

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses yang membuat individu mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui pengalaman, studi atau pengajaran. Proses ini melibatkan perubahan dalam cara berfikir atau berperilaku sebagai respons terhadap informasi atau pengalaman yang diperoleh. Belajar dapat terjadi secara formal (seperti di sekolah) atau informal (melalui pengalaman sehari-hari) dan penting untuk pengembangan pribadi dan sosial. Dimiyati dan Mudjiyono (2019) menyatakan bahwa belajar adalah terjadinya perubahan mental dan perilaku pada diri siswa yang berlangsung karena pengalaman interaksi dengan lingkungan. Proses ini mencakup aspek kognitif.

Hasibuan dan Moedjono (2023) dalam buku proses belajar mengajar menjelaskan bahwa belajar merupakan proses interaksi yang melibatkan lingkungan, pengalaman, dan perubahan perilaku secara berkesinambungan. Fokus utama belajar adalah pengembangan kemampuan intelektual dan sosial individu. Hasibun dan Moedjono menekankan bahwa proses belajar tidak hanya berfokus pada akumulasi pengetahuan semata, tetapi juga pada pengembangan kemampuan intelektual dan sosial. Hal ini mencakup kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi dan kerja sama, yang semuanya diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Mereka juga menyoroti pentingnya pembelajaran yang kontekstual, yaitu pembelajaran yang relevan dengan situasi nyata dan kebutuhan individu, sehingga pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh dapat diaplikasikan dengan efektif dalam berbagai konteks.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses dinamis yang melibatkan pengembangan pengetahuan, ketrampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui interaksi dengan lingkungan, baik secara formal maupun informal. Proses ini tidak hanya menghasilkan perubahan dalam cara berfikir dan berperilaku, tetapi juga berfokus pada pengembangan intelektual dan sosial individu.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, kemampuan menreapkan pengetahuan, serta perubahan perilaku yang menunjukkan pencapaian pendidikan. Hasil belajar biasanya diukur melalui evaluasi seperti ujian, tugas, dan observasi. Dimiyati dan Mudjiono (2024:142) berpendapat bahwa hasil belajar diaartikan sebagai kemampuan atau ketrampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, diukur melalui evaluasi yang dilakukan pada akhir pembelajaran, dan mencakup pencapaian aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Hamalik dan Oemar (2021: 88) Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran yang meliputi pemahaman materi, aplikasi ketrampilan, dan perubahan sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di tetapkan. Hasil belajar tidak hanya menyangkut aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir dan pemahaman materi, aspek afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan motivasi, sedangkan aspek psikomotorik berhubungan dengan ketrampilan fisik dan motoric yang di peroleh siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini mencerminkan pencapaian pendidikan dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan serta perubahan perilaku. Hasil belajar diukur melalui berbagai evaluasi seperti ujian, tugas, dan observasi.

2.1.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dalam diri individu maupun dari lingkungan sekitarnya. Beberapa faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

a. Faktor Internal (dari dalam diri individu)

- 1) Kecerdasan: Tingkat kecerdasan atau kemampuan kognitif berpengaruh signifikan terhadap kemampuan individu untuk memahami dan mengingat informasi.

- 2) Motivasi: Semakin tinggi motivasi belajar seseorang, semakin besar kemungkinan ia akan mencapai hasil belajar yang lebih baik.
- 3) Minat dan Bakat: Jika individu memiliki minat pada materi yang di pelajari, biasanya hasil belajarnya lebih baik. Begitu juga dengan bakat yang sesuai.
- 4) Kesehatan Fisik dan Mental: Kondisi fisik seperti kesehatan tubuh dan mental yang stabil sangat berpengaruh dalam proses belajar.
- 5) Gaya Belajar: Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Gaya belajar yang sesuai akan mendukung pemahaman materi lebih efektif.

b. Faktor Eksternal (Lingkungan)

- 1) Lingkungan Keluarga: Dukungan keluarga, khususnya dalam hal suasana belajar di rumah, sangat mempengaruhi hasil belajar.
- 2) Teman Sebaya: Interaksi dengan teman sebaya bias mempengaruhi minat dan semangat belajar, baik secara positif maupun negatif.
- 3) Guru dan Metode Pengajaran: Cara guru mengajar, interaksi siswa, metode dan model yang digunakan dalam menyampaikan materi bisa mempengaruhi seberapa baik siswa memahami materi.
- 4) Sarana dan Prasarana: Ketersediaan fasilitas belajar yang memadai, seperti buku, internet, atau lingkungan yang mendukung, akan membantu siswa untuk belajar lebih baik.
- 5) Kurikulum: Kurikulum yang relevan, sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, akan mendukung hasil belajar lebih baik.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai kepada siswa oleh seorang pendidik. Proses ini melibatkan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi, mengembangkan kemampuan, dan memotivasi mereka untuk belajar. Mengajar juga mencakup menciptakan lingkungan belajar yang mendukung agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Secara umum adalah aktivitas yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi, ketrampilan, dan nilai kepada siswa. Proses ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman dan pembelajaran, serta mendorong siswa untuk

mengembangkan potensi mereka. Mengajar mencakup berbagai metode dan strategi yang digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif.

Mulyasa (2019) Mengajar adalah kegiatan yang bertujuan untuk membantu siswa agar dapat belajar secara efektif dan efisien. Dalam mengajar, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Mulyasa menekankan bahwa dalam proses mengajar, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga pembimbing dan motivator bagi siswa. Guru harus memahami karakteristik setiap siswa, sehingga dapat memberikan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu mereka. Mengajar bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan pengembangan ketrampilan berfikir kritis, kreativitas, dan sikap positif terhadap pembelajaran.

Rohman (2024) Mengajar adalah kegiatan yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi tetapi juga membangun karakter dan ketrampilan sosial siswa melalui interaksi yang dinamis dan reflektif. Pengertian ini menunjukkan bahwa dalam proses mengajar, guru tidak hanya bertindak sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan diri secara menyeluruh. Mengajar bukan sekedar aktivitas transfer pengetahuan, melainkan lebih pada upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah menyampaikan pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai kepada siswa, dengan tujuan membantu mereka belajar secara efektif. Proses ini melibatkan perencanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran, serta menciptakan lingkungan yang mendukung agar siswa aktif berpartisipasi.

2.1.5 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses ini melibatkan berbagai aktivitas yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diinginkan. Pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas tetapi juga diluar kelas, menggunakan berbagai metode dan media untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pembelajaran juga merupakan proses yang bersifat dinamis dan berkesinambungan, di mana peserta

didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi sebagai subjek aktif yang berpartisipasi dalam mengeksplorasi, mengolah, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh.

Rohani (2021) berpendapat bahwa Pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik melalui penerapan berbagai metode yang relevan dengan tujuan pendidikan. Rohani menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran agar dapat memenuhi kebutuhan belajar yang beragam. Pembelajaran juga harus dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menyesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, dan potensi setiap peserta didik. Beliau menekankan bahwa inovasi dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada penerapan berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran yang kreatif dan adaptif.

Daryanto (2019) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran tidak hanya menekankan pada penyerapan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan ketrampilan dan sikap. Daryanto juga menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan melibatkan berbagai elemen yang saling berinteraksi. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya dilihat sebagai transfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik, tetapi juga sebagai proses yang memungkinkan peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan berkolaborasi dalam mengembangkan pemahaman, ketrampilan, dan sikap yang diperlukan untuk kehidupan mereka.

Berdasarkan dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap, atau nilai-nilai tertentu. Dalam pembelajaran, terjadi perubahan yang bersifat positif dan bermanfaat pada peserta didik melalui berbagai metode seperti diskusi, praktik, pemecahan masalah, atau pengalaman langsung.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, bahan, atau sarana yang digunakan dalam proses untuk membantu menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dari pendidik ke peserta didik. Media ini berfungsi untuk mempermudah pemahaman

konsep, memperjelas informasi yang disampaikan, dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa bentuk, seperti gambar, video, audio, buku, hingga perangkat lunak komputer. Arsyad (2019) Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi guru kepada siswa agar tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran tidak hanya terbatas pada media cetak, tetapi juga media digital, seperti video, animasi, dan aplikasi interaktif.

Santoso (2024) Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memfasilitasi penyampaian materi pendidikan kepada siswa, yang tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi dan kreativitas siswa. Menekankan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan berbagai ketrampilan penting bagi siswa. Media yang digunakan dapat mencakup teknologi digital dan platform online, yang memungkinkan interaksi lebih dinamis antara siswa dan materi.

Berdasarkan dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat, metode, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan kepada peserta didik agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai perantara yang memperjelas informasi, memotivasi peserta didik, serta memperkaya pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pendidikan.

2.1.7 Pengertian Media Kantong perkalian

Media kantong perkalian adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep perkalian dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Media ini biasanya berupa kantong-kantong kecil yang berisi kartu-kartu angka atau symbol yang dapat digunakan untuk melakukan operasi perkalian. Setiap kantong dapat merepresentasikan satu bilangan, dan siswa dapat memasang kantong satu dari kantong lainnya untuk melihat hasil perkalian. Tujuan dari media ini adalah untuk memudahkan siswa untuk memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang atau kelompok-kelompok yang sama, sehingga mereka dapat lebih mudah mempelajari operasi matematika dasar ini.

Media kantong perkalian ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran di tingkat dasar, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar dan kinestetik. Dengan menggunakan alat bantu ini, siswa tidak hanya menghafal tabel perkalian, tetapi juga memahami makna dari operasi perkalian itu sendiri. Selain itu, media ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar matematika karena mereka dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, media kantong perkalian ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan logika siswa. Dengan mengajak siswa untuk mencari hasil perkalian secara mandiri, mereka akan berfikir secara sistematis dan kritis. Misalnya, guru dapat memberikan tantangan kepada siswa untuk menemukan berbagai kombinasi angka yang jika dikalikan akan menghasilkan nilai tertentu. Hal ini tidak hanya melatih kemampuan perkalian, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep faktor dan kelipatan.

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Media Kantong Perkalian

Kantong perkalian adalah salah satu media yang kreatif dan menarik untuk mengajarkan konsep perkalian, terutama di kalangan siswa sekolah dasar. Media ini memanfaatkan kantong atau amplop berisi kartu-kartu angka untuk membantu siswa memvisualisasikan dan memahami proses perkalian. Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan media tersebut.

a. Kelebihan Kantong Perkalian

1. Meningkatkan Pemahaman Konsep: Kantong perkalian membantu siswa memahami perkalian dengan cara yang konkret, Karena mereka dapat memanipulasi kartu-kartu angka secara fisik, sehingga konsep perkalian menjadi lebih jelas.
2. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Penggunaan alat bantu seperti kantong dan kartu dapat membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
3. Sederhana dan Mudah Digunakan: Media ini relative mudah di buat dan digunakan oleh siswa maupun guru. Tidak memerlukan alat teknologi canggih, sehingga dapat diterapkan di berbagai situasi pembelajaran.

4. Mengembangkan Ketrampilan Motorik: Aktivitas mengambil kartu, menghitung, dan memasukkan kembali kedalam kantong juga membantu dalam mengembangkan ketrampilan motorik halus siswa.
5. Mendorong Belajar Mandiri: Kantong perkalian memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan berlatih perkalian diluar jam pelajaran formal.

b. Kekurangan Media Kantong Perkalian

1. Terbatas pada Materi: Media ini lebih cocok untuk oprasi perkalian yang sederhana dan mungkin kurang efektif untuk konsep perkalian yang lebih kompleks atau abstrak.
2. Waktu Persiapan: Membuat dan mempersiapkan media kantong perkalian memerlukan waktu, baik bagi guru maupun siswa.
3. Rentan Hilang atau Rusak: Kartu-kartu yang digunakan dalam kantong perkalian bias mudah hilang atau rusak jika tidak di jaga dengan baik.
4. Kurang Fleksibel: Media ini mungkin kurang fleksibel untuk digunakan dalam pengajaran konsep matematika lain yang lebih kompleks atau berbentuk abstrak selain perkalian.
5. Terbatas Pada Pembelajaran Individu atau Kecil: Media ini lebih efektif digunakan untuk pembelajaran individu atau kelompok kecil, namun mungkin kurang efisien jika diterapkan dalam pembelajaran kelas besar.

2.1.9 Pengertian Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari angka, bentuk, struktur, dan pola serta hubungan antara mereka. Ini mencakup berbagai bidang seperti aritmatika, aljabar, geometri, dan statistik, dan digunakan untuk memecahkan masalah dalam berbagai disiplin ilmu. Matematika juga berfungsi sebagai alat untuk analisis dan model dalam sains dan teknologi. Selain itu, ia membantu dalam pengambilan keputusan berbasis data, optimisasi, dan memahami fenomena alami. Matematika juga memiliki arti cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang kuantitas, struktur, ruang, dan perubahan untuk memahami pola, hubungan, serta memecahkan masalah yang melibatkan angka dan bentuk. Ilmu ini juga mencakup operasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, serta konsep lebih konsep lebih kompleks seperti aljabar, geometri, kalkulus, statistic,

dan probabilitas. Matematika berperan penting dalam berbagai bidang seperti sains, teknik, ekonomi, dan teknologi.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan disemua jenjang pendidikan. Hampir semua aktivitas sehari-hari melibatkan konsep matematika baik dari melihat atau menghitung waktu, transaksi jual beli, mengukur jarak dan kecepatan dalam perjalanan. Rismayanis, Kusnandar, dan Juanda (2022) mengatakan bahwa matematika di sekolah dasar merupakan peletak konsep dasar yang di jadikan landasan untuk belajar, baik untuk jenjang pendidikan maupun kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang struktur, pola, hubungan, dan perubahan melalui angka, bentuk, dan simbol. Bidang ini melibatkan konsep-konsep abstrak seperti bilangan, fungsi, ruang, dan dimensi, serta berfokus pada pemecahan masalah yang terkait dengan perhitungan, pengukuran, dan analisis logis.

2.1.10 Uraian Materi

Materi tentang perkalian adalah salah satu konsep dasar dalam matematika yang mengajarkan cara menghitung hasil dari menggabungkan kelompok yang memiliki jumlah yang sama. Berikut adalah penjelasan rinci tentang materi perkalian:

1. Pengertian Perkalian

Perkalian adalah operasi aritmetika dasar yang merupakan pengulangan dari penjumlahan bilangan yang sama.

Contoh sederhana: jika kita ingin mengalikan 3×4 , artinya kita menjumlahkan angka 3 sebanyak 4 kali:

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

Jadi, 3 dikalikan dengan 4 hasilnya adalah 12.

2. Elemen-Elemen dalam Perkalian

- a. **Faktor:** Angka yang dikalikan disebut faktor. Dalam contoh 3×4 , angka 3 dan 4 disebut faktor.
- b. **Hasil kali (produk):** Hasil dari perkalian dua atau lebih faktor disebut hasil kali atau produk. Pada contoh $3 \times 4 = 12$, angka 12 adalah hasil kali atau produk.

3. Sifat-Sifat Perkalian

Perkalian memiliki beberapa sifat penting yang membantu mempermudah perhitungan:

- Sifat Komutatif:** Urutan bilangan yang dikalikan tidak mempengaruhi hasilnya. Artinya, $a \times b = b \times a$ Contoh: $3 \times 4 = 4 \times 3 = 12$
- Sifat Asosiatif:** Saat mengalikan tiga atau lebih bilangan, urutan pengelompokan tidak mempengaruhi hasilnya. Contoh: $(2 \times 3) \times 4 = 2 \times (3 \times 4)$
- Sifat Distributif:** Perkalian dapat didistribusikan terhadap penjumlahan. Contoh: $2 \times (3 + 4) = (2 \times 3) + (2 \times 4)$.

4. Perkalian Bilangan Nol dan Satu

- Jika suatu bilangan dikalikan dengan **nol**, hasilnya selalu nol.
Contoh: $5 \times 0 = 0$.
- Jika suatu bilangan dikalikan dengan **satu**, hasilnya tetap bilangan itu sendiri.
Contoh: $7 \times 1 = 7$.

5. Tabel Perkalian

Untuk memudahkan belajar perkalian, sering digunakan tabel perkalian. Misalnya, tabel perkalian 1 sampai 10 membantu anak-anak memahami pola dalam perkalian.

Tabel 2.1 Contoh Tabel Perkalian

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	20	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	24	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	28	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	32	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	36	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	40	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

6. Contoh Soal

- **Contoh 1:** Hitung 7×5
 - Jawaban: $7 \times 5 = 35$
- **Contoh 2:** Hitung 9×6
 - Jawaban: $9 \times 6 = 54$

7. Aplikasi Perkalian dalam Kehidupan Sehari-Hari

Perkalian sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti:

- a. Menghitung jumlah total barang yang dibeli (misalnya, membeli 4 kotak yang masing-masing berisi 6 apel, jumlah apel = $4 \times 6 = 24$ (apel))
- b. Menghitung luas area (panjang \times lebar).

Belajar dan memahami perkalian adalah dasar yang sangat penting untuk mempelajari matematika lebih lanjut, termasuk operasi yang lebih kompleks seperti pembagian, perkalian bilangan desimal, dan aljabar.

2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN 101733 Sei Semayang Sunggal, hasil nilai Ujian Semester Akhir siswa kelas II terlihat hasil belajar matematika siswa masih rendah. Dari jumlah 26 siswa hanya 12 siswa (46,1%) yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 14 siswa (53,9%) lainnya tidak mencapai ketuntasan belajar. Teridentifikasi akar penyebab masalah sebagai berikut:

- 1) penyampaian materi pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional.
- 2) siswa beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit.
- 3) kurangnya penggunaan media atau alat peraga dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi tersebut, bahwa rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 101733 Sei Semayang Sunggal disebabkan beberapa faktor seperti metode pembelajaran yang masih konvensional sehingga membuat siswa tidak minat dan tertari terhadap pembelajaran matematika dan merasa bosan, siswa juga beranggapan bahwa pelajaran matematika itu sangat sulit. Oleh karena itu

disini diperlukan motivasi atau gaya belajar yang baru, salah satunya memanfaatkan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses belajar.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus menciptakan proses pembelajaran yang menarik, apalagi dalam pelajaran matematika. Kebanyakan siswa tidak menyukai pelajaran matematika, karena mereka merasa matematika itu sulit. Penggunaan media pembelajaran berupa kantong perkalian adalah salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa, merangsang kegiatan belajar, dan membuat suasana belajar lebih menarik lagi. Penggunaan media kantong perkalian sangat membantu keefektifan belajar siswa, dengan meningkatnya pemahaman siswa tentang materi perkalian maka itu akan memperoleh hasil belajar pada pelajaran matematika. Ada beberapa alasan mengapa media kantong perkalian dapat membuat minat belajar siswa itu tinggi, alasan ini berkenaan dengan manfaat media kantong perkalian dalam proses pembelajaran. Sebab siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi aktivitas lain seperti mengamati, melakukan. Oleh karena itu penemuan ini dapat dinyatakan bahwa penggunaan media Kantong Perkalian pada maya pelajaran Matematika SD Kelas II sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2.3 Definisi Operasional

Untuk memperjelas masalah yang akan diteliti, maka perlu di buat definisi operasional yaitu:

- a. Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, ketrampilan, nilai, atau pemahaman melalui pengalaman, pendidikan, latihan atau interaksi dengan lingkungan. Proses ini melibatkan perubahan perilaku, pengetahuan, atau kemampuan sebagai hasil dari pengalaman baru atau pengulangan informasi. Belajar dapat terjadi secara formal (seperti disekolah) atau informal (pengalaman hidup sehari-hari).
 - 1) Hasil Belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup peningkatan pengetahuan, ketrampilan, sikap, atau pemahaman. Hasil belajar diukur melalui berbagai cara, seperti ujian, tugas proyek, atau observasi, dan mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Hasil ini juga menunjukkan efektifitas metode dan strategi pembelajaran yang digunakan.

- 2) Mengajar adalah proses menyampaikan pengetahuan, ketrampilan, atau informasi dari seorang pendidik kepada peserta didik dengan tujuan membantu mereka memahami dan menguasai materi tertentu. Mengajar melibatkan perencanaan, penggunaan metode, dan strategi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, mengajar juga mencakup upaya memotivasi, membimbing, dan mengarahkan peserta didik dalam proses belajar.
- 3) Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di suatu lingkungan tertentu yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Pembelajaran mencakup berbagai aktivitas yang dirancang untuk mendukung peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Proses ini melibatkan penggunaan metode, media, dan strategi yang efektif agar peserta didik dapat belajar secara optimal dan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang materi yang di pelajari.
- 4) Media Pembelajaran adalah alat, metode, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah di pahami oleh peserta didik. Media ini berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, membantu memperjelas pesan dan memfasilitasi terjadinya pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran bias berupa gambar, video, audio, presentasi, buku, dan teknologi digital seperti aplikasi atau *platform e-learning*, yang disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran.
- 5) Media Kantong Perkalian adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai konsep perkalian dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Media ini biasanya berupa Kantong-kantong yang berisi kartu-kartu dengan angka atau soal perkalian, dimana siswa dapat memasangkan atau mencocokkan angka dengan hasil perkalian yang benar. Media kantong perkalian dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap operasi

matematika, terutama perkalian, melalui pendekatan yang lebih visual dan praktis.

6) Pengertian Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, ruang, dan perubahan. Bidang ini melibatkan penggunaan angka dan symbol untuk memecahkan masalah serta mengembangkan teori-teori yang membantu memahami pola, hubungan, dan fenomena alam. Matematika mencakup berbagai cabang seperti aritmatika, aljabar, geometri, trigonometri, statistik, dan kalkulus.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir dan latar belakang yang telah dikemukakan maka peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut yaitu: “Adanya pengaruh dalam penggunaan media Kantong Perkalian terhadap hasil belajar matematika materi perkalian siswa kelas II SDN 101733 Sei Semayang Sunggal Tahun Ajaran 2024/2025.