

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan hal yang dilakukan untuk merubah perilaku seseorang yang dihasilkan dari sebuah pengalaman masa lalu. Hal ini didukung dengan pernyataan dari Sumantri (2015:2) yang dinyatakan dalam buku beliau: “belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu dan pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan”. Demikian juga belajar merupakan sesuatu yang dihasilkan melalui stimulus (rangsangan), Sesutu yang baru dihasiikan itu disebut Output, berupa pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor guna memperoleh tujuan tertentu, didukung oleh buku Ihsan Khuluqu, (2017:1) menyatakan: “belajar merupakan adanya *intraksi* antara stimulus dan respon, seseorang dinyatakan telah belajar sesuatu jika dia dapan menunjukkan prubahan perilakunya”.

Demikian Belajar sebagai proses manusiawi mamiliki kedudukan dan berperan penting dalam kehidupan masyarakat, karena dengan belajar seseorang akan menemukan pengetahuan baru walaupun membutuhkan waktu yang tidak sebentar, demikian belajar tidak terlepas dari proses perubahan tingkah laku, baik menyangkut pengetahuan, keterampilan, dan sikap setiap individu yang tentunya dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, dinyatakan E.R.Hilgard dalam Susanto (2013:3): “belajar adalah suatu perubahan suatu reaksi terhadap lingkungan, perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman)”. Belajar juga dilakukan guna mengubah tingkah laku, dinyatakan dalam buku Sardiman (2014:20): “belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya”.

Made (2014:209) mendefinisikan bahwa: “belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat atau kecelakaan) dan bias melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain”. Susanto (2016:4) mengungkapkan: “belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa mampu dalam bertindak”.

Berdasarkan pendapat yang dikutip dari beberapa sumber, belajar dapat diartikan sebagai proses penyempurnaan individu melalui perubahan tingkah laku, kecakapan, kebiasaan, kognitif, dan sikap sehari-hari yang membudaya, sehingga menjadi individu yang lebih baik lagi.

## **2. Pengertian Mengajar**

Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:10) menyatakan bahwa “mengajar merupakan suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan guru dalam mempersiapkan lingkungan pembelajaran yang meliputi lingkungan alam dan sosial untuk mendukung terjadinya proses belajar akibat interaksi siswa dengan lingkungan”. Alvin W. Howard dalam Slameto (2015:32) menyatakan “Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan skill, attitude, ideals (cita-cita), appreciations (penghargaan) dan knowledge”.

Sardiman (2014:47) menyatakan “Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan untuk berlangsungnya proses belajar.

## **3. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan rangkaian proses yang dilakukan pendidik kepada peserta didik agar mengarahkan mereka menemukan hal yang baru, dan

pembelajaran pun tersampaikan, hal ini didukung ihsan El Khuloqo (2016:52) didefinisikan: “segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik, secara implisit, di dalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Beberapa pendapat juga menyumbangkan pendapat bahwa pembelajaran ialah rangkaian proses, Zainal Arifin (2016:10) “kata dasar “pembelajaran” adalah belajar. Dalam arti sempit pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar” sedangkan Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:11) menyatakan “Pembelajaran, merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran”.

Pembelajaran dilakukan dari luar, juga merupakan faktor eksternal, yang disusun guna memberi dampak yang baru terhadap diri setiap individu hal ini di definisikan melalui buku Karwono dan Heni Mularsih (2017:20): “merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar”.

Berdasarkan sumber penjas di atas pembelajaran merupakan sesuatu proses yang dilakukan di luar juga merupakan suatu proses yang kompleks yaitu perubahan perilaku dan perubahan kapasitas tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa dan apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pengalaman belajar sesuai dengan tujuan.

#### **4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar lebih dari satu jenis, yaitu Internal ialah Faktor dari dalam diri individu, selain Faktor Internal ada pula Faktor Eksternal Faktor ini mempengaruhi belajar dari luar, didukung oleh karwono dan henii mularsih (2017:46) dinyatakan bahwa: “belajar dan pembelajaran dipengaruhi oleh (1) Faktor internal meliputi Faktor fisiologis dan psikis (2) faktor eksternal yaitu berupa segala sesuatu yang berada diluar dari diri individu yang meliputi: lingkungan fisik, lingkungan psikis, lingkungan personal,

lingkungan non personal, lingkungan kelembagaan, yang terdiri dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat”.

Faktor-faktor internal ialah:

- a. Faktor fisiologis meliputi (normal dan cacat, bentuk tubuh kuat atau lemah), yang semuanya akan mempengaruhi cara merespon terhadap lingkungan.
- b. Faktor psikologis memberikan kontribusi besar terhadap belajar karena psikologis menyangkut karakteristik setiap individu yang berbeda satu dengan yang lainnya meliputi: inteligensi, emosi, bakat, motivasi, dan perhatian.

Faktor-faktor eksternal ialah:

- a. Lingkungan fisik antara lain terdiri atas: geografis, rumah, sekolah, pasar, tempat bermain, dan sebagainya.
- b. Lingkungan psikis meliputi: aspirasi, harapan-harapan, cita-cita, dan masalah yang dihadapi.
- c. Lingkungan personal meliputi: teman sebaya, orang tua, guru, tokoh masyarakat, dan seterusnya.
- d. Lingkungan nonpersonal di antaranya meliputi: rumah, peralatan, pepohonan, gunung, dan sebagainya.
- e. Jika dilihat dari sudut kelembagaan dan pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar, lingkungan terdiri atas: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Belajar tidak selamanya kondusif, terkendali, dan nyaman, ada-ada saja siswa yang akan mengganggu rekan-rekannya, ada yang menangis, ada yang lari sana lari sini karena dunia mereka masih didominasi bermain, ada yang mudah mengerti, ada yang sukar mengerti dengan materi yang diajarkan. Ihsana (2017: 33) mendefinisikan: “dengan demikian, proses pendidikan dipengaruhi tiga faktor, yaitu pembawaan dari dalam, lingkungan dan hidayah Allah.” Nursyaidah (2014) dalam penelitian beliau menyatakan: “faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat dibedakan menjadi 2 yaitu faktor ekstern dan faktor intern. Adapun faktor intern ialah faktor dari dalam diri individu yang sedang

belajar, sedangkan faktor ekstren menyangkut faktor yang ada diluar diri individu”. Faktor intren dapat digolongkan menjadi tiga yaitu:

- a. Faktor Jasmani mengarah ke ranah kesehatan dan cacat tubuh
- b. Faktor Psikologis menyangkut intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan.
- c. Faktor kelelahan ada dua yaitu lelah rohani dan jasmani

Faktor-faktor ekstren :

- a. Faktor yang berasal dari orang tua
- b. Faktor yang berasal dari lingkungan sekolah
- c. Faktor yang berasal dari lingkungan masyarakat

Berdasarkan beberapa pendapat melalui beberapa sumber dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar tergolong dua, yaitu eksternal dan internal, namun banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sejatinya merupakan poin-poin dari dua faktor utama yang berkaitan mempengaruhi belajar siswa.

## **5. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar” Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahannya input secara fungsional. Menurut Purwanto (2014:3) bahwa “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan”.

Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:14) menyatakan “hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Ahmad Susanto (2013:5) menyatakan “hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru



menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional". Bloom dalam Agus Suprijono (2016:6) menyatakan bahwa "Hasil belajar siswa mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik".

Menurut Okti (2014:45) menyatakan bahwa "hasil yang rendah pada pelajaran matematika dapat disebabkan oleh beberapa faktor". Salah satu faktor penyebabnya karena siswa di Indonesia kurang terlatih dalam menyelesaikan soal-soal kontekstual, menuntut penalaran, argumentasi dan kreativitas dalam menyelesaikannya. Hal tersebut disebabkan oleh kurang bervariasinya metode pembelajaran yang dilakukan guru dan kurangnya minat siswa pada pelajaran matematika, sehingga hal tersebut menyebabkan tujuan pembelajaran matematika yang ingin dicapai dari proses pembelajaran tidak tercapai secara optimal, yang menyebabkan hasil belajar matematika siswa rendah

Sanjaya (2014:61) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Ibrahim dan Syaodih (2013:119) mengungkapkan bahwa media realia dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas dalam situasi nyata dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera mereka. Menggunakan media realia maka hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Kehadiran alat peraga atau media dalam proses pembelajaran matematika dapat mewakili dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran melalui kata-kata atau kalimat tertentu yang tidak bisa diungkapkan guru kepada siswa. Ibrahim dan Syaodih (2013:118) mengemukakan bahwa untuk mencapai hasil yang optimum dari proses pembelajaran, salah satu hal yang sangat disarankan adalah digunakannya media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata dan realia.

Hasil belajar sering digunakan untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang sudah diajarkan (Purwanto, 2010:44). Untuk mengetahui hasil belajar perlu dilakukan pengukuran atau evaluasi yang dilakukan secara berkala. Pelaksanaan evaluasi bertujuan untuk melihat hasil belajar secara

kuantitatif atau angka yang diperoleh siswa. Hasil belajar harus mencakup semua aspek pada diri siswa yaitu ranah kognitif atau pengetahuan, ranah afektif dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut tidak bisa berdiri sendiri, ketiganya merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan. Guru ketika memberikan penilaian pada siswa mencakup pada aspek kognitif/pengetahuan, aspek afektif/sikap, dan aspek psikomotor. Perolehan hasil belajar dapat diketahui tingkat kemajuan yang telah dicapai siswa setelah proses belajar. Tercapainya hasil belajar yang baik tergantung dari proses belajar. Keberhasilan siswa dalam proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah media realia, sesuai dengan hasil penelitian dari Henry Clay Lindger yang terdapat dalam buku The Liang Gie (1995:194) bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu kebiasaan studi yang baik (Good study habits) memberikan pengaruh sebesar 33%, minat (Interes) memberikan pengaruh sebesar 25%, kecerdasan (Intellegence) memberikan pengaruh sebesar 15%, pengaruh keluarga (Family influence) memberikan pengaruh sebesar 5%, dan pengaruh lainnya (Other) sebesar 22%.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat dinyatakan bahwa: pengertian hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar disekolahnya menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.

## **6. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil Belajar memiliki banyak jenis faktor yang mempengaruhi, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.

Menurut Slameto (2015:54) bahwa belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang ada di luar diri siswa. Yang tergolong faktor internal ialah:

a. Faktor psikologi atau jasmani, individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya;

b. Faktor psikologis, sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

c. Faktor kelelahan, kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis)

Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yang tergolong faktor eksternal ialah : faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga.

Aktivitas belajar siswa tidak selamanya berlangsung baik dan wajar, ada yang lancar dan ada juga yang tidak lancar, ada yang mudah dimengerti dan mudah dipahami apa yang dipelajari, terkadang terasa sulit untuk dimengerti dan dipahami. Dalam hal semangat dan berkonsentrasi dalam belajar pun kurang. Yang ada hanya keasyikan bermain dan bercerita dengan teman-teman sebangku di dalam kelas. Nana Sudjana (2014:39) mengemukakan bahwa “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa itu atau faktor lingkungan”.

Waisman dalam Ahmad Susanto (2013:12) menyatakan bahwa “Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal” Carroll dalam Nana Sudjana (2014:40) menyatakan bahwa “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah a) saat belajar, b) waktu yang tersedia untuk belajar, c) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, d) kualitas pengajaran seperti media, e) kemampuan individu”. Wasliman dalam Ahmad Susanto (2013 13) menyatakan bahwa “Sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Dari faktor ter



sebut terdapat faktor melalui media yang saling berkaitan dan menunjang satu-sama lainnya sehingga mempengaruhi meningkatnya hasil belajar siswa, dalam waslman bahwa sekolah juga merupakan hal yang mempengaruhi dimana fasilitas serta media terikut didalamnya.

## 7. Pengertian Matematika

Afidah Khairunisa (2014:2): “Matematika berperan sebagai bahasa simbolik yang merupakan sarana ilmiah untuk mengembangkan cara berfikir logis”.

Berdasarkan uraian pendapat dari para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa Bila kita berbicara dengan rekan-rekan sekitar, Matematika dapat diartikan dengan berbagai definisi, seperti simbolik, serta setiap individu memahami matematika lebih dari satu arah saja, yang mengarah ke ilmu Logis.

## 8. Pembelajaran Matematika di SD

Anak- anak Sekolah Dasar (SD) masih kerap kali mengalami kesulitan dalam bidang studi Matematika, cenderung cepat sekali lupa terhadap materi yang sudah berlalu, dalam waktu yang tak lama, artinya, pembelajaran yang baru saja diajarkan dapat dilupakan mereka hanya dalam waktu hitungan jam, oleh karenanya dalam pembelajaran Matematika di SD, sangat dibutuhkan sekali *reinvention* (penemuan kembali) baik media, model, serta strategi yang digunakan dalam kegiatan Pembelajaran, hal ini didukung: Heruman (2018:2):

Pembelajaran Matematika di tingkat SD, diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah menemukan sesuatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran di kelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya, tetapi bagi siswa SD penemuan tersebut merupakan sesuatu hal yang baru.

Berdasarkan uraian di atas. Dapat disimpulkan peneliti bahwa guru seharusnya lebih kreatif lagi dalam penyampaian materi ajar dengan cara mengcovernya dengan menggunakan media, model, serta strategi atau pun dikatakan *reinvention* (penemuan kembali) sesuatu yang baru agar terjadi pembelajaran yang efektif.

## 9. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Secara umum tujuan pembelajaran Matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan Matematika dan bermanfaat dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupannya sehari-hari yang berhubungan dengan proses menghitung yang membutuhkan keterampilan dan kemampuan untuk memecahkannya.

Tujuan pembelajaran Matematika harus dijabarkan secara rinci agar apa yang akan dicapai tidak menyimpang dengan yang diharapkan. Depdiknas dalam Susanto, (2016:189), tujuan pembelajaran Matematika di sekolah dasar sebagai berikut:

- a. Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- b. Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
- c. Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
- d. Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antar satuan, dan penaksiran pengukuran.
- e. Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, ukuran terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya.
- f. Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara Matematika.

Berdasarkan tujuan pembelajaran Matematika yang telah diuraikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan Matematika memiliki tujuan untuk membentuk kemampuan siswa dalam mengembangkan pola berpikir kreatif, memahami konsep Matematika, daya nalar mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan menyampaikan informasi melalui lisan maupun tulisan. Dan diharapkan Guru dapat memanfaatkan media realia sebagai media dalam mencapai tujuan pembelajaran Matematika.

## 10. Langkah-Langkah Pembelajaran Matematika di SD

### Pendahuluan

Adapun langkah-langkah pembelajaran matematika menurut syarif (2010) menyatakan:

- a. Penanaman konsep dasar (penanaman konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari

konsep tersebut. Kita dapat mengetahui konsep ini dari isi kurikulum, yang cirikan dengan kata mengenal. Pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkrit dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.

b. Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Pemahaman konsep terdiri dari atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, disemester atau kelas sebelumnya.

c. Pembinaan ketrampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan ketrampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Seperti halnya pada pemahaman konsep, pembinaan ketrampilan juga teratas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pembinaan ketrampilan dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tapi masih merupakan lanjutan dari penanaman dan pemahaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman dan pemahaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, disemester atau kelas sebelumnya.

Ketika melakukan pembahasan tugas tersebut secara otomatis guru melakukan pengulangan kembali terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan cara ini merupakan salah satu langkah yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran Matematika di kelas IV SDN 054891 Rihsogong.

Pembahasan dan pengulangan ini bertujuan agar siswa benar-benar memahami pelajaran sehingga pada pembahasan berikutnya siswa tidak mengalami kesulitan. Tugas yang diberikan guru kepada siswa merupakan alat atau instrument untuk mengukur sejauh mana pemaha man siswa terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan. Bila dari hasil tugas tersebut siswa masih banyak yang salah dalam mengerjakan, itu berarti menanda kan siswa belum mengerti dan memahami materi pelajaran. Tapi bila dari hasil latihan tersebut sebagian besar dari siswa telah mengerjakan dengan benar berarti

siswa telah mengerti dan paham dengan materi pelajaran yang telah diajarkan sehingga memungkinkan untuk dilanjutkan ke pelajaran berikutnya.

Pemaparan atau Inti Langkah selanjutnya setelah pendahuluan dan review adalah melakukan pemaparan terhadap materi pelajaran sebagai inti dari keseluruhan proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan tanggal 10 agustus 2019, sebagai contoh guru menjelaskan materi tentang penarikan akar pangkat dua. Pembahasan ini masih merupakan bagian dari materi pokok ajaran menghitung perpangkatan dan akar sederhana. Pada tahap ini guru melakukan pemaparan materi pelajaran sebagai inti dari proses pembelajaran. Proses ini berlangsung kurang lebih selama 60 menit. Dalam mengajar Matematika guru masih dianggap kurang maksimal sangat memperhatikan keaktifan siswa dan komunikasi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru karena dengan demikian siswa kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kaitannya dengan media yang digunakan dalam menyampaikann materi tersebut masih bersifat konvensional yaitu metode ceramah serta belum menggunakan media dengan maksimal. Penggunaan media dalam pembelajaran Matematika sangat tergantung dari materi yang akan diajarkan. penggunaan media dalam pembelajaran Matematika merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan oleh guru dengan mempertimbangkan kesesuaian antara materi pelajaran dengan media yang akan digunakan. Penggunaan media pembelajaran khususnya pada pelajaran Matematika bisa dengan media yang sederhana asalkan media tersebut memenuhi syarat sebagai salah satu alat peraga yang dapat merangsang minat, motivasi, semangat dan pemahaman siswa. Atas dasar itulah guru harus bisa memilih media pembelajaran Matematika yang dianggapnya paling tepat dan bila perlu membuat dan merancang sendiri media pembelajaran dengan kreatifitas yang dimiliki. Dalam menentukan media pembelajaran Matematika, yang terpenting adalah siswa dapat melihat secara langsung apa yang dimasukkan dalam pembelajaran tersebut sehingga mereka tidak hanya mendapat penjelasan verbal dari guru tapi melihat secara langsung maksud dari materi tersebut.



## 11. Materi Penelitian Pecahan Biasa

Pecahan merupakan materi yang sukar di kalangan peserta didik Sekolah Dasar (SD) khususnya. Bukan hanya sulit dimengerti peserta didik, namun dalam proses mengajarkannya pun guru sangat kesulitan menemukan media yang tepat agar pembelajaran tersampaikan, sehingga guru lebih memilih langsung saja ke topik pecahan serta operasinya dan masih menggunakan cara mengajar konvensional. Hal ini didukung: Pusat Pengembangan Kurikulum dan Sarana Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Depdikbud, 1999 dalam Heruman (2018: 43).: yang menyatakan: “pecahan merupakan salah satu topik yang sulit untuk diajarkan. Kesulitan itu terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan belajar yang dilakukan guru, dan sulitnya pengadaan media pembelajaran. Akibatnya, guru biasanya langsung mengajarkan pengenalan angka, seperti pada pecahan”.

Berdasarkan teori pecahan dapat diartikan sebagai materi yang sukar dimengerti peserta didik dan sulit diajarkan oleh pendidik, serta bermasalah dalam penggunaan media yang masih belum tepat.

Oleh karena demikian peneliti meneliti mengenai pecahan biasa, dimana mengenalkan unsur unsur pecahan, menggunakan media realia, serta membahas operasi bilangan pecahan pembagian dan perkalian pada pecahan biasa.

## 12. Pengertian Media

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Mudlofir dan Rusydiyah (2016:121) mengemukakan bahwa “kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Menurut Sanjaya (2014:57) “media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer, dan lain-lain”.

Menurut Faturrohman dan Sutikno (2011:65) “media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa”. Sadiman dkk dalam (Mudlofir dan Rusydiyah 2016:122) “media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

Menurut beberapa pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Media dapat berbentuk berupa cetak maupun non cetak.

### **13. Pengertian Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely dalam Sanjaya, (2014:60) menyatakan bahwa: “perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil dalam proses pembelajaran.

secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2016:124):

“menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa berbentuk cetak maupun non-cetak”.

Menurut uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa. Sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

### **14. Fungsi Media**

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Sehingga media dalam proses pembelajaran memiliki fungsi yang cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2014:73-75) menyatakan bahwa penguasaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu :

- a. Fungsi komunikatif, media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

- b. Fungsi motivasi, memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan, meningkatkan kemampuan siswa untuk aspek kognitif tingkat tinggi, afektif dan psikomotor.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang diberikan.
- e. Fungsi individualitas, dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Degeng dalam (Mudlofir dan Rusydiyah 2016:128) secara garis besar fungsi media adalah :

- a. Menghindari terjadinya verbalisme
- b. Membangkitkan minat/motivasi
- c. Menarik perhatian siswa
- d. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran
- e. Mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar
- f. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

### 15. Jenis-jenis Media

Media pembelajaran memiliki banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada juga media yang diproduksi pabrik maupun yang dapat dimanfaatkan di lingkungan sekitar Media audio, media yang hanya dapat didengar menggunakan indera pendengar. Mencakup kaset audio, radio, dan CD audio Media audio-visual, kombinasi antara media audio dan visual. Menurut Hamzah (2011:26) berdasarkan jenisnya, media dapat dibedakan atas :

- a. Media audio, yaitu alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi atau suara, contoh : cassette, tape recorder dan radio.
- b. Media visual, yaitu alat-alat yang dapat memperlihatkan rupa atau bentuk, yang kita kenal sebagai alat peraga. Alat-alat visual atau alat-alat peraga ini terbagi atas :

- 1) Media visual dua dimensi. Media visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan, contoh : gambar di atas kertas atau karton, gambar yang diproyeksikan dengan opaque-projector, lembaran balik wayang beber, grafik, diagram, bagan, poster, gambar hasil cetak saring dan foto.
- 2) Media visual dua dimensi pada bidang yang transparan, contoh : slaid, filmstrip, lembaran transparan untuk overhead projector.
- 3) Media visual tiga dimensi disebut tiga dimensi karena mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi. Contoh : benda asli (realia), contoh barang atau specimen, alat tiruan sederhana atau mock-up. Termasuk di dalamnya diorama, pameran dan bak pasir.

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2013:35) yaitu:

- 1) Realia
  - a. Model
  - b. Specimen (contoh)
  - c. Manipulative (peta, boneka)
  - d. Alat Peraga Matematika

Berdasarkan jenis-jenis media di atas, maka peneliti memilih jenis media menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad 2013:35) yaitu “media realia Alat Peraga. Salah satu media yang memiliki kelebihan yang cukup baik untuk pelaksanaan pembelajaran Matematika yang memerlukan pengalaman langsung adalah media Realia Alat Peraga”.

## 16. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Marisa dkk (2013:225) mengemukakan bahwa kriteria pemilihan media adalah model ACTIONS, yaitu :

1. Access (akses), mudah atau tidak sebuah media dimiliki atau dibuat.
2. Cost (biaya), berkaitan dengan biaya yang digunakan dalam membuat media.
3. Teaching (mampu membelajarkan), kemampuan media pembelajaran untuk menjadi jembatan/perantara pesan yang akan disampaikan.
4. Interactivity & Friendliness (interaktif dan ramah), tingkat kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa.
5. Organizational issues (masalah organisasi sekolah), dampak yang ditimbulkan oleh media terhadap sekolah.



6. Novelty (kebaruan), media yang baru biasanya akan menarik perhatian siswa.
7. Speed (kecepatan), kecepatan media menjadi perantara pesan dari guru ke siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh guru untuk menentukan jenis media mana yang lebih tepat digunakan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sifat materi yang akan disampaikan, strategi yang digunakan, serta evaluasinya. Peneliti memilih menggunakan media realia untuk mempermudah siswa memahami Matematika materi pecahan biasa.

## 17. Media Realia

### a) Pengertian Media Realia

Benny (2017:40) menyatakan: "Realia adalah salah satu jenis medium yang digunakan sebagai alat untuk penyampaian informasi dan pengetahuan yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau benda asli, realia juga sebagai alat bantu belajar yang bisa memberikan pengalaman belajar secara langsung atau *real learning experience* kepada penggunanya". Namun pendapat lain oleh Hamzah (2011:117) "media realia atau benda asli adalah alat visual tiga dimensi yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi". Menurut Hermawan dkk (2007:31) "media realia merupakan model atau objek nyata dari suatu benda dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa". Sanjaya (2012:14) "menyatakan bahwa media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar atau yang biasa disebut benda yang sebenarnya, Benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti".

Menurut beberapa pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media realia adalah benda nyata yang dapat digunakan untuk keperluan proses pembelajaran. Proses pembelajaran semakin menarik perhatian siswa, terutama dalam pelajaran Matematika materi bangun ruang.

## **b) Jenis-jenis Media Realia**

Media realia dapat berwujud sebagai benda asli hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili benda aslinya. Jika benda aslinya sulit untuk dibawa ke dalam kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat dimana benda itu berada, maka benda tiruan dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun jenis-jenis media realia menurut Daryanto (2016:29-36) sebagai berikut.

1. Alat peraga Matematika adalah benda atau alat yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip tertentu agar tampak lebih nyata.

Peneliti menyimpulkan bahwa media realia alat peraga, adalah benda nyata, yang dapat memberi pengalaman belajar yang baru. Berdasarkan jenis media realia, maka peneliti memilih menggunakan pengaruh penggunaan media realia alat peraga Matematika, terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 054891 Rihogong. Sehingga siswa dapat memahami Matematika yang bersifat abstrak secara konkret, terutama Matematika materi Pecahan Biasa.

## **B. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran dengan menggunakan media dapat mengurangi kondisi yang monoton dan menjenuhkan sehingga pembelajaran dapat diterima oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam mata pelajaran Matematika adalah Media Realia, dengan alasan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri perubahan pembelajaran yang dapat melalui pembelajaran yang konvensional serta yang menggunakan kontribusi media.

Pembelajaran Matematika merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada siswa. Bila pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Pembelajaran Matematika adalah ilmu yang meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberi kontribusi dalam penyelesaian masalah

sehari-hari maupun didalam dunia pekerjaan. Serta memberi dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami suatu proses belajar. Hasil belajar yang dimaksud disini adalah hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan guru, khususnya pada materi mengenal Pecahan. Sebagai ilmu dasar, Matematika seharusnya menjadi satu pelajaran yang diminati oleh siswa. Namun kenyataannya bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika selalu rendah. Peneliti akan mencoba menerapkan melalui Kontribusi media dalam proses belajar yang akan dilaksanakan. Dimana dengan penerapan melalui media ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir peneliti merumuskan hipotesis adalah media realia memberikan kontribusi yang signifikan terhadap hasil belajar matematika materi pecahan biasa siswa kelas IV SDN 054891 Rihogong Tahun Ajaran 2019/2020.

### **D. Definisi Operasional**

- a. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa di kelas dalam materi mengenal pecahan dengan menggunakan media realia
- b. Mengajar adalah suatu aktifitas atau kegiatan yang dilakukan guru di kelas kepada siswa sebagai upaya menanamkan pengetahuan dalam materi pecahan.
- c. Pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peneliti dan siswa dalam materi pecahan.
- d. Hasil belajar adalah suatu nilai yang diperoleh atau dicapai siswa menurut kemampuannya dalam menguasai, menyelesaikan soal-soal evaluasi tes hasil belajar dalam materi pecahan biasa.
- e. Media realia adalah benda nyata yang digunakan oleh peneliti sebagai bahan atau sumber belajar. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam

sebuah upaya mengenal memahami dan dapat menerapkan dalam permasalahan yang dihadapi.

- f. Hakikat pembelajaran Matematika adalah proses belajar mengajar yang menciptakan dan meningkatkan kemampuan siswa melalui *intraksi* antar guru dengan siswa serta siswa dengan guru.
- g. Materi pembelajaran adalah mengenal pecahan yang membahas tentang mengenal, memahami, membandingkan serta mengurutkan dalam pecahan biasa.

