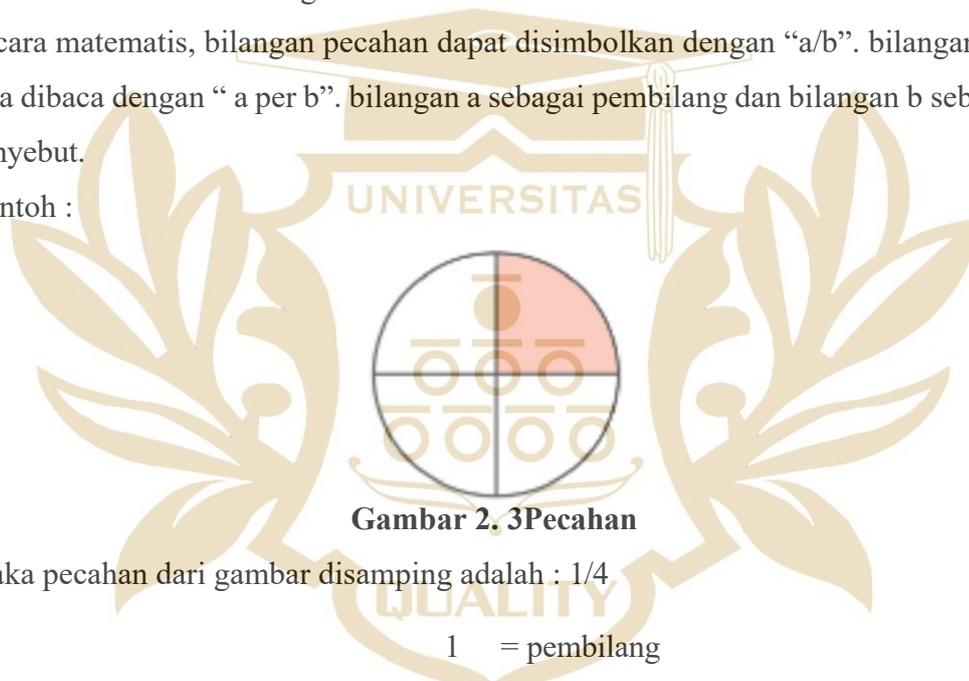
Berdasarkan uraian dari pendapat ahli tersebut Matematika merupakan kegiatan manusia yang mengkaji berbagai benda abstrak yang berkaitan dengan angka-angka yang digunakan untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari dan juga digunakan sebagai pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi.

2.1.10 Materi Pembelajaran Matematika SD

A. Pecahan

Pecahan adalah bagian dari satu keseluruhan dari suatu kuantitas tertentu. Secara matematis, bilangan pecahan dapat disimbolkan dengan “a/b”. bilangan a/b bisa dibaca dengan “ a per b”. bilangan a sebagai pembilang dan bilangan b sebagai penyebut.

Contoh :



Gambar 2. 3 Pecahan

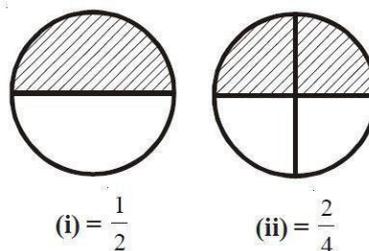
Maka pecahan dari gambar disamping adalah : $1/4$

1 = pembilang

4 = penyebut

B. Pecahan Senilai

Pecahan senilai adalah pecahan yang dituliskan dalam bentuk berbeda, tetapi mempunyai nilai yang sama.



Gambar 2. 4 Pecahan Senilai

Gambar pertama sama besar atau senilai dengan gambar kedua. Pecahan senilai bisa ditentukan dengan cara mengalikan dan membagi bilangan yang sama pada pembilang dan penyebutnya. Pecahan senilai adalah pecahan yang dituliskan dalam bentuk berbeda, tetapi mempunyai nilai yang sama. Pecahan senilai bisa ditentukan dengan cara mengalikan dan membagi bilangan yang sama pada pembilang dan penyebutnya. Contoh 1: Pembilang dan penyebut dikalikan dengan bilangan yang sama

$$\frac{2}{8} = \frac{2 \times 2}{8 \times 2} = \frac{4}{16}$$

$$\frac{6}{8} = \frac{2 \times 3}{8 \times 3} = \frac{6}{24}$$

Contoh 2: Pembilang dan penyebut dibagi dengan bilangan yang sama

$$\frac{12}{6} = \frac{12 : 2}{6 : 2} = \frac{6}{3}$$

$$\frac{12}{6} = \frac{12 : 3}{6 : 3} = \frac{4}{2}$$

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 Flashcard adalah salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, dapat membangkitkan minat belajar siswa, merangsang kegiatan belajar, membuat suasana belajar lebih menarik lagi.

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 Flashcard 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. Selain 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 pecahan maka itu akan mempengaruhi hasil belajar pelajaran matematika. Ada beberapa alasan, mengapa media pecahan 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 Flashcard pada mata pembelajaran Matematika SD Kelas III 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 penggunaan media *Flashcard* terhadap hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas III di SD Negeri 060937 Medan T.P 2022/2023.

2.4 Defenisi Operasional

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

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.
2. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi pecahan.
3. Media *Flashcard* adalah alat yang digunakan oleh guru untuk memperjelas materi pecahan menggunakan media *Flashcard* agar mudah dipahami oleh siswa, sehingga proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien.
4. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Flashcard* pada materi pecahan.
5. Matematika adalah bidang ilmu yang mempelajari pola, struktur, ruang, dan kuantitas.
6. Pecahan adalah representasi dari bilangan yang tidak utuh, terdiri dari pembilang (bagian atas) dan penyebut (bagian bawah).