

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut Sudjana (2020:5) Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan itu mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai yang diperoleh melalui pengalaman.

Purwanto (2020:85) Menyatakan, belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku dimana perubahan dalam tingkah laku dimana itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik tetapi juga mengarah pada tingkah laku yang buruk.

Hapudin (2021:19) Menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dapat ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan hasil belajar dapat dilihat dari pengetahuan, pemahaman, perilaku dan sikap.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses aktif dan sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui pengalaman, latihan, maupun interaksi dengan lingkungan. Belajar tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, dan bertujuan untuk mengembangkan diri menjadi lebih baik.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Kemampuan ini

mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman belajar baik secara formal di dalam kelas maupun secara informal di luar kelas. Hasil belajar biasanya ditunjukkan melalui perubahan perilaku, peningkatan pemahaman, serta kemampuan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil tersebut dapat diukur melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti ujian, tugas, observasi, atau unjuk kerja. Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan menjadi indikator keberhasilan dari proses belajar mengajar. Menurut Arikunto (2022:120) Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar yang dapat diketahui melalui instrumen evaluasi.

Purwanto (2021:46), Menyatakan Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif menetap pada diri individu sebagai akibat pengalaman atau latihan.

Uno (2021:23), Menyatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran, baik berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan positif yang terjadi pada diri seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, yang dapat diamati dan diukur sebagai bukti pencapaian tujuan belajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Undang-undang sistem Pendidikan nasional No. Tahun 2003. Menurut undang-undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2020: 239) Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Rusman (2021:133) Menyatakan bahwa Pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Uno (2021:21) Menyatakan bahwa Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswa melalui aktivitas yang terencana sehingga siswa dapat belajar secara optimal.

Dari defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu proses terencana dan sistematis yang dilakukan oleh seorang guru untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada siswa, sehingga siswa dapat mengalami perubahan positif pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Lebih dari sekadar menyampaikan informasi, mengajar merupakan seni untuk menciptakan lingkungan yang kondusif, memotivasi, dan membimbing siswa agar mereka dapat membangun pemahaman mereka sendiri, berpikir kritis, serta mencapai potensi terbaiknya. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2020:20) Mengajar adalah kegiatan guru dalam menyampaikan pengetahuan, membimbing, serta memfasilitasi agar peserta didik dapat belajar dengan baik.

Djamarah & Zain (2021:35) Menyatakan bahwa, Mengajar adalah suatu aktivitas yang direncanakan secara sadar oleh guru dalam rangka membelajarkan siswa untuk mencapai tujuan tertentu.

Hamalik (2020:57) Menyatakan bahwa, Mengajar adalah suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan proses belajar berlangsung secara optimal.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah upaya pendidik untuk membimbing siswa, dimana guru berperan sebagai fasilitator. Tujuannya bukan hanya menyampaikan materi tetapi juga menciptakan lingkungan yang aman dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar.

2.1.5 Media Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti Tengah, perantara, atau penghubung. Dengan demikian media dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penghubung, dalam menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Dalam Pendidikan, media pembelajaran adalah segala bentuk, alat, sarana, atau perantara yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Tujuannya adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata, gambar, audio, video, teknologi digital, maupun lingkungan sekitar yang difungsikan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2020:3), Media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa.

Uno & Lamatenggo (2021:102), Menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi memperjelas pesan pembelajaran agar tidak terlalu verbalistik dan lebih mudah dipahami siswa.

Sadiman dkk. (2020:7), Menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, dan materi ajar dari pendidik

kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa.

2.1.5.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rusman (2021:140), Fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai sarana komunikasi yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Sadiman dkk. (2020:17), Menyatakan bahwa Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik, menumbuhkan motivasi, serta memberikan pengalaman yang lebih nyata.

Uno & Lamatenggo (2021:115), Menyatakan bahwa, Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara pesan dari guru kepada siswa, untuk memudahkan pemahaman, mempercepat proses belajar, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran.

Ada beberapa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan Pemahaman: Media membantu menjelaskan konsep yang sulit dengan cara visual atau audio, sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya.
2. Menarik Perhatian: Penggunaan media yang bervariasi dapat menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar.
3. Meningkatkan Motivasi: Media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif.
4. Memfasilitasi Pembelajaran Beragam: Media memungkinkan pengajaran yang sesuai dengan berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik.
5. Mendukung Pembelajaran Mandiri: Siswa dapat menggunakan media untuk belajar secara mandiri, memperkuat pemahaman mereka di luar kelas.
6. Mempermudah Penyampaian Informasi: Media membantu guru menyampaikan informasi dengan cara yang lebih sistematis dan terstruktur.

7. Mendorong Kolaborasi: Media pembelajaran dapat digunakan untuk kegiatan kelompok, mendorong kolaborasi dan diskusi di antara siswa.
8. Memberikan Umpan Balik: Beberapa media pembelajaran, seperti kuis online, dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa tentang pemahaman mereka.

2.1.6 Pengertian Media Papan Jurang

Papan jurang adalah media permainan edukatif berbentuk papan yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Media papan jurang juga alat bantu pembelajaran berbentuk papan datar dengan menggunakan kolom yang digunakan untuk mengajarkan konsep matematika dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan, kepada siswa sekolah dasar. Media ini membantu siswa memahami nilai tempat (ones dan tens) dengan cara visual dan praktis, sehingga memudahkan mereka dalam melakukan operasi hitung bersusun. Menurut Suharti (2019:45), Media papan jurang adalah media pembelajaran berbentuk papan dengan dua kolom besar yang berfungsi untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara visual, terutama dalam operasi hitung bersusun. Media ini membantu siswa memvisualisasikan nilai tempat satuan dan puluhan secara lebih konkret sehingga memudahkan proses belajar matematika.

Nurhayati (2020:112), Menyatakan bahwa media papan jurang merupakan alat bantu belajar yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep bilangan dan operasi hitung seperti penjumlahan dan pengurangan. Media ini mengedepankan aspek visualisasi yang memperjelas pemahaman nilai tempat sehingga siswa dapat melakukan perhitungan secara tepat dan sistematis.

Sari dan Wulandari (2022:76), menyatakan bahwa media papan jurang adalah media pembelajaran yang membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep nilai tempat dan operasi hitung bersusun dengan cara menyajikan representasi visual yang jelas dan interaktif. Media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa di kelas dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media papan jurang adalah media visual yang digunakan guru sebagai alat bantu belajar siswa yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran matematika seperti menenpatkan suatu bilangan yang menarik.

2.1.6.1 Langkah-langkah Media Papan Jurang

Langkah-langkah pembuatan media papan jurang dalam penelitian ini disusun berdasarkan pendapat Azhar Arsyad (2020:170) dalam buku Media Pembelajaran, yang menjelaskan bahwa pembuatan media harus melalui beberapa tahap, yaitu perencanaan, perancangan, pembuatan, dan evaluasi. Selain itu, menurut Sadiman dkk. (2020:97) dalam Media Pendidikan, tahapan pembuatan media meliputi menentukan tujuan, menyiapkan bahan, merancang bentuk media, dan menguji hasilnya.

Berdasarkan teori tersebut, langkah-langkah pembuatan media papan jurang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menyiapkan bahan dan alat

Tahap pertama adalah menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk membuat media.

Bahan: papan styrofoam, kardus, kertas origami, spidol, stik, gelas plastik kecil, dan double tip.

Alat: gunting, penggaris, pensil, penghapus, dan alat tulis lainnya. (Tahap ini termasuk dalam tahap perencanaan media menurut Arsyad, 2020:170.)

2. Menentukan konsep media

Setelah bahan dan alat siap, tentukan konsep atau tema media yang akan dibuat. Misalnya, papan jurang akan digunakan untuk materi nilai tempat bilangan, sehingga bentuk dan isi media disesuaikan dengan materi tersebut.

(Tahap ini termasuk dalam perancangan isi media menurut Sadiman dkk., 2020:97.)

3. Merancang papan jurang

Buat rancangan awal bentuk papan, jalur permainan, posisi angka atau kotak soal, dan desain tampilan media agar menarik. Desain ini dapat dibuat terlebih

dahulu di atas kertas sebelum disusun pada papan sebenarnya. (Tahap ini sesuai dengan tahap desain dan pengembangan media menurut Arsyad, 2020:172.)

4. Membuat pertanyaan atau soal

Susun soal-soal atau pertanyaan yang sesuai dengan materi pelajaran. Soal dapat ditempelkan pada setiap kotak permainan di papan jurang agar siswa menjawab setiap kali berpindah posisi. (Tahap ini termasuk bagian dari pengembangan isi media menurut Sadiman dkk., 2020:99.)

5. Merakit dan menghias media

Setelah desain dan pertanyaan siap, rakit papan jurang menggunakan bahan yang sudah disiapkan. Tempelkan jalur permainan, nomor kotak, dan hias dengan kertas warna agar menarik bagi siswa. (Tahap ini termasuk dalam pembuatan atau produksi media menurut Arsyad, 2020:173.)

6. Uji coba media

Media yang sudah selesai dibuat diuji cobakan kepada beberapa siswa. Tujuannya untuk mengetahui apakah media mudah digunakan, menarik, dan membantu pemahaman siswa. (Tahap ini termasuk dalam evaluasi dan revisi media menurut Arsyad, 2020:174.)

2.1.6.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Jurang

a. Kelebihan Media Papan Jurang :

1. Mempermudah pemahaman konsep nilai tempat

Media papan jurang membantu siswa memahami nilai tempat dalam bilangan serta operasi penjumlahan dan pengurangan secara lebih konkret Suharti (2019:45)

2. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

Media ini efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa SD pada pembelajaran matematika dasar Sari & Wulandari (2022:76).

3. Meningkatkan pemahaman bilangan besar

Papan jurang membantu siswa mengenali nilai setiap angka dalam bilangan serta kemampuan membaca dan menulis bilangan besar Puspitasari dkk. (2024:54).

4. Mendorong kerja sama dan pembelajaran kooperatif

Media ini dapat digunakan dalam kelompok kecil untuk mendorong diskusi, kerja sama, dan saling membantu antar siswa Wardani & Firmansyah (2023:25)

5. Menarik minat siswa melalui unsur permainan

Desain kreatif papan jurang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, terutama pada pelajaran matematika Damayanti dkk (2025:11).

b. Kekurangan Media Papan Jurang :

1. Fokus siswa bisa beralih ke permainan

Jika tidak digunakan dengan tepat, siswa lebih tertarik pada aspek permainan daripada memahami materi matematika Almeida dkk. (2023:54)

2. Membutuhkan waktu persiapan

Guru perlu waktu untuk menyiapkan desain visual, materi soal, dan alat fisik, yang cukup memakan tenaga bila dilakukan sendiri Almeida dkk. (2023:57)

3. Kurangnya refleksi pembelajaran

Media berbasis permainan sering menekankan gameplay, sehingga refleksi konsep pembelajaran bisa terabaikan Villareale dkk. (2020:134).

2.1.7 Materi Nilai Tempat Bilangan

a. Pengertian Nilai Tempat Bilangan

Nilai tempat bilangan adalah cara untuk mengetahui seberapa besar nilai sebuah angka dalam suatu bilangan, tergantung dari posisinya. Dalam bilangan, posisi angka dari kanan ke kiri disebut satuan, puluhan, ratusan, ribuan, dan seterusnya. Misalnya, angka 6 di angka 6.000 berarti nilainya enam ribu, karena berada di tempat ribuan.

Setiap angka memiliki nilai yang berbeda tergantung tempatnya. Semakin ke kiri letaknya, maka nilainya akan semakin besar. Contohnya, pada bilangan 4.327, angka 4 berada di tempat ribuan (nilainya 4.000), angka 3 di ratusan (300), angka 2 di puluhan (20), dan angka 7 di satuan (7). Dengan memahami hal ini, kita bisa membaca dan menuliskan angka besar dengan benar.

Mengetahui nilai tempat sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat menghitung uang, membaca harga barang, atau menyelesaikan soal

matematika. Nilai tempat juga menjadi dasar dalam berhitung, seperti saat menjumlahkan atau mengurangi bilangan. Karena itu, belajar nilai tempat akan sangat membantu dalam memahami pelajaran matematika selanjutnya.

Contoh 1:

Tentukan nilai tempat dan nilai angka dari angka 2 pada bilangan 2 145.

✔ Jawaban:

Nilai tempat : ribuan

Nilai angka : 2 000

Contoh 2:

Tulislah bilangan dari angka berikut:

9 ribu + 3 ratusan + 5 puluhan + 8 satuan.

✔ Jawaban : 9.358

Contoh 3:

Urutkan bilangan berikut dari yang terbesar ke terkecil:

4 251, 3 972, 4 678, 4 105

✔ Jawaban : 4 678 ; 4 251 ; 4 105 ; 3 972

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan sistematis pada anak. Salah satu materi dasar dalam matematika adalah nilai tempat bilangan. Materi ini memiliki peran penting karena berkaitan dengan pemahaman operasi hitung, pembulatan, serta konsep bilangan yang lebih besar. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membedakan satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan. Kesulitan tersebut sering disebabkan oleh penyampaian materi yang bersifat abstrak dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik, konkret, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media papan jurang, yaitu alat bantu pembelajaran berbentuk permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep nilai tempat bilangan secara lebih konkret. Melalui media ini,

siswa diajak untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran sehingga konsep nilai tempat dapat dipahami secara visual dan aplikatif.

Penggunaan media papan jurang memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Media ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami ketika siswa terlibat secara langsung dalam membangun pemahamannya. Selain itu, media papan jurang juga mendukung tahapan belajar menurut Bruner, yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik, di mana siswa memulai pembelajaran dari benda konkret sebelum beralih ke representasi gambar dan simbol angka.

Dalam penelitian ini terdapat hubungan antara dua variabel, yaitu variabel bebas (X) berupa penggunaan media papan jurang dalam pembelajaran, dan variabel terikat (Y) berupa hasil belajar siswa pada materi nilai tempat bilangan. Penggunaan media papan jurang dalam proses pembelajaran diduga memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, pemahaman konsep, serta motivasi belajar mereka. Pengaruh tersebut selanjutnya tercermin pada hasil belajar siswa dalam materi nilai tempat bilangan.

Secara keseluruhan, kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada kondisi siswa yang mengalami kesulitan memahami nilai tempat bilangan akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang konkret dan interaktif untuk membantu memvisualisasikan konsep tersebut. Media papan jurang dipilih karena memberikan pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan, sehingga berpengaruh terhadap cara siswa memahami konsep nilai tempat bilangan.

Dengan demikian, penggunaan media papan jurang dalam pembelajaran nilai tempat bilangan di kelas IV SD Negeri 101822 Pancur Batu Tahun Ajaran 2025/2026 diyakini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya memengaruhi ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga berpengaruh terhadap pemahaman mereka terhadap materi nilai tempat bilangan dalam pembelajaran matematika.

2.3 Defenisi Operasional

Defenisi operasional pada penelitian ini untuk memudahkan pembaca dalam memahami maksud dan penggunaan kata pada judul penelitian, maka peneliti perlu menjelaskan sebagai berikut :

1. Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau kemampuan seseorang yang bertahan lama sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Belajar tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, di lingkungan keluarga, sosial, maupun pekerjaan.
2. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar dalam bentuk nilai untuk mengukur dan mengetahui prestasi siswa.
3. Pembelajaran adalah proses bantuan yang diberikan pendidik agar dapat belajar dengan baik.
4. Media pembelajaran adalah segala bentuk, alat, sarana, atau perantara yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Tujuannya adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.
5. Pengertian media papan jurang adalah alat bantu pembelajaran berbentuk papan datar dengan dua kolom yang digunakan untuk mengajarkan konsep matematika dasar, seperti nilai tempat bilangan, kepada siswa sekolah dasar.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir di atas dapat diambil suatu hipotesis bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran papan jurang terhadap hasil belajar matematika pada materi nilai tempat bilangan siswa kelas IV SD Negeri 101822 Pancur Batu T.P 2025/2026.