

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang paling pokok (inti). Belajar juga dapat diartikan sebagai usaha untuk mengubah tingkah laku. Belajar adalah proses seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu. Kegiatan proses belajar mengajar ini akan diperoleh hasil belajar yang mengakibatkan perubahan diri pada siswa.

Belajar adalah suatu perilaku dilakukan secara sadar yang dapat mengubah perilaku seseorang menjadi lebih baik. Pendapat tersebut didukung oleh Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono, (2013:9) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu perilaku. Saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.” Purwanto (2017:45) menyatakan bahwa “Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku dalam individu yang belajar.”

Piaget dalam Dimiyati dan Mudjiono, (2013:13) berpendapat bahwa “Pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.” Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Slameto (2010:2) mendefinisikan bahwa “Belajar adalah suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Arsyad Azhar (2013:1) mendefinisikan bahwa “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya.” Herman Hujono dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:3) menyatakan bahwa “Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan, keterampilan, sikap dan kegemaran seseorang terbentuk, dimodifikasikan dan berkembang disebabkan belajar”. Hal inilah yang

menyebabkan bahwa belajar merupakan kebutuhan yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Sardiman (2016:21) berpendapat bahwa “Belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia yang seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.” Wina Sanjaya (2012:112) menyatakan bahwa “Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengetahuan dan latihan.” Pendapat tersebut didukung oleh Pupuh dan Sobry (2007:6) menyatakan bahwa “Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu.”

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang sebagai hasil pengalamannya sendiri.

b. Pengertian Mengajar

Mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Kegiatan ini dapat terjadi apabila ada yang belajar, tidak hanya sekedar menyampaikan informasi tetapi dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dengan tujuan yang telah dirumuskan. Pendapat tersebut didukung oleh Slameto (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2012:8) menyatakan bahwa “Mengajar adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya.” Alvin (dalam Slameto, 2010:32) mendefinisikan bahwa “Mengajar adalah suatu aktifitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill*, *attitude*, *ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge*.”

John R. Pancella (dalam Slameto, 2010:33) berpendapat tentang “Mengajar dapat dilukiskan sebagai membuat keputusan (*decision making*) dalam interaksi dan hasil dari keputusan guru adalah jawaban siswa atau sekelompok siswa, kepada siapa guru berinteraksi.” Pendapat ini didukung oleh Waini Rasyidin (dalam Slameto, 2010:34) “Mengajar yang dipentingkan adalah adanya partisipasi guru dan siswa satu sama lain. Guru merupakan koordinator, yang melakukan

aktivitas dalam interaksi sedemikian rupa, sehingga siswa belajar seperti yang kita harapkan. Guru hanya menyusun dan mengatur situasi belajar dan bukan menentukan proses belajar.” Pendapat tersebut didukung Sardiman (2016:47) menyatakan bahwa “Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar.”

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah proses transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa yang dapat membimbing seseorang mengembangkan kemampuan dan pengetahuan untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

c. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang sedang dilakukan antara guru dengan siswa. Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Pembelajaran dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Suherman (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2012:11) mendefinisikan bahwa “Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap.”

Chauhan (dalam Sunjahi, 2014:34) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah upaya dalam memberi perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.” Gagne (dalam Sunhaji, 2014:34) mendefinisikan bahwa “Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.”

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswa agar terjadi proses belajar pada diri siswa agar siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

2. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Slameto (2010:3) mendefenisikan bahwa “Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang akan terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya yang akan berguna bagi masyarakat.”

Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.” Abdurahham (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2012:14) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”.

Juliah (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2012:15) mendefenisikan bahwa “Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan yang dilakukan”. Pendapat tersebut didukung oleh Hamalik (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2012:15) juga mendefenisikan “Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta apersepsi dan abilitas”. Purwanto (2017:49) menyatakan bahwa “Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*instructional effect*) maupun hasil sampingan pengiring (*nurturant effect*)”

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah mengalami proses belajar dapat berupa konsep, nilai, maupun sikap yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku.

b. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2010:54) menyatakan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor intern merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern terdiri dari;
 - a) Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya dan cacat tubuh juga mempengaruhi belajarnya. Jika hal ini terjadi hendaknya, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari pengaruh kecacatan itu;
 - b) Faktor psikologis ada tujuh faktor psikologis yang mempengaruhi belajar yaitu. Faktor itu adalah faktor: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.
- 2) Faktor ekstren. Faktor ekstren adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor ekstren yang berpengaruh terhadap belajar dapatlah dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu;
 - a) Faktor keluarga. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga;
 - b) Faktor sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari dalam dan faktor yang berasal dari luar. Faktor yang berasal dari dalam adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu, faktor yang berasal dari luar individu seperti keluarga dan sekolah.

3. Hakikat Media

a. Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Pengertian media dalam bahasa Arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach& Ely (dalam Arsyad Azhar, 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.”

Ega Rima Wati (2016:2) mendefinisikan bahwa:

Media adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan *audiens* atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar ada diri siswa tersebut.

Penulis menyimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan guru sebagai pengantar pesan kepada siswa yang membuat siswa menjadi lebih paham dengan materi yang diajarkan.

b. Fungsi Media

Media merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Media sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa akan merasa lebih senang. Media pembelajaran juga digunakan untuk memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa. Pendapat tersebut didukung oleh Hamalik (dalam Arsyad Azhar, 2017:19) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan kegiatan dalam belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.”

Levi & Lentz (dalam Arsyad Azhar, 2017:20) mendesisikan bahwa empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan pada siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran;
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar;
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar;
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks

membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Menurut Ega Rima Wati (2016:5) mendefinisikan fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Atensi, fungsi inti dari media pembelajaran yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran;
- 2) Afektif, merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar;
- 3) Kognitif, merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran;
- 4) Kompensatoris, media pembelajaran memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya dapat mengingatkannya kembali;

Kemp & Dayton (dalam Arsyad Azhar, 2017:23) mendefinisikan bahwa “Tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan; (2) menyajikan informasi; dan (3) memberi intruksi.”

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk menyalurkan informasi agar lebih jelas dan terarah sehingga siswa mudah mengerti dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Manfaat Media

Media sangat bermanfaat dalam pembelajaran karena dengan media siswa akan lebih paham dengan materi yang diajarkan. Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Dale (dalam Arsyad, 2013:27) menyatakan bahwa manfaat media media adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas;
- 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa;
- 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatkan motivasi belajar siswa;

- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa;
- 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa;
- 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna sari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar;
- 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari;
- 8) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan;
- 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat;
- 10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang terbuka.

Menurut Ega Rima Wati (2016:12) media memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui oleh guru yaitu:

- 1) Manfaat umum;
 - a) Lebih menarik;
 - b) Materi jelas;
 - c) Tidak mudah bosan;
 - d) Siswa lebih aktif;
- 2) Manfaat Praktis;
 - a) Meningkatkan proses belajar;
 - b) Memotivasi siswa;
 - c) Merangsang kepekaan;
 - d) Terjadi interaksi langsung.

Berdasarkan manfaat media di atas maka dapat disimpulkan bahwa media sangat bermanfaat bagi pendidikan karna dengan media siswa menjadi lebih aktif dan tidak jenuh di kelas. Pembelajaran menjadi lebih terarah dan tujuan pembelajaran dapat dicapai.

d. Pengenalan Beberapa Media

Pengenalan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow (dalam Arsyad Azhar, 2013:35) dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

- 1) Pilihan media tradisional;
 - a) Visual diam yang diproyeksikan meliputi proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead, slides, filmstrips*;
 - b) Visual yang tak diproyeksikan meliputi gambar poster, foto, *chart*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu;
 - c) Audio meliputi rekaman piringan, pita kaset, *rell, cartridge*
 - d) Penyajian multimedia meliputi slide plus suara atau tape, *multi-image*
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan meliputi film, televisi, video;
 - f) Cetak meliputi buku/teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas;
 - g) Permainan meliputi teka teki, simulasi, permainan papan;
 - h) Realia meliputi model, *specimen* atau contoh, manipulative seperti peta, boneka.
- 2) Pilihan media teknologi mutakhir;
 - a) Media berbasis telekomunikasi meliputi telekonferen. Kuliah jarak jauh;
 - b) Media berbasis mikroprosesor meliputi *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia, compact (video) disc*.

Ega Rima Wati (2016:4) mendefinisikan jenis-jenis media sebagai berikut:

- 1) Media Visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya;
- 2) *Audio Visual* merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi;
- 3) Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran;
- 4) *Microsoft power point* merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat;
- 5) Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan;
- 6) Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu.

Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Arsyad Azhar, 2013:8)

menklasifikasikan media kedalam lima kelompok, yaitu:

- 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*);
- 2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas);

- 3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide);
- 4) Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televise);
- 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa Media Jam merupakan salah satu media visual.

4. Media Jam

a. Pengertian Media Jam

Kamus Bahasa Indonesia (2006:311) “Jam adalah alat pengukur waktu yang lamanya sehari semalam, saat tertentu, waktu dan saat.” Kamus Matematika Dasar (2009:44) “Jam adalah ukuran waktu. Terdapat 24 jam dalam sehari. Satu jam dibagi kedalam menit dan detik. 1 jam = 60 menit = 3600 detik.” Jam adalah salah satu media konkret yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

Media Jam adalah alat bantu yang digunakan berupa alat pengukur waktu sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Media Jam adalah salah satu media yang cocok diterapkan pada anak Sekolah Dasar.



Gambar 2.1 Media Jam

b. Syarat dan Kriteria Media Jam

Arsyad Azhar (2013:74) menjelaskan bahwa “Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan”. Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan. Media pembelajaran juga bukan hanya mempengaruhi aspek intelegensi siswa, namun juga aspek lain yaitu sikap dan perbuatan.
- 2) Tepat mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Sempel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau, dapat bertahan lama, serta dapat digunakan secara terus menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.
- 4) Mampu dan terampil menggunakan. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.
- 5) Pengelompokan sasaran. Hal yang perlu diperhatikan mengenai kelompok belajar siswa sebagai sasaran ini misalnya besar kecil kelompok yang bisa digolongkan menjadi 4 yaitu kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- 6) Mutu teknis. Media pembelajaran tertentu memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan, jika produk tersebut belum memiliki standar khusus guru harus mampu menentukan standar untuk produk tersebut agar dapat digunakan untuk media pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Jam

Setiap media adalah alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih (Dalam Alfiah Nur Azizah 2018:33) adapun beberapa kelebihan dan kekurangan objek nyata atau media benda konkret adalah sebagai berikut:

Adapun kelebihan media adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas dalam situasi yang nyata.
- 2) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengalami situasi yang sesungguhnya dan melatih ketrampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.
- 3) Proses pembuatan media relatif murah.
- 4) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.

Adapun kekurangan media adalah sebagai berikut:

- 1) Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah, kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dll.
- 2) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan objek nyata kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
- 3) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti: pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pembelajaran perlu media lain.

Media juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Penulis menyimpulkan ada beberapa kelebihan dan kekurangan media seperti yang disampaikan oleh penulis.

Kelebihan Media Jam adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembuatan media relatif murah.
- 2) Penggunaannya sangat mudah.
- 3) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali
- 4) Media ini dapat diterapkan dikehidupannya sehari-hari.

Adapun kekurangan dari Media Jam adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa yang di belakang tidak melihat media.
- 2) Ukuran media kecil.

d. Langkah-langkah Menggunakan Media Jam

Prastiwi (2015:46) langkah-langkah menggunakan Media Jam adalah sebagai berikut:

- 1) Biarkan siswa memahami urutan hari dengan membahas kegiatan apa saja yang mereka lakukan saat mereka bangun tidur di pagi hari sampai waktu mereka pergi ke tempat tidur di malam hari;
- 2) Gunakan lagu untuk mengajarkan urutan tindakan dan hal yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan tersebut;
- 3) Membangun cerita di sekitar kejadian sehari-hari untuk memberikan catatan. Siswa menghubungkan kegiatan melalui waktu sehari-hari;
- 4) Gunakan jam nyata dan menunjukkan pergerakan jarum;
- 5) Berikan kesempatan kepada siswa untuk melihat jarum jam dari gerakan menit dan jam;
- 6) Sebagai langkah berikutnya siswa-siswa membutuhkan mengembangkan pemahaman tentang berlalunya waktu;
- 7) Mengajar siswa untuk membaca/ memberitahu waktu dalam jam dan kemudian setengah-satu jam, seperempat jam dan menit;
- 8) Untuk memulai gunakan jam, sesuaikan dengan kemampuan siswa dan berikan siswa kesempatan melihat dan menggeser jarum jam;
- 9) Setelah siswa belajar untuk mengatur waktu. Minta siswa untuk mengatur waktu pada jam;
- 10) Kemudian minta siswa untuk membaca/menulis waktu;
- 11) Sementara memberikan latihan, termasuk yang sebelumnya memberikan tugas. Misalnya, memberitahu siswa untuk mengatur 04:00 pada jam Model dan memintanya untuk menggerakkan jarum panjang untuk 6. Katakan padanya/ bahwa waktu sekarang adalah 4,30. Berikut ini anda bisa memintanya untuk menggambar/ mencocokkan atau menunjukkan ke jam menunjukkan waktu yang sama pada lembar kerja;
- 12) Setelah siswa belajar beritahu bahwa waktu dalam menit. Menceritakan waktu dalam menit akan memudahkan untuk seorang siswa yang tahu tabel perkalian 5. Jika tidak, lampirkan dengan menit pada jam yang

berfungsi sebagai isyarat dalam awal pembelajaran. Perintahkan siswa untuk membaca nomor pada jarum panjang dan jarum pendek. Awalnya menggunakan kode warna untuk berhubungan menit ke lengan panjang. Gunakan satu warna untuk jarum panjang dan lain warna untuk jarum pendek. Setelah mereka belajar, hal ini dapat memudahkan siswa untuk menyebutkan atau membedakan menit. Namun siswa dapat menggunakan jam dengan dial luar (menit) untuk memeriksa jawaban mereka sendiri untuk memperbaiki kinerja mereka. Jika siswa mampu mengerjakan tanpa bantuan model maka pembelajaran fungsional berlangsung baik.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan langkah-langkah Media Jam adalah sebagai berikut :

- 1) Melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun dan menjelaskan tujuan pelajaran.
- 2) Menata kelas agar kelas dalam kondisi menyenangkan dan membentuk kelompok belajar.
- 3) Memberikan motivasi pelajaran kepada siswa agar siswa lebih semangat mengikuti pelajaran.
- 4) Guru menunjukkan media yang telah dibuat dan mendukung proses pembelajaran.
- 5) Guru menyuruh siswa membedakan jarum pendek dan jarum panjang pada jam.
- 6) Melaksanakan pembelajaran menggunakan media jam sesuai dengan rencana yang sudah dibahas dengan guru.
- 7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat pemahaman yang telah diperoleh siswa pada saat pembelajaran.
- 8) Memberikan pertanyaan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau mengemukakan pendapat tentang materi pelajaran.
- 9) Melaksanakan evaluasi.
- 10) Mengoreksi hasil belajar siswa dan memberikan skor terhadap hasil belajar siswa.

- 11) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang soal yang akan diberikan dan materi yang kurang dipahami.

5. Pembelajaran Matematika di SD

a. Pengertian Matematika

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang paling banyak diminati oleh siswa karena matematika mempelajari tentang apa yang akan kita lakukan di kehidupan kita. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Marti (dalam Rostina Sundayana, 2016:2) yang mendefinisikan bahwa “Matematika memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari.”

Johnson dan Wyklebust (dalam Rostina Sundayana, 2016:2) mengemukakan bahwa “Matematika bahasa simbolis yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan.” Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat H.W. Fowler (dalam Rostina Sundayana, 2016:3) mendefinisikan bahwa *‘Mathematics is the abstrak science of space and number’*. Matematika adalah ilmu abstrak mengenai ruang dan bilangan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pasti yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi untuk dimengerti oleh seseorang yang berupa konsep nyata .

b. Materi Pembelajaran

Menurut Kamus Matematika Dasar (2009:116) “Waktu adalah seberapa lama sesuatu berlangsung. Waktu diukur dengan satuan seperti detik, menit, jam, hari, minggu, bulan, tahun. Jam dinding dan arloji digunakan untuk menunjukkan waktu. Stopwatch dan penunjuk waktu digunakan untuk mengukur waktu”.

Jam adalah alat ukur waktu yang selalu kita gunakan di kehidupan sehari-hari kita. Untuk mengetahui lama suatu kegiatan berlangsung, kita bisa menggunakan alat ukur yaitu jam dan arloji. Jenis jam ada bermacam-macam. Ada jam dinding, jam meja, jam tangan dan jam saku.

Jam yang menggunakan jarum sebagai alat penunjuknya disebut jam analog. Jam memiliki tiga buah jarum penunjuk. Angka yang tertera pada jam analog adalah 1 sampai 12. Ada juga jam yang menggunakan angka sebagai penunjuk waktu. Jam ini disebut jam digital. Tenaga penggerakannya adalah baterai. Angka yang tertera pada jam ini sampai 24. Biasanya jam digital dilengkapi dengan satuan menit dan detik. Jam analog maupun jam digital selalu bergerak secara teratur sesuai dengan waktu yang berjalan di alam semesta ini.

Selain jam, adapula alat pengukur waktu yang disebut *stopwatch*. Alat ini tidak selalu bekerja atau berjalan sesuai dengan waktu. *Stopwatch* dapat diatur menurut keperluan. Alat ini sangat tepat untuk mengukur lama kegiatan yang berlangsung cepat.

1. Jarum panjang menunjukkan menit
2. Jarum pendek menunjukkan jam
3. 1 jam = 60 menit
4. 1 menit = 60 detik
5. 1 jam = 3.600 detik

- 1) Macam-macam Jam
 - a) Jam Analog

Jam analog adalah jam yang menunjukkan waktu dengan letak dan pergerakan jarum penanda. Jam analog memiliki jarum penanda waktu jam, menit dan detik. Jarum ini digerakkan dengan mekanisme analog yang tersusun dari roda dan gerigi.

Jam analog mempunyai tiga buah jarum penunjuk waktu. Jarum pendek penunjuk jam. Jarum panjang penunjuk menit, dan jarum tipis penunjuk detik.



Gambar 2.2 Jam Analog

Sumber :<https://www.pngdownload.id/png-hc08k0/>

b) Jam Meja

Jam Meja adalah jam yang diletakkan di atas meja.



Gambar 2.3 Jam Meja

Sumber :<https://www.jakartanotebook.com/jam-meja-analog-model-sepeda-green>

c) Jam Tangan

Jam yang dipakai di pergelangan tangan dan dapat dipakai dimana saja.



Gambar 2.4 Jam Tangan

Sumber :https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Orient_Star_-_Classic.jpg

d) Jam Saku

Jam Saku adalah pengingat waktu yang ditaruh di dalam kantong.



Gambar 2.5 Jam Saku

Sumber : <https://blog.jamtangan.com/adakah-tempat-bagi-jam-saku-saat-ini/>

e) *Stopwatch*

Stopwatch adalah alat yang digunakan untuk menghitung lamanya waktu yang diperlukan saat kegiatan sedang berlangsung.



Gambar 2.6 Stopwatch

Sumber : <https://blog.jamtangan.com/adakah-tempat-bagi-jam-saku-saat-ini/>

2) Menuliskan tanda waktu

a) Menentukan Tanda Waktu dengan Notasi 12 Jam (Melibatkan Keterangan Pagi, Siang, Sore, atau Malam)

Siang hari dari matahari terbit hingga matahari terbenam, lamanya 12 jam. Malam hari dari matahari terbenam hingga matahari terbit, lamanya 12 jam. Matahari terbit pukul enam pagi, ditulis pukul 06.0 pagi. Matahari terbenam pukul enam sore, ditulis pukul 06.00 sore. Tengah hari pukul dua belas, ditulis

pukul 12.00 siang. Menentukan tanda waktu dengan notasi 12 jam, harus diberi keterangan pagi, sore, atau malam. Pukul 08.00 tanpa keterangan mempunyai 2 arti yaitu pukul 08.00 pagi atau pukul 08.00 malam.

Perhatikan gambar jam berikut:



Pukul 07.00 pagi
Dibaca: pukul tujuh pagi



Pukul 10.00 pagi
Dibaca: pukul sepuluh pagi



Pukul 03.30 sore
Dibaca: pukul tiga sore lewat
lewat tiga puluh menit



Pukul 09.30 malam
Dibaca: pukul sembilan malam
tiga puluh menit

Gambar 2.7 Tanda Waktu dengan Notasi 12 Jam

Sumber :<https://muelano.wordpress.com/category/materi-2/pengukuran/>

b) Menentukan Tanda Waktu dengan Notasi 24 Jam

Sehari semalam lamanya 24 jam. Pergantian tanda waktu adalah tengah malam atau pukul 12 malam. Notasi 24 jam, pukul 12.00 malam sama dengan pukul 24.00. Tidak seperti notasi dalam 12 jam, menentukan tanda dengan notasi 24 jam tidak menggunakan keterangan pagi, siang, atau malam, tetapi dengan notasi 00.00 sampai dengan 24.00.

Perhatikan gambar jam berikut:



Gambar 2.8 Tanda Waktu dengan Notasi 24 Jam

Sumber :<https://nuelano.wordpress.com/category/materi-2/pengukuran/>

Jadi

Pukul 08.00 Pagi, dapat di tulis dengan 08.00.

Pukul 11.00 Siang, dapat ditulis dengan 11.00.

Pukul 12.00 Siang, dapat ditulis dengan 12.00.

Pukul 01.00 Siang, dapat ditulis dengan 13.00.

Pukul 06.00 Sore, dapat ditulis dengan 18.00.

Pukul 07.15 Malam, dapat ditulis dengan 19.15

3) Membaca Tanda Waktu sampai 5 menit pada Jarum Jam

Saat membaca jam, perhatikanlah jarum panjang dan jarum pendek. Jarum pendek menunjukkan jam. Jarum panjang menunjukkan menit. Pada sebuah jam tertulis angka 1 sampai 12 dengan jarak tertentu. Satu kali putaran jarum panjang lamanya 1 jam atau 60 menit. Maka waktu perpindahan jarum panjang pada setiap angka adalah $60 : 12 = 5$ menit. Dengan demikian jika:

- Jarum panjang menunjuk angka 1, berarti lebih 5 menit

($1 \times 5 = 5$ menit).

- Jarum panjang menunjuk angka 2, berarti lebih 10 menit

($2 \times 5 = 10$ menit).

- Jarum panjang menunjuk angka 6, berarti lebih 30 menit
(6 x 5 = 30 menit).
- Jarum panjang menunjuk angka 9, berarti lebih 45 menit
(9 x 5 = 45 menit).
- Jarum panjang menunjuk angka 11, berarti lebih 55 menit
(11 x 5 = 55 menit).

6. Hakikat Penelitian Tindakan Kelas

a. Pengertian PTK

Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2015:2) menyatakan bahwa PTK merupakan rangkaian tiga buah kata yang masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Penelitian menunjuk suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat yang penting bagi peneliti;
- 2) Tindakan menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa;
- 3) Kelas dalam hal ini terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah *kelas* adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Menurut Kunandar (2013:45) menyatakan bahwa dalam PTK ada tiga konsep yakni sebagai berikut:

- 1) Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
- 2) Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
- 3) Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk mengetahui

kegiatan yang berlangsung di dalam kelas dan masalah-masalah di dalam kelas agar hasil belajar meningkat.

b. Tujuan PTK

McNiff (dalam Suharsimi Arikunto, dkk 2015:196) menegaskan bahwa dasar utama bagi dilaksanakannya PTK adalah perbaikan. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Suharsimi Arikunto, dkk (2015:196) menyatakan bahwa penelitian yang menggunakan rancangan PTK umumnya diarahkan pada pencapaian sasaran sebagai berikut:

- 1) Memperhatikan dan meningkatkan kualitas isi, masukan, proses, dan hasil pembelajaran;
- 2) Menumbuhkembangkan budaya meneliti bagi tenaga kependidikan agar lebih proaktif mencapai solusi akan permasalahan pembelajaran;
- 3) Menumbuhkan dan meningkatkan produktivitas meneliti para tenaga pendidik dan kependidikan, khususnya mencari solusi pembelajaran;
- 4) Meningkatkan kolaborasi antar tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dalam memecahkan masalah pembelajaran.

c. Manfaat PTK

PTK sangat bermanfaat bagi semua kalangan. Suharsimi Arikunto, dkk (2015:197) mendefinisikan bahwa banyak manfaat yang dapat diraih dengan dilakukannya PTK. Manfaat itu antara lain dapat dilihat dan dikaji dalam beberapa komponen pendidikan atau pembelajaran di kelas, antara lain mencakup; (1) Inovasi pembelajaran; (2) Pengembangan kurikulum di tingkat regional/nasional; (3) Peningkatan profesionalisme pendidikan.

Zainal Aqib, dkk (2010:27) juga mendefinisikan manfaat PTK adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat bagi Siswa. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar.
- 2) Manfaat bagi Guru. Dilaksanakannya penelitian ini, guru secara bertahap dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas sehingga permasalahan yang berhubungan dengan kegiatan belajar dapat teratasi. Di samping itu, dengan melaksanakan penelitian tindakan, masalah yang

dihadapi yang tentunya akan sangat membantu bagi perbaikan pembelajaran serta profesionalisme guru yang bersangkutan.

- 3) Manfaat bagi Sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan memberi sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah, terutama dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga meningkatkan mutu pendidikan."Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa PTK bermanfaat bagi semua kalangan seperti siswa, guru, sekolah, dan masyarakat.

d. Kelebihan dan Kekurangan PTK

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan PTK

Shumsky dalam Kunandar (2013: 69) kelebihan PTK adalah:

- 1) Kerja sama dalam PTK menimbulkan rasa memiliki ;
- 2) Kerja sama dalam PTK mendorong kreativitas dan pemikiran kritis dalam hal ini guru yang sekaligus sebagai peneliti ;
- 3) Melalui kerja sama, kemungkinan untuk berubah meningkat;
- 4) Kerja sama dalam PTK meningkatkan kesepakatan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Shumsky dalam Kunandar (2013: 69) kekurangan PTK adalah:

- 1) Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam teknik dasar PTK pada pihak peneliti (guru). PTK yang lazimnya dilakukan oleh guru, pelatih, pengelola, pengawas, kepala sekolah, widyaiswara dan pihak-pihak lainnya yang selalu peduli akan ketimpangan dan kekurangan yang ada dalam situasi kerjanya dan berkehendak untuk memperbaikinya;
- 2) Berkenaan dengan waktu. PTK memerlukan komitmen peneliti untuk terlibat dalam prosesnya, faktor waktu ini dapat menjadi kendala yang cukup besar ;

B. Kerangka Berfikir

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang sebagai hasil pengalamannya sendiri. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah mengalami proses belajar dapat berupa konsep, nilai, maupun sikap yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku.

Siswa kelas III SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020 kurang semangat dalam belajar matematika. Pembelajaran Pengukuran Waktu merupakan salah satu materi yang ada dikurikulum matematika Sekolah Dasar, yang tentunya pembelajaran Pengukuran Waktu harus dipahami oleh siswa karena pembelajaran ini berguna buat kehidupan sehari-hari siswa. Kemampuan siswa dalam memahami Pengukuran Waktu ditingkatkan dengan menggunakan media.

Media adalah alat bantu yang digunakan guru sebagai pengantar pesan kepada siswa yang membuat siswa menjadi lebih mengerti. Media yang digunakan adalah media jam. Media Jam adalah alat bantu yang digunakan berupa alat pengukur waktu sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Media Jam adalah salah satu media yang cocok diterapkan pada anak Sekolah Dasar. Media dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran tidak cukup hanya dengan menyampaikan materi kepada siswa namun juga diperlukan suatu media yang dapat mendorong dan membimbing siswa dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran dengan menerapkan Media Jam membuat siswa menyenangkan dan tidak membosankan.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir maka hipotesis tindakan adalah hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan Media Jam pada mata pelajaran matematika pokok bahasan Pengukuran Waktu siswa kelas III SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020.

D. Definisi Operasional

1. Belajar adalah merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang sebagai hasil pengalamannya sendiri.
2. Mengajar adalah proses transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada siswa yang dapat membimbing seseorang mengembangkan kemampuan dan pengetahuan untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

3. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswa agar terjadi proses belajar pada diri siswa agar siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.
4. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah mengalami proses belajar dapat berupa konsep, nilai, maupun sikap yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku
5. Media adalah alat bantu yang digunakan guru sebagai pengantar pesan kepada siswa yang membuat siswa menjadi lebih mengerti.
6. Media jam adalah alat bantu yang digunakan berupa alat pengukur waktu sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Media jam adalah salah satu media yang cocok diterapkan pada anak sekolah dasar.
7. Matematika adalah ilmu pasti yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi untuk dimengerti oleh seseorang yang berupa konsep nyata .
8. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk mengetahui kegiatan yang berlangsung di dalam kelas dan masalah-masalah di dalam kelas agar hasil belajar meningkat.

