

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Menurut (Sudjana, 2009) mendefinisikan hasil belajar pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut (Aritonang, 2008) Beranggapan bahwa minat dan motivasi belajar penting dalam menentukan hasil belajar. Beliau juga mengatakan bahwa Faktor utama yang mempengaruhi minat dan motivasi belajar adalah cara mengajar guru, karakter guru, suasana kelas tenang dan nyaman, dan fasilitas belajar yang digunakan. Adanya fasilitas yang lengkap, dapat menambah kenyamanan peserta didik dalam menerima pembelajaran, sehingga motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar dalam diri siswapun sangat besar.

Beberapa pendapat peneliti tentang hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah seseorang menerima suatu pengetahuan atau pembelajaran baru.

Peneliti mengambil judul tersebut dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di MI NU Trate Puri Gresik. Peneliti menggunakan media kartu bilangan yang direncanakan dapat memberikan inovasi baru tentang media dan dapat digunakan untuk permainan yang untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan karena semangat yang dimiliki dalam menerima pelajaran.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Munadi (Rusman,2012:124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

a. Faktor Internal

- 1) Faktor fisiologis yakni kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan sakit.
- 2) Faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial
- 2) Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Menurut (Rohman, 2017) dengan memanfaatkan pola perilaku siswa dan mengatur atau mendesain lingkungan serta suasana belajar menjadi menyenangkan bahkan terkesan bermain-main namun sebenarnya serius, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Haryanto, 2015) Media pembelajaran merupakan bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Pembaruan media semakin dipengaruhi modernisasi, sehingga teknologi yang sekarang ini digunakan semakin canggih. Dalam dunia pendidikan buku merupakan salah satu media yang berisi sumber ilmu dan diberikan untuk peserta didik.

Menurut Gerlach & Ely (dalam Azhar 2015:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia,

materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang strategis dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kaya dan bervariasi dan tidak hanya membuat motivasi belajar meningkat, tetapi juga menjadikan hasil belajar lebih bermakna (Haryanto, 2015). Media dapat meningkatkan rasa ingin tahu seorang siswa di dalam kelas saat pembelajaran.

Media sendiri memerlukan beberapa inovasi atau pembaruan. Semakin memasuki era globalisasi ini pembaruan sangat mempengaruhi kehidupan manusia dan peranannya sangatlah penting. Terutama pembaruan teknologi yang selalu *update* dengan pengeluaran dan penciptaan baru.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Azhar, 2011) Kehidupan masyarakat dapat dikatakan sebagai sistem sosial oleh karena didalam masyarakat terdapat unsur-unsur sistem sosial. Pendapat tersebut menyatakan bahwa media dapat digunakan sebagai perantara seseorang untuk mendapatkan suatu informasi, pengetahuan, dan keadaan serta mempermudah suatu pekerjaan. Salah satunya dalam pendidikan, media difungsikan sebagai perantara guru kepada siswanya.

Media pembelajaran memiliki manfaat dalam hal; 1) menarik perhatian peserta didik, 2) kemasan bahan pembelajaran lebih jelas dan bermakna, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan 4) meningkatkan aktivitas belajar peserta didik (Haryanto, 2015).

Menurut (Masruroh & Reza, 2015) cara mengajar guru, karakter guru, suasana kelas tenang dan nyaman, dan fasilitas belajar yang digunakan juga mempengaruhi minat belajar siswa. Kesimpulannya jika guru menggunakan media, penyampaian materi lebih jelas dan cepat. Menarik minat siswa untuk

memperhatikan guru dan mengurangi tingkat gaduh siswa di dalam kelas.

Inovasi media atau pembaruan media adalah salah satu cara yang dapat merubah *mindset* dan pemikiran seseorang. Adanya perubahan media yang lebih baru, yang diupayakan mengakibatkan seseorang semakin memiliki rasa ingin tahu dan rasa percaya dirinya semakin tinggi. Kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Azhar 2015:10).

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut pendapat yang dituliskan oleh (Haryanto, 2015) Media pembelajaran secara garis besar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu; media grafis, media tiga dimensi, dan media proyeksi. Adapun menurut jenisnya, media terbagi menjadi tiga jenis.

Jenis media yang pertama yakni media visual. Media visual adalah media yang dapat dilihat, diraba, maupun dibaca. Contoh media visual adalah gambar, foto, komik, majalah, buku, miniatur.

Jenis media yang kedua adalah media audio. Media audio merupakan media yang hanya bisa didengar. Contoh dari media ini adalah radio, kaset atau CD.

Jenis media yang ketiga yaitu jenis media audio visual. Media ini merupakan media yang bisa dilihat dan didengar secara bersamaan. Media audio visual contohnya adalah pementasan, drama, film, dan televisi.

Media lain dalam lingkungan kelas adalah papan tulis, spidol, penghapus. Pembaruan atau inovasi lain yang sekarang ini menjadi kebutuhan guru dan siswa lebih praktis adalah laptop dan proyektor. Selain media tersebut diatas, adapun media permainan

yang juga dapat meningkatkan hasil belajar anak. Menurut (Lukito, dkk. 2015) Setiap anak SD jaman sekarang pada umumnya suka bermain *game*, ini terlihat dari lebih dari seperempat anak-anak diseluruh dunia memiliki komputer genggam sebelum usia mereka genap delapan tahun.

Pendapat diatas dapat memberikan peluang untuk para orang tua dan pendidik. Karena dengan melalui media *game* atau permainan dalam pembelajaran, daya tangkap seorang anak atau siswa lebih mudah menerima pembelajaran karena menyenangkan.

4. Media Kartu Bilangan

Kehidupan dan matematika tidak pernah lepas dari keterangan bilangan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bilangan adalah satuan jumlah atau banyaknya sesuatu. Kesulitan peserta didik pada umumnya adalah dalam memahami operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan. Pada siswa kelas satu sekolah dasar, operasi hitung merupakan materi yang pasti diajarkan oleh guru (Umah, 2016). Materi bilangan tentang bilangan asli akan diperkenalkan oleh peneliti kepada siswa, hingga diajarkan pula operasi hitung tentang penjumlahan dan pengurangan.

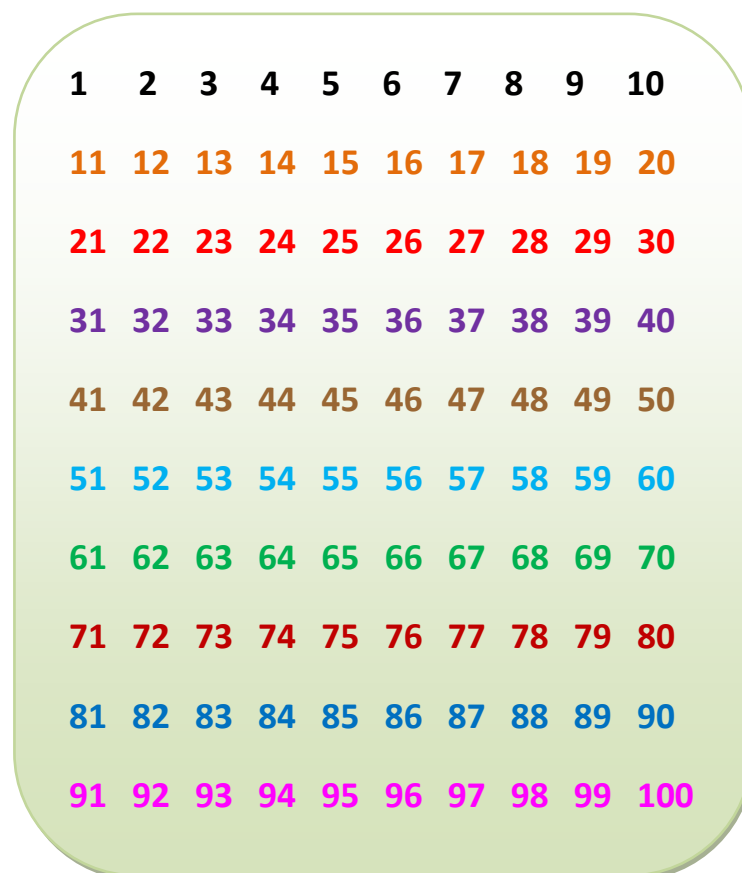
Materi bilangan lebih menarik diajarkan dengan menggunakan media. Salah satu media yang sesuai digunakan untuk menyampaikan materi ini adalah media yang berupa kartu. Media kartu dengan materi bilangan dapat dinamakan media kartu bilangan.

Menurut (Aprinawati, 2017) mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu yang terinspirasi dari kartu domino bilangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Menurut (Sari, Bahar, & Rohiat, 2017) menyatakan *the results showed that there were significant differences in learning outcomes between the smart card media class*. Melihat adanya penelitian yang berhasil menggunakan media kartu, maka dapat disimpulkan bahwa media kartu sangat

efisien dan mudah di gunakan. Media ini dapat membantu para siswa yang kesulitan dalam pemahaman materi.

Adanya teori tentang bilangan hingga pendapat tentang penggunaan media kartu yang berhasil. Peneliti memadukan antara media kartu dengan bilangan. Perpaduan tersebut menjadikan sebuah media pembelajaran berupa media kartu bilangan. Menurut (Fauzi, 2015) Media kartu bilangan merupakan media visual berbentuk persegi panjang dengan ukuran 4x6 yang terdiri dari dua set kartu dengan masing masing dua puluh kartu. Media kartu bilangan berfungsi untuk menambah keterampilan peserta didik dalam memahami suatu materi (Supriani, 2012).

Berdasarkan pendapat di atas kartu bilangan adalah media pembelajaran jenis visual yang berbentuk persegi panjang berupa kartu dengan gambar sesuai jumlah bilangan yang diajarkan.



Gambar 2.1

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menerapkan media kartu bilangan dalam pembelajaran telah dilaksanakan oleh peneliti terdahulu, antara lain:

1. Yuberti (2012) tentang **“Penggunaan Media Kartu Bilangan dalam Pembelajaran Matematika Kelas II SDN 05 Temu”** dalam penelitiannya menyatakan penggunaan kartu bilangan di kelas II SDN 05 Temu Bengkayang mengalami peningkatan aktifitas siswa dengan adanya penggunaan media kartu bilangan.
2. Primaningsih (2012) tentang **“Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Mengenal Konsep Bilangan Usia 5-6 Tahun di TK”** dalam penelitiannya menyatakan bahwa tingkat keberhasilan dalam mengenalkan bilangan melalui media kartu angka bergambar adalah meningkat.
3. Puahadi (2014) tentang **“Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas II SD GKST Hanggira Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Asli Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Bantuan Alat Peraga Kartu Bergambar”** dalam penelitiannya penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan alat peraga kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD GKST Hanggira pada materi perkalian dan pembagian bilangan asli.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional dari variabel-variabel penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah seseorang menerima suatu pengetahuan atau pembelajaran baru.
2. Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan ide atau pendapat kepada sasaran yang dituju.
3. Kartu bilangan merupakan media pembelajaran jenis visual yang berbentuk persegi panjang berupa kartu dengan gambar sesuai jumlah bilangan yang diajarkan.

D. Kerangka pikir

Latar Belakang	
Kenyataan	Harapan
<ol style="list-style-type: none"> 1. lemahnya kemampuan anak dalam ketelitian dan konsentrasi. 2. lemahnya kemampuan operasi hitung siswa tentang pengurangan. 3. karakter siswa yang sebagian besar hiperaktif di dalam kelas. 4. belum diterapkannya metode permainan kartu bilangan dalam pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. meningkatkan kemampuan anak dalam ketelitian tentang operasi hitung 2. menerapkan metode permainan dalam media kartu bilangan dengan membawa karakter siswa yang hiperaktif menjadi lebih bermanfaat dalam pembelajaran.

Media kartu bilangan digunakan pada sub tema bentuk, warna, ukuran, dan permukaan benda

Media pembelajaran kartu bilangan bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar

Teori Yang Mendasari

1. Artikel penelitian Yuberti (2012) dengan Judul **“Penggunaan Media Kartu Bilangan dalam Pembelajaran Matematika Kelas II SDN 05 Temu”** dalam penelitiannya menyatakan penggunaan kartu bilangan di kelas II SDN 05 Temu Bengkayang mengalami peningkatan aktifitas siswa dengan adanya penggunaan media kartu bilangan. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 54,00 dan setelah tindakan menjadi 64,00 pada siklus II dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 60.
2. Artikel penelitian Puahadi (2014) dengan judul **“Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas II SD GKST Hanggira Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Asli Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Bantuan Alat Peraga Kartu Bergambar”** Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika pada materi perkalian dan pembagian bilangan asli yaitu peningkatan daya serap klasikal pada observasi awal sebesar 66,67 pada siklus I naik menjadi 71,11 dan pada siklus II naik lagi menjadi sebesar 84,44. Ketuntasan klasikal pada observasi awal sebanyak 7 orang (39%), pada siklus I siswa yang tuntas menjadi sebanyak 10 orang (56%), dan pada siklus II siswa yang tuntas meningkat lagi menjadi sebanyak 16 orang (89%). Berdasarkan perolehan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka hipotesis penelitian yang diajukan dapat diterima yaitu melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan alat peraga kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD GKST Hanggira pada materi perkalian dan pembagian bilangan asli.

Peneliti Terdahulu

1. Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*
2. Surjadi, Ahmad. (2012). *Membuat Siswa Aktif Belajar*
3. Iskandar. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*
4. Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Kartu Bilangan Siswa Kelas 1 MI NU
TRATE PUTRI GRESIK

