

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang terarah. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar yang melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Menurut Sanjaya (2019:84) pembelajaran adalah proses transfer pengetahuan yang terjadi dalam konteks sosial dan budaya, di mana individu berinteraksi dengan lingkungannya dan mengalami perubahan kognitif serta afektif.

Pembelajaran tidak hanya terbatas pada kegiatan di kelas, tetapi juga mencakup segala bentuk aktivitas yang memungkinkan peserta didik memperoleh dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan. Definisi ini menegaskan bahwa pembelajaran bukan hanya sekedar proses penyampaian materi dari guru kepada siswa, melainkan suatu kegiatan yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik.

Pembelajaran juga adalah suatu proses yang direncanakan secara sistematis, melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar, serta bertujuan untuk menciptakan perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan pada diri siswa melalui pengalaman belajar. Menurut Rusman (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik dan juga sumber belajar dan konteks lingkungan dengan tujuan meningkatkan sesuatu kompetensi peserta didik dalam aspek kognitif. Menurut (JBasic,2024) menjelaskan pembelajaran adalah proses perubahan perilaku yang lahir dari hubungan individu dengan lingkungan, Dimana perubahan tersebut memiliki fungsi dan juga melibatkan keaktifan untuk peningkatan kompetensi siswa.

Berdasarkan menurut para ahli, dapat disimpulkan kegiatan pembelajaran terjadi melalui perencanaan yang matang, Dimana guru, siswa, sumber belajar, dan lingkungan saling berinteraksi untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara menyeluruh. Pembelajaran dipandang sebagai aktifitas yang mengubah perilaku seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya, perubahan ini terjadi secara berkelanjutan, berguna, dan terarah sehingga kemampuan peserta didik semakin berkembang.

2.1.2 Pengertian Belajar

Belajar adalah salah satu konsep dasar dalam pendidikan yang dimana maksudnya belajar adalah hal yang paling mendasar dan utama. karena menjadi dasar bagi individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan dan juga sikap melalui pengalaman siswa. peserta didik juga diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, berbagai ahli telah memberikan definisi tentang belajar yang pada prinsipnya juga memiliki kesamaan, yaitu bahwa belajar berkaitan dengan adanya perubahan tingkah laku.

Menurut Gusnarib Wahab (2021:2) belajar adalah suatu proses sebuah perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kearah yang baik maupun yang tidak baik. Dimana belajar merupakan setiap orang dapat dilakukan dengan cara berbeda. Ada belajar dengan cara melihat, menemukan dan juga meniru. Karena melalui belajar seseorang akan mengalami pertumbuhan, perkembangan dan perubahan dalam dirinya baik secara fisik maupun psikis. Secara fisik jika yang dipelajari berkaitan dengan dimensi motorik, Sementara secara psikis jika yang dipelajari berupa dimensi afeksi.

Kemudian menurut Burton (2020:6), siswa diduga mengalami kesulitan belajar, apabila siswa tidak dapat mencapai ukuran tingkat keberhasilan belajar dengan waktu tertentu, siswa tidak dapat mewujudkan tugas-tugas perkembangan dan tidak dapat mencapai tingkat penguasaan materi. Dan menurut Moh. Suardi (2020:6), belajar adalah suatu keadaan yang menyebabkan siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya, seperti tentang kesulitan belajar yaitu kesukaran siswa dalam menerima atau menyerap pembelajaran disekolah .

Berdasarkan pandangan menurut para ahli belajar adalah suatu perubahan individu yang berarti berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, belajar juga adalah sesuatu keadaan yang bisa menyebabkan siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah proses interaktif antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan peserta didik dalam kehidupan mereka. Mengajar mencakup berbagai metode dan strategi yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut William Glasser (2020:112) mengajar adalah proses yang dimana melibatkan hubungan emosional yang kuat antara guru dan siswa. Guru juga harus memahami kebutuhan emosional siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan. Menurut Robert Gagne (2020:56) mengajar sebagai suatu proses sistematis yang melibatkan analisis tujuan pembelajaran, perencanaan pengajaran, dan pemilihan metode yang sesuai, dalam pandangannya guru bertindak sebagai perancang proses belajar yang mengoptimalkan kondisi untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut B.F. Skinner (2020:74) mengajar adalah proses mengubah perilaku siswa melalui pemberian penguatan yang positif. Menurutnya setiap perubahan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran harus diperkuat agar menjadi kebiasaan pada siswa.

Berdasarkan berbagai pandangan yang disampaikan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah proses interaktif yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini mencakup berbagai metode dan strategi yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Mengajar bukan hanya sekadar penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan aspek emosional, perencanaan yang sistematis, dan penguatan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pentunjuk keberhasilan siswa atau peserta didik dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Lebih khusus, hasil belajar mencakup pemahaman konsep, kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis, dalam sebuah pandangan yang cukup luas, hasil belajar juga mencakup perkembangan sikap, moral, dan etika siswa. Hasil belajar menjadi dasar penilaian apakah lembaga Pendidikan berhasil dalam mengantarkan siswanya menuju pemahaman yang lebih baik dan pemenuhan kompetensi yang diperlukan.

Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Aini & Susanto (2021:45), hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman belajar. Dan ada juga Hasil belajar yang dipengaruhi faktor internal (minat, motivasi, kesiapan belajar) dan faktor eksternal (lingkungan, metode, media). Penelitian Rahmawati dkk. (2023:132) menunjukkan bahwa media konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD secara signifikan. Dan menurut (Andryannisa, et al., 2023:4) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikut sertanya dalam proses belajar mengajar”.

Kesimpulannya adalah hasil belajar sebagai indikator keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar mencakup pemahaman konsep, penerapan pengetahuan dalam konteks praktis, serta perkembangan sikap, moral, dan etika. Ini menjadi dasar penilaian efektivitas lembaga pendidikan dalam yang mengantarkan siswa menuju pemahaman yang lebih baik dalam pemenuhan kompetensi yang diperlukan.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran adalah proses pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang memulai proses pembelajaran melalui pemberian masalah nyata atau otentik. Melalui masalah tersebut, siswa secara aktif melakukan penyelidikan secara mandiri dan kolaboratif, menganalisis dan mempelajari konsep dan keterampilan yang relevan, serta membangun solusi. Guru dalam model *problem based learning* (PBL) berperan sebagai

fasilitator, bukan sebagai sumber utama informasi, dengan tujuan tidak hanya penguasaan materi, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran matematika dikelas II SD, model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar konsep-konsep dasar matematika melalui situasi sehari-hari yang dekat dengan kehidupan mereka, misalnya menghitung jumlah kelereng, atau benda di kelas dengan bantuan media papan hitung.

Menurut Suryani & Agung (2020:134), model *problem based learning* (PBL) bukan hanya mengajarkan materi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, serta kemampuan memecahkan masalah yang kompleks. Dengan kata lain, *problem based learning* (PBL) tidak sekadar membuat siswa mengingat rumus, tetapi menuntun mereka memahami dan menggunakan matematika dalam situasi nyata. *problem based learning* (PBL) juga sangat erat kaitannya dengan hasil belajar, karena melalui proses aktif mencari, menemukan, dan mengkonstruksi pengetahuan, siswa mengalami perubahan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Aini & Susanto (2021:67), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif permanen akibat pengalaman belajar. Melalui model *problem based learning* (PBL), siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan matematika, tetapi juga menumbuhkan sikap percaya diri, rasa ingin tahu, serta keterampilan menggunakan media hitung dengan tepat.

Dalam konteks kelas II SD, penerapan model *problem based learning* (PBL) dengan media papan hitung membuat siswa belajar dengan cara yang lebih konkret. Menurut Pratiwi (2022:89), siswa sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga penggunaan alat bantu nyata sangat penting agar mereka lebih mudah memahami konsep matematika.

Adapun langkah-langkah model *problem based learning* sebagai berikut:

- Menghadirkan masalah nyata guru memulai pembelajaran dengan menyampaikan sebuah permasalahan yang dekat dengan kehidupan siswa agar mereka tertarik untuk mencari Solusi.
- Membentuk siswa untuk belajar dengan dibagi dalam kelompok kecil dan diarahkan untuk memahami masalah yang diberikan serta menentukan apa yang perlu mereka pelajari.

- Membimbing penyelidikan guru berperan sebagai pembimbing, membantu siswa mencari informasi, mengumpulkan data, dan menelusuri berbagai sumber relevan untuk agar menemukan Solusi.
- Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja setelah menemukan jawaban atau Solusi, setiap kelompok Menyusun laporan atau presentasi untuk disampaikan didepan kelas.
- Melakukan refleksi dan evaluasi diahkir kegiatan, guru Bersama siswa melakukan refleksi untuk menilai proses dan hasil belajar, serta menarik Kesimpulan dari masalah yang telah dibahas.

2.1.6 Pengetian Pembelajaran Matematika Pengurangan

Pembelajaran matematika di sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif siswa sejak dini. Menurut Ruseffendi (2021:132-134) menjelaskan bahwa proses pembelajaran matematika pada materi pengurangan bertujuan mengembangkan logika berpikir dengan menekankan pemahaman konsep bilangan dan menafsirkan pengurangan sebagai lawan dari penjumlahan. Pengurangan didefinisikan sebagai proses angka dalam untuk menemukan selisih atau sisa antara dua bilangan, misalnya ketika seorang anak memiliki 8 kelereng lalu diberikan 3 kepada temannya, maka sisa kelerengnya adalah 5 ($8 - 3 = 5$).

Menurut Rahmawati & Purnomo (2022:55), pembelajaran pengurangan di sekolah dasar tidak sekadar mengajarkan prosedur menghitung, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang membantu siswa memahami makna bilangan, hubungan antar bilangan, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pengurangan juga adalah poses yang dimana bisa menemukan “berapa yang tersisa” atau “berapa yang kurang”, maka Hal ini penting karena siswa kelas II SD masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga pemahaman konsep pengurangan akan lebih mudah dicapai jika guru menggunakan media konkret seperti benda nyata atau media papan hitung.

Selain itu, menurut Pratiwi (2021:41) menegaskan bahwa pembelajaran pengurangan sebaiknya tidak langsung diperkenalkan dalam bentuk simbol atau angka, melainkan melalui pengalaman konkret, seperti mengurangi jumlah benda, gambar, atau

model visual. Dengan demikian, siswa dapat menghubungkan konsep abstrak matematika dengan situasi nyata dalam kehidupan mereka.

Dengan demikian, pembelajaran pengurangan dikelas II SD adalah suatu proses memberikan sebuah pengalaman belajar kepada siswa melalui aktivitas konkret, bertahap, dan bermakna, sehingga mereka mampu memahami konsep, atau menguasai prosedur hitung bilangan, serta dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.7 Pengertian Media

Media adalah berasal dari kata medium yang berarti perantara atau penghubung, dalam konteks pendidikan media juga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan sebuah pesan, informasi atau materi pembelajaran dari guru kepada siswa sehingga proses komunikasi belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif. Media juga tidak hanya berbentuk alat fisik (seperti buku, papan tulis), tetapi juga mencakup teknologi digital (seperti *e-learning*, aplikasi interaktif, dan video pembelajaran).

Menurut Dadan Djuanda (Suryani,2021:37) media adalah segala sesuatu yang dapat mengeluarkan sebuah pesan dari pengirim ke penerima sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian,serta minat siswa dalam proses belajar. Menurut Sadiman (Skola,2023:18) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sebuah pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran dan juga minat peserta didik dalam kegiatan belajar. menurut Rossi dan Breidle (Mahmud dan Idham,2021:22) media adalah semua alat dan bahan yang akan dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan,seperti radio, televise, buku, dan majala. Dan hal ini juga menenkan peran media sebagai alat fisik yang menunjang.

Dengan demikian, media adalah segala sesuatu alat bantu atau perantara dalam proses pembelajaran,media juga tidak hanya berupa alat fisik,tetapi juga mencakup teknologi digital modern, dan juga bisa menyalurkan pesan,dan mempermudah pemahaman,dan mendorong minat belajar dan meningkatkan efektifitas pembelajaran.

2.1.8 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dimana dapat membantu melancarkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Azhar 2005 (dalam Wahab, et al, 2021:3) ini mengemukakan bahwa media sebagai perantara yang dimana mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung pengajaran maka media tersebut sebagai media pembelajaran.

Kemudian menurut Fadilla²⁰¹² (Safira, 2020:4) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebagai benda yang dapat dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta penjelasannya yang digunakan, baik dalam kegiatan belajar maupun mengajar sedangkan menurut Yulia 2020 (Harahap, et al, 2022:34) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan bahan, alat atau segala sumber daya yang digunakan dalam proses penyampaian informasi guru kepada siswa.

Berdasarkan hasil kutipan menurut parah ahli diatas bahwa media adalah suatu benda atau alat yang dapat menyampaikan informasi dan mendapatkan informasi. Media pembelajaran juga merupakan alat atau benda yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dan untuk mempermudah proses kegiatan belajar maupun mengajar.

2.1.9 Media Papan Hitung Pengurangan

Media papan hitung adalah alat bantu konkret yang biasanya terbuat dari papan styrofoam, karton, atau yang dilengkap dengan hiasan huruf dan garis untuk meletakkan benda hitung(seperti kancing, stik es krim, biji-bijian, atau manik-manik). media ini juga digunakan untuk membantu siswa memahami operasi hitung secara nyata, terutama pengurangan, dengan cara melihat langsung proses “mengambil” atau “mengurangi”.

- Langkah-langkah membuat media papan hitung adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan Styrofoam atau kertas karton
2. Menyediakan sebuah kalimat hiasan huruf bagian diatas
3. Menyediakan stik dan juga kertas origami yang dimana dibentuk sebagai sebuah kantong untuk menyimpan hasil tersebut.



Gambar 2.1.9 Media Papan Hitung

Sumber : <https://vt.tiktok.com/ZSAKYADAr/>

Dengan melihat, memegang, dan menghitung benda secara langsung, anak akan lebih mudah memahami bahwa pengurangan adalah mengambil sebagian dari sejumlah benda hingga tersisa beberapa.

a.) Fungsi Media Papan Hitung

1. Membantu siswa berpikir nyata (konkret) sebelum keabstrak (angka).
2. Menunjukkan proses pengurangan secara visual.
3. Membuat siswa aktif, senang, dan mudah paham
4. Melatih keterampilan berhitung dasar dengan cara yang lebih menyenangkan.

b.) Manfaat Media Papan hitung

1. Membantu siswa memahami secara nyata (konkret).
2. Melatih keterampilan menghitung.
3. Meningkatkan minat belajar karena lebih menyenangkan
4. Membantu siswa yang kesulitan dengan angka abstrak agar bisa belajar dari benda nyata.
5. Mendorong siswa untuk aktif, terlibat langsung dan berinteraksi dengan media.
6. Membantu guru menjelaskan materi dengan mudah jelas.

c.) Kelebihan Dan Kekurangan Media Papan Hitung

1. Kelebihan Media Papan Hitung:

- a. Konkret dan visual : anak bisa melihat langsung proses pengurangan.

- b. Mudah dibuat dari bahan yang sederhana (kayu, styrofoam, karton, stik es krim, kertas origami, dll.).
- c. Interaktif: siswa bisa memindahkan benda sendiri sehingga belajar lebih aktif.
- d. Selain pengurangan, bisa juga dipakai untuk penjumlahan atau operasi lain.
- e. Efektif untuk anak usia dini atau kelas rendah SD yang masih berpikir dengan benda nyata.

2. Kekurangan media papan hitung:

- a. Kurang praktis untuk bilangan besar: semakin besar angka, semakin banyak benda yang diperlukan.
- b. Membutuhkan waktu lebih lama dibanding langsung berhitung dengan angka.
- c. Membutuhkan alat dan persiapan khusus (papan + benda hitung).

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran Matematika disekolah dasar merupakan sebagai pondasi penting dalam membangun kemampuan berpikir logis, kritis, pada peserta didik. Namun, masih banyak kenyataannya siswa kelas II SD yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, khususnya operasi papan hitung sederhana. Kesulitan ini masih sering disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga membuat siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam belajar.

Salah satu model pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah Model *problem based learning* (PBL). Model ini juga menekankan yang secara relevan dalam kehidupan sehari-hari sebagai titik awal pembelajaran. Melalui model *problem based learning* (PBL), siswa juga diarahkan untuk aktif mencari solusi, berdiskusi dan menemukan konsep secara mandiri maupun kelompok. Dengan demikian *problem based learning* (PBL) dapat melatih keterampilan berpikir kritis, dan juga dapat memecahkan masalah, serta meningkatkan pemahaman konsep matematika.

Dengan pelaksanaan model *problem based learning* (PBL) lebih efektif diperlukan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Salah satunya media yang sesuai adalah papan hitung, media ini juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep operasi hitung secara nyata, dan menghitung benda secara langsung. Dengan menggabungkan

model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media papan hitung, siswa dapat diharapkan lebih mudah memahami materi matematika, khususnya operasi hitung pengurangan.

Oleh karena itu, diduga terdapat pengaruh positif penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan hitung terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD.

2.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap variabel yang digunakan, penelitian ini memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning* (PBL) yang dimaksud adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan cara menyajikan masalah nyata atau dapat memecahkan sebuah permasalahan sebagai langkah awal pembelajaran dalam penelitian ini.
2. Media papan hitung pengurangan adalah alat bantu konkret berupa papan yang dilengkapi benda hitung (misalnya: kancing, stik es krim, atau manik-manik). Yang digunakan untuk memvisualisasikan proses operasi hitung. dalam penelitian ini, papan hitung pengurangan dipakai untuk membantu siswa memahami konsep pengurangan secara nyata.
3. Hasil belajar siswa adalah perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. dalam penelitian ini, hasil belajar siswa juga diukur dari nilai tes matematika yang berfokus pada materi pengurangan di kelas II SD, meliputi aspek kognitif (pemahaman konsep), efektif (minat dan sikap dalam belajar), dan psikomotorik (keterampilan menggunakan media papan hitung pengurang).

2.4 Hipotesis penelitian

Menurut sugiyono (2022:63) menjelaskan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang diajukan sebagai jawaban atas rumusan masalah penelitian, dimana rumusnya masalah tersebut sebelumnya telah dirumuskan dalam bentuk pernyataan penelitian.

(H₀): Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media papan hitung terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 104241 Syahmad Lubuk Pakam.

(H₁): Ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan media papan hitung terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 104241 Syahmad Lubuk Pakam.

