

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

“Menurut Lutfiandi & Hartono (dalam Azeti 2019) “Mengatakan belajar ialah suatu proses atau usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya”. Menurut S. Nasution MA “Mendefinisikan belajar sebagai perubahan kelakuan, pengalaman dan latihan. Jadi belajar membawa suatu perubahan pada diri individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai sejumlah pengalaman, pengetahuan, melainkan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, penyesuaian diri, hal ini meliputi segala aspek organisasi atau pribadi individu yang belajar. Dan menurut Sudjana (2020:2) “menyatakan bahwa, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu belajar.”

Berdasarkan dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap orang untuk menhubah tingkah laku, baik dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Atau pun belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh sesorang untuk mendapatkan perubahan dimasa yang akan datang.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Shilphy A. Octavia (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 Arikunto (2020) “Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa dalam mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru”. Dan sedangkan menurut Ananda dan Hayati

(2020:51) “hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik oleh karena adanya usaha sadar yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh perubahan, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan maupun sikap.”

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil adalah sesuatu yang kita peroleh ketika melakukan suatu kegiatan. Belajar merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk mencapai perubahan sifat yang lebih baik lagi, baik itu dalam pengetahuan maupun keterampilan, juga tingkah laku yang positif dari berbagai pembelajaran yang telah ia pelajari.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Menurut Undang- Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar lainnya. Menurut Arikunto (2013) menyatakan bahwa “Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses yang diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan”. Sedangkan Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Berdasarkan pengertian pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru untuk memperoleh pengetahuan, dalam menguasai keterampilan dan sikap mereka untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2.1.4 Pengertian Media

Menurut Russel “Media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan dengan penerima”. Menurut Gerlach dan Ely bahwa “Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang menurut peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pun

sikap”. Sedangkan menurut “*National Education Assocation* (NEA) dalam Ina Magdalena (2021), media merupakan sebuah perangkat yang dapat di manipulasi, didengar, dilihat, serta intrumenya dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan mengajar serta dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Media adalah suatu alat yang bisa digunakan untuk keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya mempermudah bagi siapa saja yang menggunakannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar diartikan sebagai sarana gambar, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan merancang kembali informasi visual atau verbal.

2.1.1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2020) “Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Sedangkan menurut Aisyah Nurhikmah dkk, (2023) Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai

Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dijadikan sarana penyaluran komunikasi dan pesan. Dalam aktivitas belajar mengajar, media adalah sesuatu yang sangat baik dan berguna, dimana sebagai sesuatu yang bisa menjadi perantara komunikasi antara guru dan siswa.

2.1.5 Jenis- jenis Media Pembelajaran

“Menurut Ashyar dalam Abdul Wahab, dkk (2021: 8) membagi jenis media pembelajaran dalam empat bagian, yakni

- 1) media visual,
- 2) media audio,

- 3) media audio-visual,
- 4) dan multi media.

Sedangkan menurut Kristanto (2016: 31) jenis-jenis media pembelajaran yaitu antara lain sebagai berikut:

- 1) Media grafis yaitu media yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Jenis media grafis ada gambar/foto, sketsa, bagan, diagram/skema, grafik, poster, kartun dan sebagainya.
- 2) Media tiga dimensi yaitu media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan dengan ciri-ciri bertekstur serta memiliki tinggi, lebar dan bervolume. Ada tiga macam media tiga dimensi yaitu media realita, model, dan boneka.
- 3) Media proyeksi yaitu media visual yang hanya dapat digunakan dengan bantuan proyeksi.
- 4) Media audio yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif/ pita suara yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.
- 5) Media video yaitu seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak.

2.1.6 Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran memiliki manfaat, menurut Falaudin (2014: 114) ada beberapa manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi jelas dan menarik
- 2) Proses pembelajaran lebih interaktif
- 3) Tenaga dan waktu menjadi lebih efisien
- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar
- 5) Media dapat membuat materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit
- 6) Media dapat mengatasi kendala keterbatasan waktu dan ruang
- 7) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media dalam proses pembelajaran mempunyai banyak manfaat media pembelajaran yang efisien dapat didasarkan kebergunaan dan nilai tambahan yang dapat diberikan kepada siswa

melalui suatu pengalaman belajar di sekolah. Dengan begitu adanya media pembelajaran dapat membantu guru mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga proses belajar lebih mudah. Diharapkan dengan memanfaatkan media pembelajaran dan dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah SDN 101807 Candirejo.

2.1.7 Pengertian Media Pohon Pintar

Media pohon pintar adalah alat visual yang dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam memahami konsep penjumlahan dalam materi matematika. Pohon pintar biasanya dideskripsikan sebagai diagram yang berbentuk seperti pohon. Media Pohon pintar adalah media visual dua dimensi yang berbentuk bagan pohon. Media pohon pintar adalah media yang berjenis proyeksi diam. Media pohon pintar berbentuk seperti pohon memiliki ranting, dan daun. Yang dimana dibagian daunnya ada tiga kantong bilangan, yaitu bilangan satuan, puluhan dan ratusan (Wiratsiwi, 2020:11). Media pohon pintar termasuk ke dalam kategori proyeksi diam dan media pohon pintar dibuat menyerupai pohon yang terdapat bagian pohon dan daun. Media pohon pintar cocok digunakan pada jenjang sekolah dasar karena siswa dapat mengikuti pembelajaran sambil bermain jadi kegiatan pembelajarn lebih menyenangkan, dan siswa juga dapat berperan aktif

2.1.8 Langkah-langkah Membuat Media Pohon Pintar

Menurut Syafni Gustina Sari, Ambiyar, Pendidikan Matematika (2020: 53) dalam pembuatan media pohon pintar ini memerlukan bahan dan alat yaitu: Mengambar pola pohon dan juga batangnya dengan menggunakan kertas karton, melapisi kertas kardus menggunakan kertas minyak, selanjutnya menempelkan pohon yang telah dibentuk di triplek yang telah disiapkan setelah itu membuat kantong satuan di bagian pohon pintar tersebut.

Langkah-langkah pembuatan media pohon pintarnya sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan bahan dan alat
 - a) Kardus bekas
 - b) Triplek

- c) Karton
 - d) Kertas minyak
 - e) Origami
 - f) Stik eskrim
 - g) Lem fox
 - h) Doble tip
- 2) Membentuk pohon dari kardus bekas
 - 3) Menggunting pola daun dan batang yang telah Digambar
 - 4) Melapisi pohon yang telah dibentuk menggunakan kertas minyak
 - 5) Membuat kantung bilangan dari origami (bilangan satuan, puluhan dan ratusan dengan warna kantung yang berbeda).
 - 6) Membuat Dadu dari kardus bekas, degan membentuk pola kubus
 - 7) Melapisi dadu yang telah dibentuk dengan kertas karton,
 - 8) Membuat tulis angka 0,5,7,11,14, dan 17 dari kertas origami yang telah dibentuk sebelumnya,
 - 9) Membut simbol = dan + dari kertas origami

2.1.9 Langkah langkah Penggunaan Media Pohon Pintar

Ada pun langkah langkah penggunaan media pohon pintar Menurut Syafni Gustina Sari.2020. Ambiyar, Pendidikan Matematika vol.1 (4).53, adalah sebagai berikut ini:

- 1) Memutar dadu yang telah di persiapkan sebanyak dua kali,
- 2) Menghitung berapa jumlah dari dadu
- 3) Menulis jumlah dadu yang sudah didapatkan saat memutar dadu
- 4) Kemudian menghitung jumlahnya dan menulis hasilnya yang sudah disiapkan
- 5) Dan menaruh stik sesuai dengan bilangan nya

2.1.10 Kelebihan dan Kekurangan Pohon Pintar

Menurut Umaroh, dkk (2020:64) ada pun kelebihan dan kekurangan dari media pohon pintar sebagai beriku:

- 1) Kelebihan Media Pohon Pintar

- a) Media pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik
- b) Dapat memperjelas makna bahan pelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahaminya.
- c) Metode dalam mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah bosan.
- d) Membuat peserta didik akan lebih aktif pada saat kegiatan belajar, seperti: mengamatinya dengan cermat, mendemonstrasikan, melakukan dan lain sebagainya.

2) Kekurangan Media Pohon Pintar

- a) Dalam pembuatan media Pohon Pintar yang sangat rumit dilakukan oleh peserta didik.
- b) Mengeluarkan biaya yang tidak sedikit
- c) Tidak semua materi penjumlahan dapat digunakan dengan media ini karena terlalu kecil.

2.1.11 Materi Penjumlahan Menjumlahkan

Coba perhatikan jari-jari tanganmu, dengan jari- jari teman sebelahmu!

Berapa banyak jumlah seluruh jari- jari tangan -mu?

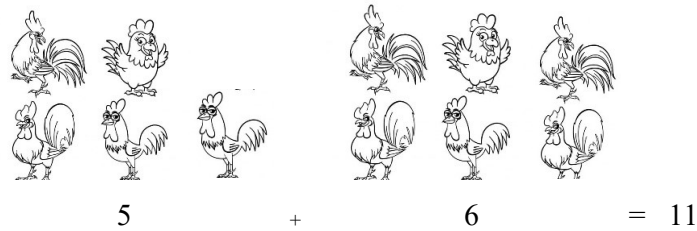
Berapa banyak jumlah seluruh jari-jari tangan di sebelah mu?

Berapa jumlah seluruh jari - jari dan jumlah seluruh jari – jari teman mu?



$$10 + 10 = 20$$

Ayo kita menjumlahkan berapa banyak jumlah ayam!



2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran pastinya sangat memerlukan suatu alat untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran, agar lebih gampang diterima oleh peserta didik. Alat yang diperlukan untuk membantu pembelajaran ialah media pembelajaran. Media pembelajaran sebaiknya, bisa membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang lebih mudah dipahami, menarik dan inovatif. Berdasarkan kajian teori dan juga permasalahan yang telah disampaikan diatas, selanjutnya dapat menyusun kerangka berpikir untuk mendapatkan gambaran singkat atas permasalahan yang akan diteliti.

Mata pembelajaran matematika sangat perlu diajarkan kepada siswa mulai dari sekolah dasar (SD) untuk memberikan bekal kepada siswa agar mampu berpikir kreatif, logis, sistematis dan mampu bekerjasama. Media pohon pintar merupakan media atau alat visual yang membantu siswa dalam memahami konsep penjumlahan dalam mata pelajaran matematika. Karakteristik pembelajaran materi matematika berkonsep abstrak sangat bertimbal balik dengan karakteristik peserta didik diusia sekolah dasar yang dituntut berpikir secara kritis. Keadaan yang terjadi pada saat ini di SDN 101807 Candirejo Deli Serdang pada T.P 2024\2025, pada mata pembelajaran matematika terkhusus nya pada materi penjumlahan guru masih kurang atau jarang menggunakan media pembelajaran. Siswa kelas II SDN 101807 Candirejo Deli Serdang masih kurang mampu dalam memahami materi penjumlahan. Guru seharusnya menggunakan media pada saat pembelajaran matematika agar siswa kelas II tidak mudah jenuh dan bosan. Salah satu faktor yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah adanya media yang menarik. Media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan oleh guru yang

akan mempermudah siswa untuk menerima materi yang akan disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu guru dapat menggunakan atau memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran, dalam penelitian ini menggunakan media pohon penjumlahan. Pohon pintar merupakan salah satu alat visual yang akan membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugas materi penjumlahan. Pohon pintar yang bentuk dari kertas karton, yang ditulis dengan beberapa angka dan akan dimainkan menggunakan memutar dadu.

2.3 Defenisi Oprasional

- 1) Pengaruh adalah suatu reaksi yang timbul baik itu berupa tindakan atau tingkahlaku dari suatu tundakan akibat dari adanya dorongan yang mengubah atau pun membentuk suatu yang berbeda.
- 2) Media Pembelajaran merupakan suatu alat yang menyampaikan pembelajaran secara lebih efekti dan efesien kepada peserta didik.
- 3) Media pohon pintar adalah alat visual yang dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam memahami konsep penjumlahan.
- 4) Hasil Belajar merupakan yang dicapai oleh siswa selama terjadinya proses belajar.
- 5) Matematika merupakan pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini merupakan adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pohon pintar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SDN 101807 Candirejo Deli Serdang.