

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Ismail (2020:150) mengatakan bahwa belajar bagi anak yang dilaksanakan dengan cara bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep. Sedangkan menurut Mubarokah (2021:536) belajar merupakan suatu kegiatan interaksi peserta didik dengan pendidik yang bertujuan memperoleh pengetahuan dan keterampilan, pembentukan tingkah baik kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta penguasaan kompetensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan. Ini bisa dilakukan dengan berbagai cara seperti membaca buku, mendengarkan orang lain, berdiskusi, atau mencoba sendiri. Belajar bisa terjadi di sekolah, di tempat kerja, atau dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan belajar adalah untuk memahami lebih banyak dan menjadi lebih baik dalam hal-hal yang kita lakukan.

##### **2.1.2 Hasil Belajar**

###### **2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar**

Susanto (2013) mengatakan bahwa hasil belajar siswa juga dapat dikatakan sebagai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada hakekatnya adalah sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi pelajaran tertentu. Dari hasil pembelajaran akan diketahui apakah siswa mengalami perubahan baik dari segi pengetahuan, pemahaman, keterampilan bahkan pemahaman siswa.

### **2.1.2.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa**

Faktor faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi dua yaitu internal dan eksternal. Faktor internal maksudnya adalah faktor yang mempengaruhi siswa dan berasal dari diri sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi siswa dan berasal dari luar. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat berupa motivasi siswa dalam belajar, kemauan, kecerdasan, dan kesiapan anak sedangkan untuk faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu suasana belajar, kompetensi guru, keluarga serta lingkungan masyarakat. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 238 – 253) menyatakan bahwa faktor internal yang dialami dan dihayati oleh siswa yang berpengaruh pada proses belajar yaitu sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar, dan cita-cita siswa. Sedangkan faktor eksternal belajar siswa adalah guru sebagai pembina siswa belajar, sarana dan prasarana pembelajaran, kebijakan, penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah, dan kurikulum sekolah.

### **2.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Suyono & Hariyanto (2014:183) mengatakan bahwa pembelajaran identik pengajaran, suatu kegiatan dimana guru mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan dini. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber lainnya di lingkungan sekolah. Pembelajaran merupakan penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dalam psikologi adalah proses perubahan perilaku, keterampilan, pengetahuan, atau sikap yang bersifat permanen. Perubahan tersebut merupakan hasil dari pengalaman psikologis atau sosial yang bisa diidentifikasi.

#### **2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran**

Musfiqon (2012: 28) mengatakan: “Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk membantu pembelajaran. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran yang efektif harus mampu memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa.

Media pembelajaran mencakup berbagai alat atau metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi, merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa, dengan tujuan mendukung proses pembelajaran mereka" (Aqib 2010: 58).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang dapat dilihat maupun di dengar untuk membantu dalam pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar siswa dapat secara mudah memahami materi yang disampaikan dan siswa dapat turut aktif dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### **2.1.5 Fungsi media pembelajaran**

Penggunaan media dalam pembelajaran akan sangat membantu dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk membantu menjelaskan materi dengan lebih jelas dan mudah. Media seperti gambar, model, atau benda nyata membuat informasi yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Dengan alat bantu ini, siswa bisa melihat dan merasakan konsep secara langsung, sehingga materi pelajaran menjadi lebih mudah dimengerti.

Menurut Wahid (2018), seperti yang dikutip oleh Amelia dkk, media menurut sejarah perkembangannya mempunyai dua fungsi media pendidikan atau yang sekarang disebut media pembelajaran yaitu : Pertama, fungsi *Audio Visual Aids* atau *Teaching Aids (AVA)* membantu memberikan pengalaman melalui

aktivitas langsung yang dapat dirasakan dan dilihat oleh siswa. Bahasa itu pada dasarnya bisa sangat abstrak, jadi guru perlu menggunakan alat bantu seperti gambar, model, atau benda nyata ketika mengajarkan sesuatu. Dengan menggunakan alat bantu yaitu media pembelajaran, siswa bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah membantu memperjelas penjelasan guru. Tanpa media, penjelasan yang diberikan bisa terasa sangat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa.

Kedua, Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut audience. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, *slide* dan yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima). Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.

Inilah fungsi kedua dari media pembelajaran dari segi sejarah perkembangannya, yaitu sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut, dan demikian merupakan sumber belajar yang penting.

#### **2.1.6 Pengertian Media Papan Pintar**

Media papan pintar merupakan suatu alat yang dibuat sedemikian rupa berbentuk papan dan digunakan untuk menyampaikan pesan maupun merangsang pikiran serta minat siswa untuk mencapai pembelajaran yang meliputi: papan bulletin, papan tulis, papan magnet, papan flannel, dan lain-lain (Kamaladini dkk (2021)). Media papan pintar juga merupakan media grafis yang secara efektif dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan, tampilan-tampilan berbentuk gambar, huruf maupun angka yang dapat dipasang maupun dihapus (Kamaladini dkk (2021)). Dalam hal ini peneliti mengembangkan papan pintar dengan materi perkalian

yang cocok digunakan untuk dapat membantu siswa dalam berhitung perkalian (Yosiva dkk (2021).

Media papan pintar dibuat agar siswa dapat memahami materi dengan mudah. Pembuatan media papan pintar tentu dapat menarik perhatian siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan sistematis, efektif dan siswa juga akan memiliki pengalaman belajar yang bermakna.

#### **A. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Pintar**

##### **1. Kelebihan Media Papan Pintar**

Media papan perkalian dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian. Melalui media papan perkalian siswa dapat lebih terstimulus untuk menemukan konsep-konsep perkalian sehingga siswa lebih mudah untuk mengingat materi tersebut. Melalui media papan perkalian, siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa (Azizah dkk, 2022:282-283)

##### **2. Kekurangan Media Papan Pintar**

- a. Media yang masih dibuat secara manual
- b. Media yang gampang rusak

#### **B. Alat dan Bahan Pembuatan Media Papan Pintar**

1. Styrofoam
2. Lem kertas
3. Origami
4. Stik eskrim
5. spidol
6. Kertas Karton
7. Flannel gambar angka 1-10
8. Lem plastik

#### **C. Langkah-langkah penggunaan papan pintar perkalian**

Menurut Zuliani dkk (2023) Langkah-langkah penggunaan papan pintar yaitu :

1. Tentukan soal perkalian, contohnya  $3 \times 4$
2. Ambil stik mengisi 3 buah wadah diisi dengan 4 buah stik

3. Disimpan di wadah ke 1, wadah ke , sampai dengan wadah ke 4
4. Hitung semuanya, wadah stik 1 sampai ditambah dengan wadah stik 2 ditambah dengan wadah stik 3 ditambah dengan wadah stik 4
5. Lalu simpan hasilnya di kartu di papan pintar perkalian.

#### **D. Manfaat Media Papan Pintar**

Menurut Nariyah dan Santoso (2020) manfaat media papan pintar yang dikembangkan yaitu:

- a. Merangsang motivasi peserta didik
- b. Menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik
- c. Menumbuhkan rasa kekeluargaan
- d. Menumbuhkan rasa kepercayaan diri
- e. Menumbuhkan rasa saling menghargai
- f. Menumbuhkan semangat belajar peserta didik

Menurut Sudjana & Rivai manfaat media papan pintar dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Materi yang di ajarkan akan semakin menarik dan menumbuhkan motivasi belajar siswa
- b. Siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran
- c. Metode pengajaran akan lebih beragam sehingga peserta didik tidak akan bosan
- d. Siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa mamfaat dari media papan pintar adalah meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dimana melalui media papan pintar pembelaran menjadi lebih menari sehingga menciptakan pembelajaran yang interaktif, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pembelajaran berkat visualisasi yang jelas yang dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada siswa selama pembelajaran serta meningkatkan rasa percaya diri siswa.

### 2.1.7 Hakikat Pembelajaran Matematika

Gusteti & Neviyarni (2022:637) mengemukakan bahwa Matematika merupakan alat untuk berfikir, berkomunikasi dan alat memecahkan permasalahan.

Manfaat (2024:11) Matematika adalah suatu disiplin ilmu yang muncul dari sebuah proses peradaban manusia yang sangat panjang di bumi. Matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut peneliti lain Soedjadi, matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah ruang dan bentuk.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah disiplin ilmu yang digunakan untuk memecahkan masalah.

Menurut (Amir, 2014) pembelajaran matematika SD mempunyai ciri-ciri yaitu:

1. Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral,
2. Pembelajaran matematika bertahap,
3. Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif,
4. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi,
5. Pembelajaran matematika hendaknya bermakna.

### 2.1.8 Materi Perkalian

#### a) Pengertian Perkalian

Sri Subarinah (2006: 31) operasi perkalian pada bilangan cacah diartikan sebagai penjumlahan berulang. Sehingga untuk memahami konsep perkalian anak harus paham dan terampil melakukan operasi penjumlahan. Perkalian  $a \times b$  diartikan sebagai penjumlahan bilangan  $b$  sebanyak  $a$  kali. Jadi  $a \times b = b+b+b+\dots+b$  sebanyak  $a$  kali.

#### b) Materi Pembelajaran Pecahan di Sekolah Dasar

Perkalian adalah penjumlahan berulang

Contoh:

$$3 \times 20 = \dots$$

dinyatakan dengan penjumlahan  $20 + 20 + 20 = 60$

Jadi,  $3 \times 20 = 60$

Pada perkalian berlaku:

**1) Sifat pertukaran,  $a \times b = b \times a$**

Contoh :

$$7 \times 5 = 35$$

$$5 \times 7 = 35$$

Maka  $7 \times 5 = 5 \times 7$  (sifat pertukaran)

**2) Sifat pengelompokkan,  $(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$**

Contoh:

$$2 \times 3 \times 4 = \dots$$

$$(2 \times 3) \times 4 = 6 \times 4 = 24$$

$$2 \times (3 \times 4) = 2 \times 12 = 24$$

**3) Perkalian dengan dua hasilnya sama dengan menjumlah dua bilangan itu sendiri.**

Contoh :

$$24 \times 2 = 48$$

$$24 + 24 = 48$$

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah proses untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan. Dalam proses belajar mengajar interaksi antara guru dan peserta didik akan sangat berpengaruh. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa membuat pembelajaran menjadi membosankan sehingga siswa akan merasa jenuh yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar untuk menggapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hasil belajar siswa akan maksimal jika guru mampu mengetahui kebutuhan siswa. Salah satunya adalah pemberian media yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar Matematika adalah media papan pintar.

Media papan pintar merupakan suatu alat yang dibuat sedemikian rupa berbentuk papan dan digunakan untuk menyampaikan pesan maupun merangsang pikiran serta minat siswa untuk mencapai pembelajaran. Dengan

menggunakan media papan pintar maka dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif karena dengan papan pintar akan meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, serta mempermudah penyampaian informasi kompleks melalui visualisasi yang jelas.

### 2.3 Definisi Operasional

1. Belajar adalah proses untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan.
2. Hasil belajar pada hakekatnya adalah sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi pelajaran tertentu.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber lainnya di lingkungan sekolah.
4. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk membantu pembelajaran.
5. Media papan pintar merupakan suatu alat yang dibuat sedemikian rupa berbentuk papan dan digunakan untuk menyampaikan pesan maupun merangsang pikiran serta minat siswa untuk mencapai pembelajaran .
6. Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah ruang dan bentuk.

### 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kajian teoritis dan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas, dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh media papan pintar terhadap hasil belajar Matematika materi perkalian pada siswa kelas III SDN 11 Siparmahan samosir.

$H_1$  : Terdapat pengaruh media papan pintar terhadap hasil belajar Matematika materi perkalian pada siswa kelas III SDN 11 Siparmahan samosir.