

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 HASIL BELAJAR

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Mudjiono, 1999: 3).

Menurut Sudjana (1991) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Hamalik (2001) hasil belajar (*achievement*) itu sendiri dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di pondok pesantren atau sekolah, yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan teori tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik adalah ketuntasan peserta didik yang dapat dilihat dari skor tes akhir yang diperoleh peserta didik dalam mengerjakan soal tes mata pelajaran tertentu.

2.2 MEDIA PEMBELAJARAN

Media berasal dari kata medium yang artinya perantara atau pengantar. Dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara sampainya pesan belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar.

Menurut Munir (2008: 138), media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas

atau mempertahankan perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang dibahas.

Eko Susanto (2011) mendefinisikan media pembelajaran sebagai media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu atau perantara yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.

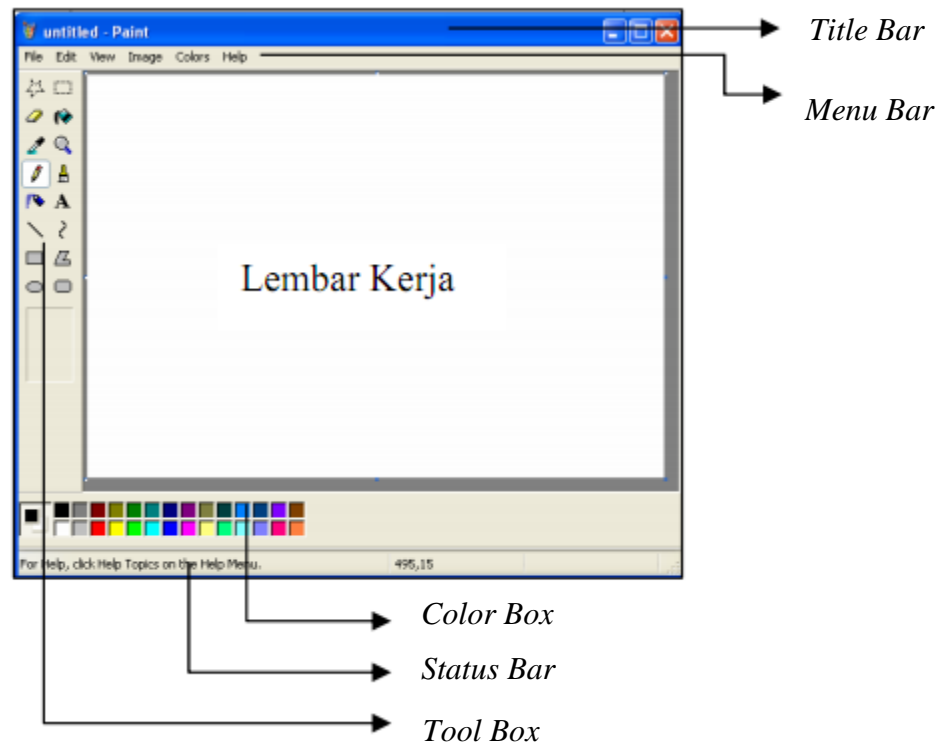
2.3 MICROSOFT PAINT

Microsoft Paint adalah salah satu program aplikasi menggambar sederhana yang sudah disediakan oleh *Windows XP*. Walaupun sederhana akan tetapi *paint* sering digunakan untuk membantu dalam pengetikan seperti untuk membuat gambar yang akan diletakkan di dalam pengetikan tersebut. Penggunaan media *microsoft paint* ini berdasarkan informasi dari dosen.

2.3.1 Cara Mengaktifkan *Microsoft Paint*

Untuk mengaktifkan program *paint* dapat dilakukan dengan cara mengklik tombol *start* pada *taskbar*, sorot *all program* lalu pilih *acesories* kemudian klik *paint*..

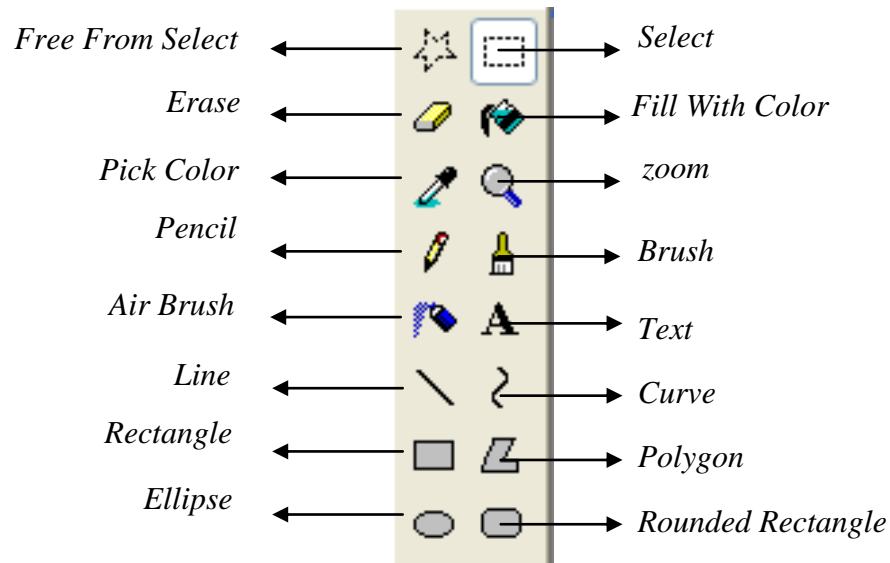
2.3.2 Pengenalan Tampilan Program *Paint*



Gambar 2.1 Pengenalan Tampilan Program *Paint*
(Zamidra, 2007: 18)

2.3.3 *Tools* Untuk Menggambar

Dalam *Microsoft Paint* terdapat *tools* yang digunakan untuk menggambar suatu objek, seperti pada gambar 2.2



Gambar 2.2 *Tools* Untuk Menggambar
(Zamidra, 2007: 20)

2.3.4 Kelebihan Dan Kekurangan Program *Paint*

Kelebihan program paint :

1. Mudah dipelajari sehingga mudah pula untuk digunakan.
2. Telah tersedia dalam *windows*
3. Tidak memakan banyak ruang harddisk apalagi yang menggunakan komputer lama yang tentu saja tidak mungkin untuk memakai program-program besar
4. Mudah digunakan oleh kalangan manapun termasuk anak-anak

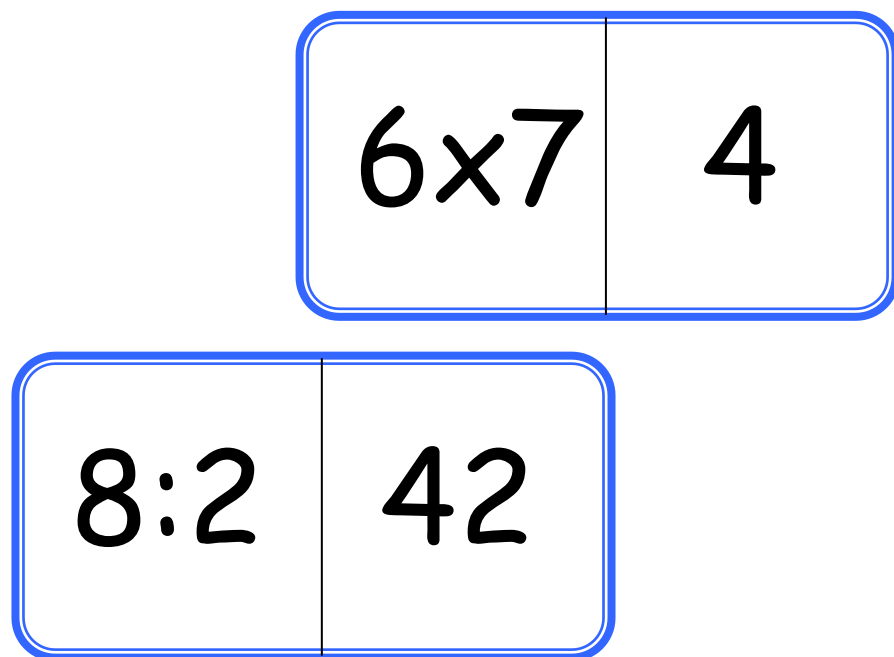
Kekurangan program paint adalah fitur-fitur yang terdapat di dalam paint tidak begitu banyak

2.4 KARTU PERKALIAN DAN PEMBAGIAN

2.4.1 Kartu Perkalian Dan Pembagian

Kartu perkalian dan pembagian dalam penelitian ini adalah kartu yang berbentuk persegi panjang terdiri dari dua sisi. Satu sisi berisi soal dan sisi yang lain berisi jawaban. Kartu perkalian dan pembagian dibuat sendiri oleh peneliti untuk disesuaikan dengan materi yang akan

disampaikan. Pada penelitian ini, peneliti membuat dua kartu yaitu kartu perkalian dan kartu pembagian. Sehingga dalam proses pembelajarannya kartu yang digunakan sesuai dengan materi yang disampaikan. Kartu perkalian digunakan pada pertemuan pertama dan kartu pembagian digunakan pada pertemuan kedua.



Gambar 2.3 Kartu Perkalian dan Pembagian

2.4.2 Teknik Permainan Kartu Perkalian dan Pembagian

Cara memainkan kartu perkalian dan pembagian

1. Peserta didik dibentuk menjadi 10 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 peserta didik.
2. Masing-masing kelompok mendapatkan satu set kartu perkalian dan pembagian yang masing-masing berisi 12 kartu perkalian dan pembagian
3. Kemudian peserta didik melakukan permainan kartu tersebut setelah mendapatkan penjelasan dari guru.

4. Semua kartu dikocok kemudian kartu dibagikan sama banyak kepada pemain.
5. Sebelum permainan dimulai harus disepakati terlebih dahulu, siapa pemain yang mendapat kesempatan pertama.
6. Pemain yang mendapat kesempatan pertama harus meletakkan satu kartunya terbuka di atas meja.
7. Kemudian pemain kedua dan selanjutnya harus mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang telah terbuka.
8. Apabila pemain selanjutnya tidak mempunyai kartu yang sesuai maka pemain tersebut harus dilewati.
9. Pemain yang mempunyai sisa kartu paling sedikit atau habis maka pemain tersebut dinyatakan menjadi pemenang.

2.5 BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN

Bermain adalah sebuah aktivitas yang disukai oleh manusia, apapun bentuk permainannya. Dengan bermain seseorang tidak saja dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan, rasa malas, dan keruwetan pikiran, tetapi dengan bermain seseorang juga bisa memperoleh hiburan, kesenangan, pengalaman, pengetahuan. Hal ini telah lama disadari oleh para ahli pendidikan sehingga lahirlah istilah bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, wajar dan alami. Dalam suasana yang demikian, transfer informasi, pengalaman atau ketrampilan dapat berlangsung tanpa terasa sehingga peserta didik tidak merasa dipaksa untuk belajar.

Dari uraian di atas berikut ini dikemukakan beberapa faktor mengenai pentingnya permainan dalam pembelajaran menurut Tatang dan Hidayat dalam Aini (2012).

1. Permainan mampu menghilangkan kebosanan.
2. Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.

3. Permainan menimbulkan semangat kerja sama sekaligus persaingan yang sehat.
4. Permainan membantu peserta didik yang lamban dan kurang motivasi.
5. Permainan mendorong guru selalu kreatif.

Sedangkan Tatang dan Hidayat dalam Aini (2012) mengemukakan beberapa alasan mengapa anak-anak perlu bermain dalam pembelajaran matematika.

1. Permainan membantu dan merangsang pembelajaran sekaligus memperkaya konsep matematis untuk anak-anak.
2. Permainan memungkinkan anak-anak berfikir dalam suasana santai, berkonsentrasi dan bergerak dengan kecepatan mereka masing-masing.
3. Permainan mendorong interaksi sosial, permainan dengan kerja sama dan umpan balik dari sesama. Permainan menyediakan kesempatan untuk bertukar sudut pandang di antara sesama pemain.
4. Permainan menawarkan suatu jalan bagi orang tua untuk terlibat dalam pembelajaran anak-anak mereka tanpa mengambil alih peranan guru.
5. Permainan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bersenang-senang dengan matematika.

Berikut ini beberapa prinsip penggunaan permainan dalam pembelajaran yang harus diperhatikan guru agar pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien (Tatang dan Hidayat dalam Aini: 2012).

1. Permainan apapun yang akan dilaksanakan harus jadi cara pendekatan mencapai tujuan belajar mengajar.
2. Setiap permainan harus diberi peraturan yang jelas dan tegas untuk ditaati semua pihak.
3. Dalam permainan beregu harus diusahakan pembagian anggota secara seimbang.
4. Permainan sebaiknya melibatkan sebanyak mungkin peserta didik (Peserta didik yang menjadi penonton pun harus diberi tugas tertentu misalnya mengatur waktu, menjumlah nilai dan sebagainya)
5. Permainan harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.

6. Permainan sebaiknya tidak dilaksanakan pada awal pelajaran dikala peserta didik masih dalam keadaan segar.
7. Guru harus betul-betul bertindak sebagai pengelola suatu permainan. Oleh karena itu, ia harus menimbulkan peran yang menimbulkan motivasi bermain bagi murid-muridnya (riang, lincah tetapi tegas dan tidak memihak).
8. Sebaiknya permainan dihentikan ketika murid masih tenggelam dalam keasyikan.

Berdasarkan prinsip yang dikemukakan oleh Tatang dan Hidayat tersebut maka, guru harus benar-benar memperhatikan tingkat kemampuan peserta didik dan topik yang diajarkan, sehingga tujuan dari pembelajaran juga akan tercapai. selain itu, guru harus mampu menjadi pemandu permainan yang baik sehingga menimbulkan motivasi bermain bagi murid-muridnya.

2.6 PERMAINAN MATEMATIKA

2.6.1 Pengertian Permainan Matematika

Secara umum permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.

Menurut Ruseffendi dalam Kurniawati (2010: 10) permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dalam pengajaran matematika baik aspek kognitif,afektif maupun psikomotor.

Sedangkan menurut Sriyono (1992: 210) permainan matematika merupakan kegiatan yang menyebabkan peserta didik senang dalam mempelajari matematika. Berdasarkan pengertian–pengertian di atas peneliti mendefinisikan bahwa permainan matematika sebagai kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) dalam pelajaran matematika dikarenakan peserta didik terlibat secara langsung.

2.6.2 Tujuan Permainan Matematika

Banyak peserta didik berpendapat bahwa pelajaran matematika sukar dan menjenuhkan sehingga mereka kurang berminat mempelajarinya. Untuk mengatasi masalah tersebut guru harus menjadikan matematika sebagai sesuatu yang menarik. Untuk itu guru harus menciptakan kegiatan-kegiatan yang membuat peserta didik senang dalam mempelajari matematika. Salah satu kegiatan yang dapat membuat peserta didik senang adalah dengan permainan. Permainan yang dimaksud adalah permainan yang mengandung unsur-unsur matematika. Menurut Sriyono (1992: 210), pembelajaran dengan menggunakan suatu permainan diharapkan:

1. Peserta didik senang mengerjakan suatu bahan pelajaran matematika.
2. Peserta didik terdorong dan menaruh minat untuk mempelajari matematika secara sukarela.
3. Adanya semangat bertanding dalam suatu permainan, dan berusaha untuk menjadi pemenang dapat mendorong peserta didik untuk memusatkan perhatian pada permainan yang dihadapinya.
4. Peserta didik akan memahami dan mengerti suatu konsep jika peserta didik terlibat langsung pada kegiatan dan keaktifan sendiri, mengerjakan sendiri, serta memecahkan sendiri.
5. Ketegangan-ketegangan dalam pikiran peserta didik setelah mempelajari matematika dapat dikurangi.

Jadi, dalam penelitian ini peneliti berharap dengan permainan matematika yang digunakan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar matematika dan peserta didik akan senang dalam mengerjakan suatu bahan pelajaran sehingga dapat melatih ketrampilan menghitungnya.

2.6.3 Manfaat Permainan Matematika

Menurut Ruseffendi dalam Kurniawati (2010: 21), manfaat permainan matematika yaitu:

1. Menimbulkan dan meningkatkan minat.
2. Menimbulkan sikap positif terhadap matematika
3. Mengembangkan konsep.
4. Latihan ketrampilan.
5. Hiburan

Berdasarkan pendapat Ruseffendi tentang manfaat permainan matematika di atas, maka permainan yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sikap positif terhadap matematika dan untuk menanamkan konsep perkalian dan pembagian kepada peserta didik.

2.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Matematika

Seperti halnya model pembelajaran yang lain, Permainan matematika juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya sebagai berikut:

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif peserta didik untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik yang secepatnya atas apa yang guru lakukan sehingga memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.
- d. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Selain itu, Permainan matematika juga memiliki kelemahan, antara lain sebagai berikut:

- a. Karena terlalu asyik seringkali pelaksanaan permainan matematika menjadi tidak efisien.
- b. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa peserta didik saja.
- c. Dapat mengganggu ketenangan kelas di sekitarnya.
- d. Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode bermain

2.7 PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Pembelajaran kooperatif merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Pembelajaran kooperatif didorong atau dituntut untuk mengerjakan tugas yang sama secara bersama-sama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas itu.

Menurut Arends dalam Endang Sadbudhy (2010: 191) pelajaran dengan kooperatif dapat ditandai oleh fitur-fitur berikut ini

1. Peserta didik bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan belajar.
2. Tim-tim itu terdiri atas peserta didik yang berprestasi rendah, sedang dan tinggi.
3. Bilamana mungkin tim-tim itu terdiri atas campuran ras dan budaya

Tujuan pembelajaran kooperatif diantaranya mengajarkan peserta didik percaya dengan ide temannya, membantu peserta didik belajar menghormati peserta didik yang pintar dan peserta didik yang lemah, toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman, dan meningkatkan kerjasama.

Menurut Arends dalam Endang Sadbudhy (2010: 194), langkah utama yang terlibat dalam pelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif:

- a. Pelajaran dimulai dengan guru membahas tujuan-tujuan pelajaran dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Presentasi informasi.
- c. Peserta didik kemudian diorganisasikan menjadi kelompok-kelompok belajar.
- d. Dalam langkah berikutnya, peserta didik dibantu oleh guru bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan tugas-tugas.
- e. Presentasi hasil akhir kelompok atau menguji segala yang sudah dipelajari peserta didik.
- f. Memberi pengakuan pada usaha kelompok maupun individu.

Menurut Arends dalam Endang Sadbudhy (2010: 196) terdapat empat pendekatan yang seharusnya menjadi bagian dari repertoar guru pemula dalam

melaksanakan pembelajaran koopeatif yaitu *Student Teams Achievement Division, Jigsaw, Group Investigation*, dan Pendekatan Struktural (*Think Pair Share, Numbered Heads Together*)

2.8 Numbered Heads Together

Menurut Endang Sadbudhy (2010: 203) menjelaskan bahwa pendekatan yang dikembangkan oleh Spencer Kagan untuk melibatkan lebih banyak peserta didik dalam review berbagai materi yang dibahas dalam sebuah pelajaran dan untuk memeriksa pemahaman mereka tentang isi pelajaran itu. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Numbering

Guru membagi peserta didik menjadi beberapa tim beranggota 3-5 orang dan memberi nomor sehingga setiap peserta didik pada masing-masing tim memiliki nomor yang berbeda.

2. Questioning

Guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada peserta didik. Pertanyaannya bisa bervariasi bisa sangat spesifik.

3. Heads Together

Peserta didik bergabung untuk menemukan jawabannya dan memastikan bahwa semua peserta didik tahu jawabannya.

4. Answering

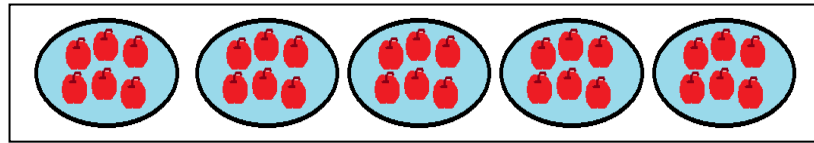
Guru memanggil sebuah nomor dan peserta didik dari masing-masing kelompok yang memiliki nomor itu mengangkat tangannya dan memberikan jawabannya dihadapan seluruh kelas.

2.9 MATERI POKOK

2.9.1 Perkalian

a. Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang

Dalam kehidupan sehari-hari sering kita menjumpai permasalahan tentang perkalian. Perhatikan gambar berikut ini!



Ibu mempunyai 5 piring berisi apel. Setiap piring berisi 6 buah apel. Berapa banyak buah apel seluruhnya ?

Banyak buah apel seluruhnya dapat dihitung dengan cara :

$$6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 30$$

Penjumlahan 6 sebanyak 5 kali itu disebut dengan penjumlahan berulang. Jadi penjumlahan seperti di atas dapat dinyatakan dalam bentuk perkalian $5 \times 6 = 30$.

Dimana angka 5 merupakan jumlah banyaknya piring dan 6 merupakan banyaknya jumlah apel dalam setiap piring.

a. Perkalian bersusun pendek

$$\begin{array}{r} 3 \\ 35 \\ 6 \times \\ \hline 210 \end{array}$$

Keterangan

1. Satuan x satuan = $5 \times 6 = 30$
Ditulis 0 sebagai satuan, simpan 3 pada puluhan
2. Puluhan x satuan + simpanan = $(6 \times 3) + 3 = 18 + 3 = 21$

2.9.2 Pembagian

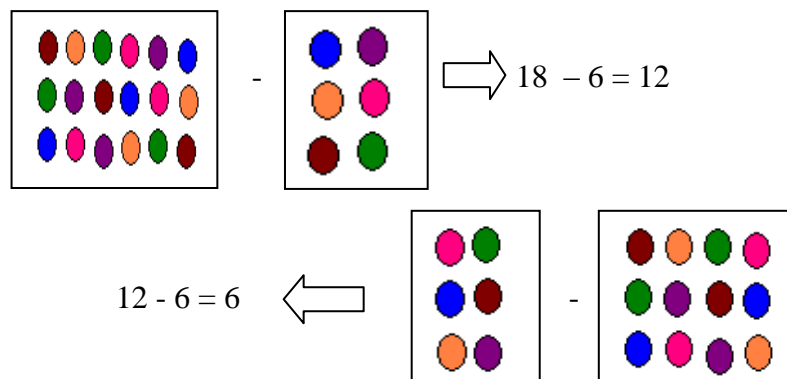
a. Pembagian Sebagai Pengurangan Berulang

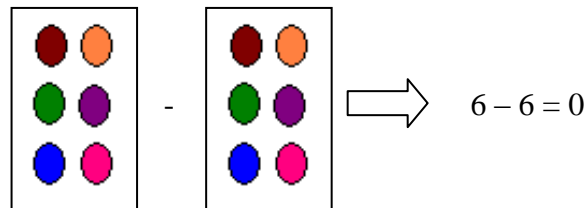
Adi mempunyai 18 kelereng.

Kelereng-kelereng tersebut akan dibagikan kepada teman-temannya.

Dan setiap temannya akan mendapatkan 6 kelereng.

Berapakah banyak teman Adi yang mendapatkan kelereng?





Jadi, $18 : 6 = 3$

Dapat ditulis dalam pengurangan berulang $18 - 6 - 6 - 6 = 0$

b. Pembagian dengan cara bersusun pendek

1. $156 : 6 = \dots$

$$\begin{array}{r}
 26 \longrightarrow \\
 6 \overline{) 156} \\
 \underline{12} \quad - \longrightarrow \\
 36 \\
 \underline{36} \quad - \longrightarrow \\
 0
 \end{array}$$

<p>Hasil pembagian $15 : 6 = 2$ sisa 3, ditulis 2 $2 \times 6 = 12$ $36 : 6 = 6$, ditulis 6 $6 \times 6 = 36$ Sisa 0 (pembagian selesai)</p>

2.10 HIPOTESIS

Belajar merupakan kewajiban dari peserta didik yang bersekolah karena dapat merubah tingkah laku yang dapat berbentuk suatu keterampilan, sikap, kebiasaan, kecakapan, atau pengetahuan yang baru dari hasil interaksi dengan lingkungan sekarang. Dalam belajar terjadi proses pembelajaran yang bisa dibantu dengan media microsoft paint dengan kartu perkalian dan pembagian. Dengan menggunakan media kartu perkalian dan pembagian, peserta didik menggunakan kartu tersebut untuk pemahaman materi yang telah disampaikan oleh guru, kemudian peserta didik juga diberi lembar kerja yang harus dikerjakan. Sedangkan dengan menggunakan media microsoft paint peserta didik hanya diberikan lembar kerja yang harus dikerjakan. Maka hipotesis yang diajukan peneliti dalam penelitian ini adalah “Ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara pembelajaran menggunakan media *microsoft paint* dengan pembelajaran menggunakan kartu perkalian dan pembagian di kelas III MI Banat Manyar”.