

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

Teori adalah sebuah konsep, penalaran yang telah disusun secara sistematis. Sugiyono (2017:81) “teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, defenisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis”. Dalam pengertian lain (Sugiyono, 2020:379) “teori adalah teori-teori yang relevan yang dapat digunakan untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti, serta sebagai dasar untuk memberi jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan (hipotesis), dan penyusunan instrumen penelitian”.

Ada beberapa teori-teori yang dilakukan oleh penulis untuk membahas suatu permasalahan diantaranya yaitu:

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan individu yang melatih diri dalam melakukan suatu kegiatan atau proses yang sedang dijalankan, sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah dilaksanakan belajar. Menurut Gagne dalam Prihantini (2021: 13) “belajar adalah perubahan pada disposisi atau kemampuan manusia, bertahan selama periode waktu tertentu, dan tidak hanya dapat dianggap sebagai proses pertumbuhan. Menurut sudjana dalam Prihatintini (2021: 14). “Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Sedangkan menurut Hapudin (2021: 9) “Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dengan perubahan, pengetahuan, pemahaman, perilaku dan sikap”.

Berdasarkan uraian pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha atau proses yang dilakukan oleh manusia untuk menghasilkan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan lainnya, dan manusia sehingga tidak

bisa lepas dari kata belajar karena belajar adalah proses kegiatan seumur hidup. Sedangkan dari hasilnya belajar berupa perubahan tingkah baik kognitif, efektif maupun psikomotorik, dan bersifat relatif baik.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk atau bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa-siswi dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran yang sedang berlangsung, dan tujuan Pendidikan dan pengajaran yang akan berlangsung dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Nurrita (2018: 171) menyatakan “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien”. Menurut Hamzah, et al (2022: 11) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif”.

Hamdan Husein, (2021: 3) “Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media sebagai kata pertama berasal dari medium dan bermakna perantara”. Maka itu perlu digunakan pemakaian media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa untuk belajar, hasil belajar lebih baik, cara siswa memahami materi menjadi lebih baik dan siswa menjadi lebih semangat dalam belajar dengan adanya media.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sesuatu alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan pada saat mengajar di kelas, membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa-siswi lebih mudah memahami dan menguasai materi dengan baik.

2.1.2.1 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang lebih menarik, interaktif dan membantu lebih langsung dalam memahami materi Pelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan, media adalah sarana komunikasi yang digunakan sebagai alat perantara yang berguna dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.

Rasyid dan Rohani (2018: 94) berpendapat bahwa “Fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi daya tarik untuk siswa, meningkatkan hasil belajar, sebagai media proses pembelajaran, dan menjadikan peran guru agar lebih produktif”. Kemudian menurut Suparlan (2020: 299) berpendapat bahwa “media pembelajaran memiliki fungsi, diantaranya adalah dengan fungsi utama dalam membantu guru dalam menyampaikan materi ajar sesuai dengan kondisi lingkungan pada kegiatan pembelajaran”.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan manfaat dan fungsi media pembelajaran guna meningkatkan daya daya tarik peserta didik, serta meningkatkan hasil belajar dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perubahan yang diperoleh tersebut tergantung apa yang dipelajari oleh siswa. Sehingga hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa-siswi tergantung pada proses belajarnya.

Shilphy (2020:71) berpendapat bahwa “hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses belajar dan masukan pribadi berupa motivasi, harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan untuk mencapai tujuan belajar”. Menurut Edy Syahputra (2020: 24)

berpendapat bahwa “hasil belajar tampak terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan dan sebagainya”. Menurut Sutrisno, (2021: 22) berpendapat bahwa “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan dan tes perbuatan.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan akhir dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses kegiatan belajar dengan adanya perubahan siswa tersebut.

2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Salah satu bentuk berhasilnya tujuan pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah adalah untuk mencapai hasil belajar siswa evaluasi dan pengamatan dari guru terhadap peserta didik. Menurut Dimiyati dalam (Ariani, dkk 2022: 65) berpendapat bahwa masalah (problematika) pembelajaran berasal dari faktor yaitu faktor Internal :

1. Faktor Internal

Dalam belajar siswa mengalami beragam masalah, jika mereka dapat menyelesaikan maka mereka tidak akan mengalami masalah atau kesulitan dalam belajar. Terdapat beberapa faktor yang berasal dari dalam diri siswa yaitu :

- (1) Sikap terhadap belajar, sikap merupakan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu yang membawa diri sesuai dengan penilaian. Adanya penilaian tentang sesuatu mengakibatkan terjadinya sikap menerima, menolak, atau mengabaikan.
- (2) Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar.
- (3) Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran.

- (4) Kemampuan mengolah bahan ajar merupakan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa, dari segi guru, pada tempatnya menggunakan pendekatan-pendekatan keterampilan proses, inkuiri, ataupun laborator.
- (5) Kemampuan menyimpan perolehan hasil belajar merupakan kemampuan menyimpan isi pesan dan cara perolehan pesan.
- (6) Menggali hasil belajar yang tersimpan merupakan proses mengaktifkan pesan yang telah diterima.
- (7) Kemampuan berprestasi, siswa menunjukkan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar.
- (8) Rasa percaya diri siswa, dalam proses belajar diketahui bahwa untuk prestasi merupakan tahap pembuktian “perwujudan diri” yang diakui oleh guru dan teman sejawat siswa.

2. Faktor Eksternal

Proses belajar didorong oleh motivasi intrinsik siswa. Menurut Heinich et al., (2017) menekankan pentingnya ketersediaan dan aksesibilitas media pembelajaran sebagai faktor eksternal yang signifikan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor eksternal tersebut adalah sebagai berikut:

- (1) Aksebilitas media pembelajaran: siswa yang memiliki akses mudah ke media pembelajaran cenderung memeiliki hasil belajar yang baik.
- (2) Kualitas media pembelajaran: media dirancang dengan baik dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik)
- (3) Dukungan teknologi dan infrastruktur: sekolah dengan fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran, seperti laboratorium komputer dan koneksi internet yang stabil, dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran.

Dengan demikian disimpulkan bahwa ketersediaan dan aksebilitas media pembelajaran yang berkualitas merupakan langkah penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.5 Indikator Hasil Belajar

Berdasarkan Taksonomi Ranah Kognitif Anderson dan Krathwol pada tahun 2001.

Tabel 2.1 Indikator Taksonomi Ranah Kognitif

No	Kategori	Kata Kerja/Kunci
1.	Mengingat (C1)	Mendefenisikan, menyusun daftar, menjelaskan, mengenali, mengenali, menemukan kembali, menyatakan, mengurutkan, menemani, menempatkan dan menyebutkan.
2.	Memahami (C2)	Menerangkan, menjelaskan, menerjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan, mengimplementasikan, mendiskusikan, menyelesaikan, mendeteksi, melaporkan, menduga, mengelempokkan, memberikan contoh, merangkum, menganalogikan, mengubah, memperbaiki.
3.	Menerapkan (C3)	Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, mengiterprestasikan, menunjuk, membuktikan, menggambar, mengoperasikan, menjalankan, memprogramkan, mempraktekkan, memulai.
4.	Menganalisis (C4)	Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan,

		menunjukkan, hubungan antar variabel, memecahkan menjadi beberapa bagian, menyisihkan, menduga, mempertimbangkan, mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengetesan, mengintegrasikan, mengorganisasikan, mengkerangkakan.
5.	Mengevaluasi (C5)	Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mempertahankan, mengevaluasi, mendukung, menilai, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan.
6.	Kreatif/Menciptakan (C6)	Merakit, merancang, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendesain, menghasilkan karya.

1. Mengingat (*Remember*) C1

Mengingat adalah usaha mendapatkan kembali pengetahuan atau ingatan yang telah lampau. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*). Mengingat berkaitan dengan hal-hal yang kongkret. Sedangkan memanggil kembali adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.

2. Memahami (*knowledge*) C2

Memahami berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan dan membandingkan. Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. Mengklasifikasikan berawal dari sebuah contoh atau informasi yang spesifik yang kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya, sedangkan membandingkan cenderung pada identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih objek, kajian ide, permasalahan atau situasi.

3. Menerapkan (*Apply*) C3

Menerapkan merujuk kepada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan untuk suatu prosedur melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan terdiri dari kegiatan menjalankan prosedur dan mengimplementasikan. Menjalankan prosedur adalah proses kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah dan melaksanakan percobaan dimana siswa sudah mengetahui informasi tersebut dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur apa saja yang harus dilakukan.

Mengimplementasikan muncul apabila siswa memilih dan menggunakan prosedur untuk hal-hal yang belum diketahui atau masih asing. Mengimplementasikan berkaitan erat dengan dimensi proses kognitif yang lain yaitu mengerti dan menciptakan. Menerapkan merupakan proses yang kontiniu, dimulai dari siswa menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur baku atau standar yang sudah diketahui.

4. Menganalisis (*Analyze*) C4

Menganalisis merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik.

Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut dan mengorganisasikan. Memberi atribut akan muncul jika siswa menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsur-unsur hasil ekonomi atau situasi dan mencoba mengenali bagaimana unsur-unsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik.

5. Mengevaluasi (*Evaluate*) C5

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan oleh siswa sendiri.

Tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir sama dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Evaluasi meliputi mengecek dan mengkritisi. Tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses kognitif memerlukan penilaian. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis.

6. Menciptakan (*Create*) C6

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersamaan untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Meskipun menciptakan mengarah pada proses berfikir kreatif, namun tidak secara total berpengaruh pada kemampuan siswa untuk menciptakan.

Menciptakan disini mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh siswa. Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang

sudah dikenal sebelumnya, Sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru.

2.1.6 Pengertian *Counting Box*

Counting box merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak yang terbuat dari kardus yang tebal yang dimodifikasi dari alat serta bahan yang sederhana. Menurut muham (2022:228) “*counting box* adalah media yang diterapkan untuk membantu dan memudahkan siswa dalam berhitung dan meningkatkan hasil belajar siswa”.

Mudtalifah, dkk (2024: 426) menyatakan “*counting box* adalah media pembelajaran dalam bentuk kotak, yang digunakan untuk memperjelas pemahaman konsep dalam berhitung terutama materi penjumlahan dan pengurangan pada anak kelas awal SD”. Tujuannya media *counting box* untuk membantu dan memudahkan siswa dalam berhitung untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika siswa SD dan meningkatkan hasil belajar matematika penjumlahan dan pengurangan bilangan bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli media *counting box* adalah media pembelajaran terbuat dari kardus, berbentuk kotak dimodifikasi agar terlihat menarik yang digunakan memperjelas pemahaman konsep dalam berhitung.



Gambar 2.1 Media *Counting Box* Materi Penjumlahan

Sumber : Veronika (2024)

A. Kelebihan dan Kekurangan Media *Counting Box*

Kelebihan dari media *counting box* menurut Hilmi (2023: 26) yaitu sebagai berikut :

1. Media *counting box* terbuat dari kertas yang berwarna-warni, sehingga menarik perhatian peserta didik.
2. Media ini digunakan untuk mengenalkan bilangan, karena media *counting box* mempunyai bilangan 1-20 kotaknya. Hal ini dapat dilihat dari gambar media kotak penjumlahan.
3. Membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dalam mengamati dan mempraktikkan.
4. Pembelajaran operasi hitung penjumlahan lebih konkret. Hal ini berdasarkan dengan media *counting box* (kotak penjumlahan) pembelajaran matematika khususnya penjumlahan yang tadinya bersifat abstrak akan lebih konkretkan.

Adapun kekurangan dari media *counting box* yaitu sebagai berikut :

1. Tidak bisa digunakan untuk jumlah yang sangat besar.
2. Media tidak tahan lama, karena terbuat dari benda tidak tahan air. Hal ini dilihat dari alat dan bahan pembuatan *counting box* yang terbuat dari kardus dan kertas dalam pembuatannya.
3. Cara permainannya yang menyebabkan kegaduhan saat bermain karena harus satu yang maju ke depan.

B. Alat dan Bahan

Alat :

1. Gunting
2. Laptop
3. Printer
4. Penggaris
5. Pensil
6. Cutter
7. Lem tembak
8. Lakban

Bahan :

1. Kardus
2. Sterofon

3. Double tipe
4. Plastik cover mika
5. Telur mainan
6. Kertas HVS

C. Langkah Pembuatan Media *Counting Box*

Adapun langkah-langkah pembuatan media *counting box* sebagai berikut:

1. Siapkan alat dan bahan terlebih dahulu
2. Membuat desain gambar kotak berhitung dan gambar dari laptop, kemudian *printout*
3. Print gambar lalu potong
4. Setelah potong tuliskan soal pada bagian warna putih dan jawaban pada bagian gambar warna kuning.
5. Siapkan 2 kardus untuk mendesain *box*-nya. Hasil luaran kardus menggunakan kertas marmer (kertas karton). Untuk bagian tepi kardus lapiasi dengan pita agar lebih rapi.
6. Siapkan juga beberapa telur mainan untuk media hitungnya.

D. Langkah-langkah Penggunaan Media *Counting Box*

Langkah-langkah penggunaan media *counting box* sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan materi penjumlahan kepada peserta didik
2. Guru membuka tutup *counting box*, lalu memperkenalkan counting box kepada siswa (memberikan contoh soal benda konkret yang di sekitar lingkungan kelas lalu menjawabnya melalui media yang di jelaskan di depan).
3. untuk mengetahui cara menulis jawaban, menulis simbol "+" dan "=", serta membaca rumus.
 - a) Membimbing dengan hati-hati bagaimana mengkaitkan pengoperasian penggunaan media *counting box* dengan kata seperti "menggabungkan", sehingga tidak hanya mengajarkan bagian teknik saja seperti cara menuliskan rumus.

- b) Menuliskan rumus $3 + 2 = 5$ di buku catatan. Lalu melatih "+" dan "=". (dijawab dengan menggunakan media *counting box*).
4. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa, kemudian siswa menjawab pertanyaan secara bergiliran melalui media *counting box* (dengan mengisi lubang sterofon dengan telur lalu dihitung berapa hasilnya).
5. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah memahami materi mengenai penjumlahan dengan menggunakan media *counting box* yang telah disiapkan
6. Setelah selesai siswa diminta mengerjakan soal *post test*
7. Kemudian siswa dan guru melakukan refleksi dengan membahas soal yang telah siswa kerjakan.

2.1.7 Pengertian Matematika

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat melalui cara bernalar dan berfikir. Hal ini menunjukkan bahwa matematika itu merupakan penalaran yang jelas dan sistematis serta terstruktur atau keterkaitan dengan konsep matematika dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Menurut Rohmah (2021:5) definisi “matematika menurut KBBI adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.

Nurkhihmayati (2019: 4) “Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang memuat suatu kumpulan konsep berupa operasi, angka, simbol, dan pola yang pasti”. Sedangkan menurut Partono (Awaludin, 2021:1) “matematika adalah ilmu yang berkenaan dengan ide-ide, gagasan, konsep, dan tersusun secara sistematis untuk memperoleh kemampuan pola pikir yang baik.

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

2.1.8 Materi Pembelajaran Matematika SD

A. Penjumlahan

Azhar (Nurmiati 2017:46) Menjumlahkan adalah menggabungkan dua atau lebih anggota himpunan benda atau bilangan dengan menggunakan lambang () atau tanda tambah (+) sehingga terbentuk himpunan benda atau bilangan baku. Penjumlahan adalah operasi aritmatika dengan simbol “+” yang berarti penambahan atau penggabungan sesuatu untuk memperoleh jumlah tertentu. Jadi operasi hitung penjumlahan adalah mencari jumlah dari dua atau lebih bilangan dengan tanda “+” sehingga menghasilkan jumlah tertentu.



Gambar 2.2 kelereng penjumlahan

Sumber: Dara Retno (2022: 33)

Maka penjumlahan pada gambar di atas adalah : $2 + 3 = 5$ gambar pertama merupakan operasi hitung penjumlahan, dimana kelereng di sebelah kiri dihitung 2 buah kelereng dan begitu juga dihitung sebelah kanan ada 3 buah kelereng setelah digabungkan maka hasilnya penjumlahannya akan mendapat hasil yang sama yaitu 5 buah kelereng. Begitu juga dengan sebaliknya dimana 3 kelereng + 2 kelereng juga menghasilkan 5 buah kelereng.



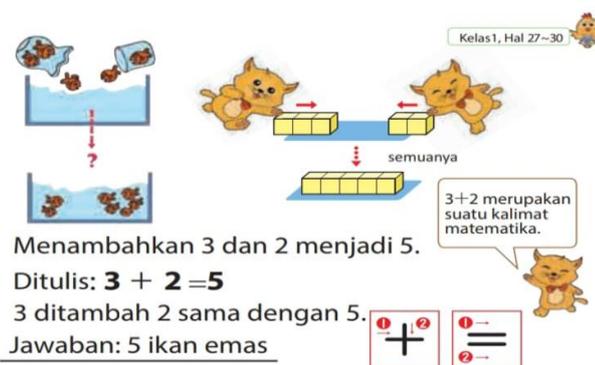
Gambar 2.3 Cerita Penjumlahan

Sumber: Dara Retno (2022: 43)

Ada 4 orang anak bermain lompat lompat tali kemudian bertambah lagi 2 anak Tanda + adalah simbol yang digunakan untuk penjumlahan (menggabungkan bersama), maka hasilnya adalah 6 orang anak.

Kita menulis operasi penjumlahan :

$2 + 2 = 4$ Kita membacanya : 4 ditambah 2 hasilnya adalah 6



Gambar 2.4 soal penjumlahan
 Sumber: Tim Gakko Tosho (2021: 27)

B. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Dalam pembelajaran Matematika di SD tujuan pembelajaran kurikulum merdeka sekarang yaitu untuk membantu siswa-siswi dalam mengembangkan dasar mengenai konsep-konsep matematika serta keterampilan yang mendukung pembelajaran lebih lanjut. Adapun tujuan utamanya sebagai berikut:

1. Memahami konsep angka dan bilangan, peserta didik diharapkan mengenal angka, bilangan, serta memahami urutan dan hubungan antara angka, seperti konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana.
2. Mengembangkan keterampilan berhitung, peserta didik diharapkan mampu melatih keterampilan dasar operasi hitung, seperti penjumlahan, pengurangan, serta mengenali dan mengurutkan angka.
3. Memahami pola dan hubungan
4. Mengenalkan peserta didik pada pola dan hubungan sederhana, misalnya mengamati, pola dalam deretan angka atau bentuk.
5. Pengenalan bentuk geometris

Peserta didik mampu memahami bentuk-bentuk geometris dasar seperti segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang.

6. Belajar melalui pengalaman yang nyata

Pembelajaran peserta didik difokuskan pada penggunaan benda nyata dan pengalaman sehari-hari untuk membantu konsep matematika dasar.

2.2 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran adalah sesuatu alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang akan diajarkan pada peserta didik saat mengajar di kelas, membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa-siswi lebih mudah memahami dan menguasai materi dengan baik. Penggunaan media atau alat modren ini bukan untuk bermaksud mengganti cara pengajaran yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media ini diharapkan terjadi interaksi antar guru dan siswa dapat berjalan dengan baik sehingga mencapai hasil belajar yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Mendapatkan hasil belajar yang baik maka perlu diperhatikan hal-hal yang membuat hasil belajar siswa menjadi baik karena perlu adanya faktor yang ada dari dalam diri siswa maupun dari luar, penggunaan media pembelajaran berupa media visual berupa *Counting Box* adalah faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, dapat memotivasi belajar, keefektifan proses pembelajaran dan membuat suasana menjadi lebih menarik.

Dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan maka dari itu akan mempengaruhi hasil belajar pada pembelajaran Matematika, ada beberapa alasan yang membuat mengapa media *Counting Box* dapat meningkatkan hasil belajar, alasan ini berkenaan dengan adanya manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran, karena tidak hanya mendengarkan materi yang dijelaskan dari guru, tetapi dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan hal lain. Oleh karena itu diperlukan temuan ini yang dapat

dinyatakan bahwa penggunaan media *Counting Box* pada mata pelajaran Matematika di SD sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir dan latar belakang yang telah dikemukakan maka peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut yaitu : “Adanya pengaruh penggunaan media *Counting Box* terhadap hasil belajar Matematika materi penjumlahan siswa kelas I SD Negeri 044990 Kwala Bekala Medan T.P 2024/2025”.

2.4 Defenisi Operasional

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

1. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *counting box*
2. Media *counting box* adalah media pembelajaran dalam bentuk kotak, yang digunakan untuk memperjelas pemahaman konsep dalam berhitung terutama materi penjumlahan dan pengurangan pada anak kelas I yang digunakan di SD Negeri 064990 Kwala Bekala.
3. Hasil belajar adalah kemampuan akhir dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses kegiatan belajar dengan adanya perubahan siswa kelas I SD Negeri 064990 Kwala Bekala.
4. Matematika adalah suatu kegiatan manusia yang mengkaji berbagai benda abstrak yang berkaitan dengan angka-angka digunakan untuk memecahkan suatu masalah angka dalam kehidupan sehari-hari dan juga dapat digunakan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

5. Penjumlahan adalah operasi dasar aritmatika yang menjumlahkan dua buah bilangan atau lebih bilangan menjadi satu hasil atau jumlah.

