

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses aktif untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan perubahan perilaku yang baik sebagai hasil dari pengalaman, Latihan, atau interaksi dengan lingkungan. Secara sederhana, belajar adalah suatu proses untuk mengubah diri menjadi lebih baik atau lebih positif dibandingkan dengan sebelumnya, yang terjadi secara sadar maupun tidak sadar. Belajar bukan hanya pasif menerima informasi, tetapi melibatkan usaha dan interaksi dengan lingkungan.

Siti Ma'rifah Setiawati, (2018) menjelaskan bahwa belajar adalah proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa dan yang bersifat menetap. Ciri-ciri belajar yaitu: perubahan, bersifat permanen, adanya usaha, dan perubahan karena proses belajar.

Al-Ghazali (2014) berpandangan bahwa belajar itu adalah suatu proses jiwa untuk memahami makna sesuatu sebagai upaya pembentukan akhlakul karimah guna mendekatkan diri kepada Allah (taqarrub) demi mencapai keselamatan di dunia dan di akherat.

Wardana, dkk (2021:5) Belajar adalah suatu proses yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena

adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih.

Azhar Arsyad, (2014:1) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi seseorang dalam suatu lingkungan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Proses ini dilakukan secara sadar, terencana, dan bertujuan agar terjadi perubahan perilaku pada diri peserta didik menuju arah yang lebih baik.

Dalam kehidupan sehari-hari sering terjadi proses pembelajaran, baik dengan cara sengaja maupun tidak sengaja. Pembelajaran adalah upaya untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Agar dapat memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal, maka proses pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik.

Ahdar Djamaluddin (2019:13) menjelaskan bahwa 'Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, Penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Aprida Pane (2017) menjelaskan bahwa 'Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar'.

Dari penjelasan tersebut, maka dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang terjadi baik secara disengaja maupun tidak sengaja hingga prosedur atau cara yang saling mempengaruhi tersebut mampu mencapai tujuan pembelajaran dan suatu usaha yang dilakukan seorang guru kepada siswa dalam memberikan ilmu pengetahuan.

### **2.1.3 Hasil Belajar**

#### **2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yakni hasil dan belajar. antara hasil dan belajar memiliki arti yang berbeda. Hasil adalah wujud perolehan suatu tujuan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menuju suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. dalam proses belajar mengajar (PBM) akan menghasilkan hasil belajar untuk mengukur dan mengetahui berhasil tidaknya peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar dengan melakukan evaluasi. Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal dipelajari, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Hasil belajar adalah capaian atau perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti atau melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan bahwa sudah seberapa jauh siswa dapat memahami materi, menguasai keterampilan dan mengalami perubahan sikap, akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan.

Sunarti Rahman (2021) hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa. Motivasi menjadi dasar bagi siswa untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, di mana hasil belajar selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Nilai yang diperoleh dalam hasil belajar juga menentukan ketuntasan belajar siswa yang berpengaruh pada naik tidaknya siswa ke jenjang berikutnya.

Teni Nurrita (2018) Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

### **2.1.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang dikemukakan oleh Slameto (2015) yaitu:

1. Faktor internal (Faktor dari dalam diri siswa)
  - a) Faktor Jasmani yaitu: Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi dan ibadah.

- b) Faktor Psikologis, yang terdiri dari tujuh faktor. Faktor-faktor tersebut adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
- c) Faktor Kelelahan adalah kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni :

1. Kelelahan jasmani yang terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuhnya. Ini terjadi karena terjadinya kekacauan substansi sisa pembakaran didalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian-bagian tertentu.
2. Kelelahan rohani terlihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu yang hilang. Kelelahan ini sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing-pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi, seolah-olah otak kehabisan daya untuk bekerja.

## 2. Faktor Eksternal (Faktor dan luar siswa)

- a) Faktor keluarga yang terdapat cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- b) Faktor Sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup, Metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- c) Faktor Masyarakat juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua faktor ini saling mempengaruhi antara satu sama lain dalam proses pembelajaran.

#### **2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru atau suatu alat peraga untuk menyampaikan pesan, informasi, dan materi kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran dapat berupa alat, bahan, teknologi, atau metode yang berfungsi membantu guru dalam menjelaskan konsep, fakta, atau keterampilan tertentu. Contohnya: gambar, video, buku, alat peraga, aplikasi pembelajaran, dan permainan edukatif.

Deby Kurnia Dewi (2024) Mengemukakan bahwa Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang berperan dalam membantu pendidik untuk menyampaikan materi yang telah direncanakan.

Septy Nurfadillah, dkk (2021:8) Menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat diciptakan dengan baik.

Muhammad Hasan, dkk (2021:29) Media pembelajaran adalah segala sesuatu sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

##### **2.1.4.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- 1) Media Visual merupakan alat atau sumber belajar yang menyajikan pesan dan materi pelajaran dalam format yang menarik dan kreatif, serta diterima melalui indra penglihatan. Karena hanya dapat diakses melalui penglihatan, media visual tidak dapat digunakan oleh siswa tunanetra.

- 2) Materi Audio, media ini juga dikenal sebagai media dengar, menyajikan materi pembelajaran hanya dalam bentuk suara saja. Materi disajikan secara menarik dan kreatif serta hanya dapat dirasakan melalui indra pendengaran.
- 3) Media Audio Visual, media ini menggabungkan suara dan gambar, sehingga informasi dapat diterima melalui penglihatan dan pendengaran. Dengan penyajiannya yang menarik dan kreatif, media audio visual memudahkan siswa untuk memahami materi.

### **2.1.5 Pengertian Media Ular Tangga**

Putri Zudhah Ferryka (2017) Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi siswa karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan. Permainan ular tangga dapat membantu siswa untuk melatih kemampuan berhitung. Ketika siswa bermain akan terjadi perangsangan tanpa adanya tekanantekanan yang dapat berakibat negatif.

Media ular tangga adalah Permainan ular tangga yang berisi kotak-kotak bernomor dilengkapi gambar ular dan tangga sebagai alat atau sarana pendidikan untuk menyampaikan materi pelajaran atau sebagai alat pengukur kemampuan berhitung penjumlahan siswa. Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan dua orang atau lebih, permainan ular tangga dapat dimainkan dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak. Apabila dalam permainan mendapatkan gambar tangga maka pemain akan naik dan apabila mendapatkan gambar kepala ular maka pemain akan turun. Adapun langkah-langkah permainan ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembagian Kelompok
  - Siswa dibagi menjadi 5 kelompok masing-masing 4-5 orang
  - Tiap kelompok memilih satu siswa yang berperan sebagai pion dan berdiri di kotak start

- Setiap siswa juga berperan sebagai pelempar dadu dan menjawab pertanyaan
- 2) Penentuan Giliran
- Perwakilan kelompok berkesempatan melempar dadu
  - Kelompok yang dengan angka tertinggi mendapat giliran pertama
- 3) Prosedur Permainan
- Siswa melempar dadu.
  - Siswa melompat atau berjalan di atas media (Sanduk) sesuai jumlah mata dadu.
  - Setelah berhenti di kotak, Siswa harus menjawab soal berhitung yang diberikan guru, contoh  $15 + 5 = \dots$
  - Jika jawaban benar, siswa tetap berdiri di kotak tersebut.
  - Jika jawaban salah, siswa mundur satu kotak.
- 4) Aturan Permainan
- Jika siswa berdiri di kotak tangga, maka langsung melompat ke kotak atas yang dihungkan tangga tersebut.
  - Jika siswa berhenti di kepala ular, maka siswa harus turun ke kotak bawah sesuai ujung ekor ular.
- 5) Menentukan Pemenang
- Pemenang ditentukan berdasarkan kelompok atau individu yang pertama kali mencapai kotak terakhir.
  - Guru juga memberikan penilaian berhitung berdasarkan jawaban siswa selama permainan.
- 6) Cara penilaian kemampuan berhitung siswa

Kelompok	Jumlah soal	Benar	Salah	Nilai
1	10	9	1	90
2	10	8	2	80
3	10	7	3	70

4	10	5	5	50
5	10	6	4	60

Rumus nilai:

$$\text{Nilai} = (\text{Jumlah jawaban benar} / \text{Jumlah soal}) \times 100$$



**Gambar 2. 1 Papan Ular Tangga**

(Sumber: <https://share.google/images/PTR1DI1c25xdM5wci>)

### 2.1.5.1 Kelebihan dan Kekurangan Ular Tangga dalam Pembelajaran

#### A. Kelebihan Ular Tangga

Penggunaan ular tangga dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat. Selain membuat proses pembelajaran lebih menarik, media ini juga membantu siswa lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa kelebihannya antara lain:

- 1) Meningkatkan Antusiasme dan Minat Belajar

Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan karena siswa merasa seperti sedang bermain, bukan hanya belajar. Hal ini membuat mereka lebih antusias dan tidak mudah bosan selama pembelajaran.

2) Membantu Siswa Berlatih Aritmatika

Dengan menambahkan soal ke dalam kotak permainan, siswa dapat berlatih penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian sambil bermain. Metode ini membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah.

3) Melatih Kerja Sama dan Sosialisasi

Ular Tangga biasanya dimainkan secara berkelompok atau berpasangan. Melalui kegiatan ini, siswa belajar berinteraksi, berdiskusi, dan menghormati teman sebayanya. Hal ini membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial sejak usia dini.

4) Memupuk Sportivitas dan Disiplin

Melalui permainan ini, siswa belajar menerima kemenangan dan kekalahan dengan lapang dada. Mereka juga belajar kejujuran, kesabaran, dan rasa hormat terhadap aturan. Nilai-nilai ini penting untuk mengembangkan karakter positif.

5) Membantu Guru Memahami Kemampuan Siswa

Selama permainan, guru dapat menilai tingkat pemahaman siswa. Siswa yang sering salah menjawab pertanyaan dapat diidentifikasi dengan cepat, sehingga guru dapat memberikan panduan atau instruksi perbaikan sesuai kebutuhan.

## **B. Kekurangan Media Ular Tangga**

Meskipun banyak manfaatnya, metode ular tangga juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan oleh guru, antara lain:

1) Membutuhkan Lebih Banyak Waktu

Karena bersifat permainan, prosesnya cenderung memakan waktu lebih lama daripada metode ceramah. Guru perlu menyusun strategi untuk memastikan pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan alokasi waktu.

2) Siswa Bisa Terlalu Fokus pada Kemenangan, Bukan Pembelajaran

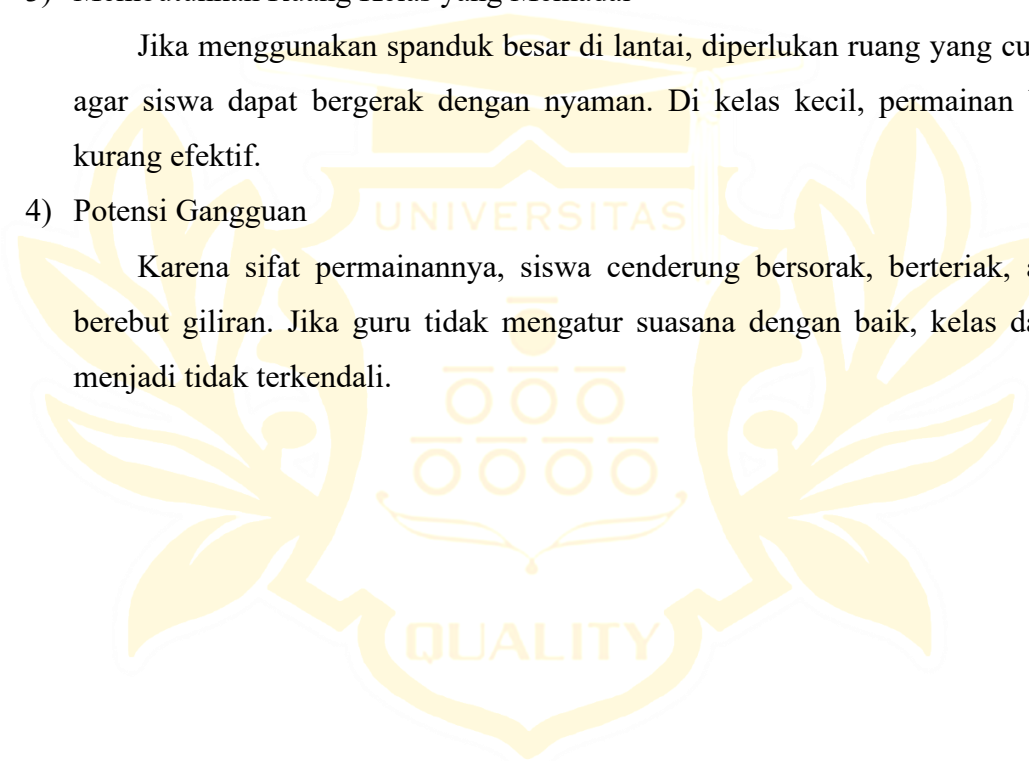
Terkadang, siswa lebih fokus pada kemenangan daripada pemahaman materi. Jika guru tidak mengatur alur permainan, tujuan pembelajaran dapat bergeser menjadi sekadar kompetisi.

3) Membutuhkan Ruang Kelas yang Memadai

Jika menggunakan spanduk besar di lantai, diperlukan ruang yang cukup agar siswa dapat bergerak dengan nyaman. Di kelas kecil, permainan bisa kurang efektif.

4) Potensi Gangguan

Karena sifat permainannya, siswa cenderung bersorak, berteriak, atau berebut giliran. Jika guru tidak mengatur suasana dengan baik, kelas dapat menjadi tidak terkendali.



### **2.1.6 Pengertian Kemampuan Berhitung**

Berhitung adalah proses yang melibatkan angka dan bilangan, yang merupakan bagian mendasar dari matematika. Secara lebih spesifik, berhitung meliputi kegiatan mengurutkan, membilang, serta melakukan operasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Emi Eti (2016) Berhitung adalah sebuah kata yang memiliki banyak arti dalam konteks yang berbeda-beda tergantung pada situasi dan kondisi pada saat itu.

Etik kurniawati (2013) Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar

### **2.1.7 Pengertian Penjumlahan**

Penjumlahan adalah salah satu operasi aritmatika dasar dalam matematika, yang digunakan untuk menggabungkan dua angka atau lebih untuk menghasilkan total. Dalam kehidupan sehari-hari, penjumlahan adalah aktivitas yang sering kita lakukan, bahkan tanpa kita sadari. Hampir semua aktivitas manusia melibatkan penghitungan, mulai dari menghitung uang, waktu, benda, hingga jumlah orang.

Sederhananya, penjumlahan dapat didefinisikan sebagai proses menambahkan satu hal ke hal lain untuk mengetahui berapa totalnya. Konsep ini penting karena membantu kita mengatur, memperkirakan, dan membuat keputusan dalam berbagai situasi.

Nurlatif Wahyun (2022) Penjumlahan merupakan penggabungan jumlah dua atau lebih angka sehingga menjadi angka yang baru. Angka tersebut beranggotakan semua jumlah anggota angka pembentuknya.

Contoh :

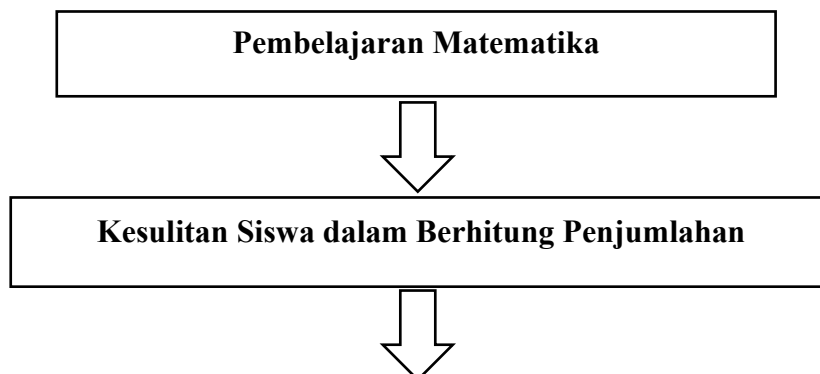
1.  $15 + 8 = 23$
2.  $17 + 6 = 23$

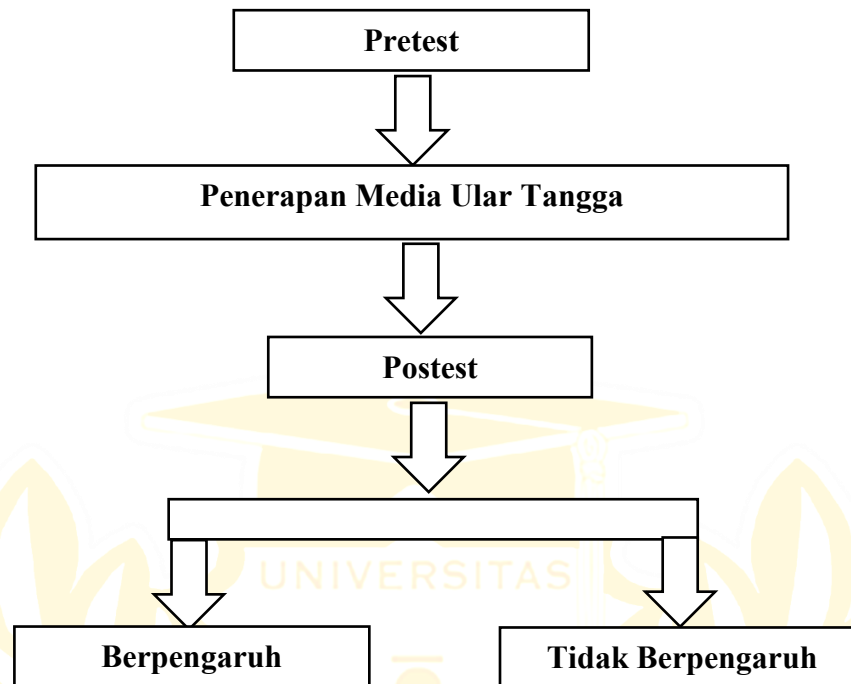
## 2.2 Kerangka Berpikir

Kemampuan berhitung, terutama penjumlahan, merupakan keterampilan dasar yang wajib dikuasai siswa SD kelas II. Namun, banyak siswa masih kesulitan memahami konsep penjumlahan. Hal ini disebabkan oleh pengajaran cenderung monoton, dan kurang melibatkan siswa.

Untuk mengatasi hal ini, guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media tersebut adalah media ular tangga. Media ini menggabungkan unsur permainan dengan materi pelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Melalui tantangan yang akan dihadapinya siswa diharapkan akan lebih antusias dan termotivasi untuk memahami dan menguasai dalam berhitung penjumlahan.

Penggunaan media ular tangga tidak hanya membantu siswa meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan, tetapi juga kerja sama dan sportivitas dalam belajar berkelompok. Keterlibatan aktif dalam permainan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, sehingga tidak membuat siswa merasa bosan atas pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan demikian, media ular tangga diyakini mampu meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan siswa kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari skema kerangka berpikir di bawah ini:





**Bagan 2.2 Skema Kerangka Berpikir**

### **2.3 Definisi Operasional**

1. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.
2. Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang berperan dalam membantu pendidik untuk menyampaikan materi yang telah direncanakan.
3. Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi siswa karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan.

4. kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.
5. Penjumlahan merupakan penggabungan jumlah dua atau lebih angka sehingga menjadi angka yang baru. Angka tersebut beranggotakan semua jumlah anggota angka pembentuknya.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah asumsi sementara atau jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merumuskan hipotesis Tindakan ini, menyatakan bahwa penerapan media ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu.

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar berhitung penjumlahan siswa kelas II SD Negeri 104221 Desa Hulu.