

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. HASIL BELAJAR

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2008: 22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Dimyanti dan Mudjiono (2009: 20) Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran yang terjadi terutama evaluasi oleh guru dan bermanfaat bagi peserta didik.

Menurut Supratiknya (2012: 5) Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh peserta didik sesudah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Kemampuan baru yang dimiliki individu adalah hasil dari aktifitas belajar-mengajar untuk tercapainya sebuah tujuan dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan menurut Susanto (2013: 5) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Perubahan aspek-aspek tersebut terjadi secara terencana dan cenderung berubah ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan nilai yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti

kegiatan belajar mengajar melalui tes yaitu tes tertulis maupun tes lisan. Faktor kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki, juga ada faktor lain, seperti perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

2. Macam-macam Hasil belajar

Menurut pendapat dari Benyamin S. Bloom (dalam Fajri Ismail, 2015) menyebutkan ada tiga kawasan perilaku sebagai hasil belajar, yaitu :

- a. Hasil belajar kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, sintesis dan evaluasi.
- b. Hasil belajar afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Hasil belajar psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

B. PEMBELAJARAN MATEMATIKA

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Dimiyanti dan Mudjiono (2009: 157) mengungkapkan pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk pembelajaran peserta didik dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan

memproses pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Sedangkan menurut Hamalik (2009: 57) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur, manusia terlibat dalam sistem pengajaran yang terdiri dari, peserta didik, guru dan tenaga lainnya.

Menurut Suharjo (2013: 2) “matematika adalah suatu cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis dalam sebuah sistem dengan struktur yang logic dan disertai dengan peraturan yang ketat mengenai fakta kuantitatif serta permasalahan ruang bentuk dan kalkulasinya”. Hakikat matematika adalah pemahaman terhadap pola perubahan yang terjadi di dalam dunia nyata dan di dalam pikiran manusia serta keterkaitan di antara pola-pola tersebut secara holistik, jamaris (2014: 177).

Dari berbagai pendapat diatas, maka pembelajaran matematika adalah suatu kegiatan untuk memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran yang bertujuan untuk memungkinkan peserta didik dalam memperoleh ilmu juga pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri peserta didik.

2. Fungsi Pembelajaran Matematika

Pada proses pembelajaran, matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur dan menggunakan rumus dan mempelajari dengan matematika peserta didik diharapkan dapat memahami dan menguasainya.

Adapun beberapa macam fungsi dari matematika menurut (Ali Hamzah dan Muhlisrarini, 2014: 49-51) yaitu:

- 1) Sebagai Suatu Struktur
Metemantikadisusun atau dibentuk dari hasil pemikiran manusia seperti ide, proses, dan penalaran.
- 2) Kumpulan Sistem Matematika
Matematika sebagai kumpulan sistem mengandung arti bahwadalam matematika terdapat beberapa sistem didalamnya. Disamping sebagai sistem, matematika dibagi lima cabang yaitu: aritmatika, geometri, aljabar, analisis dan dasar matematika.
- 3) Sebagai Sistem Deduktif
Adapun tidak dapat didefinisikan, akan tetapi sebagai suatu kebenaran, konkretnya titik, garis, elemen atau unsur dalam matematika tidak didefinisikan, akan menjadi konsep yang bersifat deduktif.

3. Tujuan Pembelajaran Matematika

Dalam pembelajaran matematika adapun tujuan yang harusdicapai setelah pembelajaran dilaksanakan.Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Berikut adalah tujuan pembelajaran matematika secara umum, menurut Susanto (2013: 189) secara umum “Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika”.

Pada Depdiknas (2001 dalam Susanto 2013:190) secara khusus, “tujuan pembelajaran matmatika di sekolah dasar adalah: 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme. 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh. 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan

simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah. 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

C. MODEL PEMBELAJARAN

1. Pengertian Pembelajaran langsung

Model pengajaran langsung adalah suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu peserta didik mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Pembelajaran langsung menurut Anonim dalam Dini Rosdiani (2012: 1-3). Suatu model pengajaran yang menuntut guru sebagai model yang menarik bagi siswa dalam mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan kepada siswa secara langkah demi langkah.

Model pembelajaran langsung menurut Arends (Trianto, 2011: 29) adalah “Salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah”. Sejalan dengan Widaningsih, Dedeh (2010:150) bahwa pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan mengenai bagaimana orang melakukan sesuatu, sedangkan pengetahuan deklaratif, yaitu pengetahuan tentang sesuatu.

Berdasarkan dari pendapat diatas bahwa model pembelajaran langsung yaitu pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus

menjamin terjadinya keterlibatan peserta didik, terutama dalam memperhatikan, mendengarkan dan tanya jawab yang terencana. Dalam pembelajaran langsung guru membutuhkan lingkungan belajar serta sistem pengelolaan yang baik, mempertahankan fokus akademis, dan berharap peserta didik menjadi pengamat, pendengar, partisipan yang tekun.

2. Tujuan Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung memiliki dua tujuan utama yaitu memaksimalkan waktu belajar peserta didik dan mengembangkan kemandirian dalam mencapai dan mewujudkan tujuan pendidikan. Perilaku-perilaku guru yang tampak berhubungan dengan prestasi peserta didik juga berhubungan dengan waktu yang dimiliki peserta didik serta tingkat kesuksesan mereka dalam mengerjakan tugas, yang pada gilirannya juga berhubungan erat dengan prestasi peserta didik.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Langsung

Model Pembelajaran Langsung menurut Widaningsih, Dedeh (2010: 153) adalah sebagai berikut : Kelebihan model pembelajaran langsung (1) Relatif banyak materi yang bisa tersampaikan. (2) Untuk hal-hal yang sifatnya prosedural, model ini akan relatif mudah diikuti. Sedangkan kekurangan/kelemahan model pembelajaran langsung adalah jika terlalu dominan pada ceramah, maka peserta didik merasa cepat bosan.

Berdasarkan dari pendapat diatas pembelajaran langsung akan terlaksana dengan baik apabila guru mempersiapkan materi yang akan disampaikan dengan baik dan sistematis, sehingga tidak membuat peserta didik cepat bosan dengan materi yang dipelajari. Serta dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh peserta didik.

D. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pengertian Media

Pada proses pembelajaran guru dapat menggunakan alat perantara untuk mencapai materi pembelajaran yaitu berupa media pembelajaran. Menurut Anitah (2008:1) "kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat".

Sedangkan menurut Fathurrohman dan Sutikno (2011:65) mengemukakan bahwa "media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik".

Menurut Trianto (2010: 199) Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Dalam buku media pengajaran yang ditulis oleh Sudjana (2010:2)

menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah media itu dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati melalui panca indera. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun diluar kelas. Untuk menunjang keberhasilan proses pembelajarn serta peserta didik semakin bersemangat dalam belajar. Pada penggunaan media, guru perlu memilih jenis media yang akan digunakan ada beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu, tujuan, ketepatangunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan dan biaya.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu: media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia (Asyhar, 2012:44).

Berikut ini penjelasan keempat jenis media tersebut :

- a. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya megandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain:
 - (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan

poster, (b) model dan prototype seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

- b. Media Audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Oleh karena itu, media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata (Munadi dalam Asyhar, 2012:44-45). Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, bunyi tiruan dan sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD player.
- c. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan. Itulah sebabnya, pembelajaran dengan media interaktif, internet dan lain-lain sering dianggap pembelajaran dengan multimedia. Multimedia

memberikan pengalaman belajar secara langsung, baik dengan cara berbuat dan melakukan di lokasi, maupun dengan cara terlibat seperti permainan, simulasi, bermain peran, teater, dan sebagainya.

Guru bisa menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materinya seperti, media visual, media audio, media dan multimedia. Pada media tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing dalam penggunaan dan caranya pun berbeda. Oleh karena itu guru harus lebih selektif dalam penggunaan media pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Materi dapat direspon oleh peserta didik dan mencapai tujuan serta sasaran yang telah ditetapkan, dengan penggunaan media yang dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi peserta didik. Adapun manfaat media pembelajaran dalam Susilana dan Riyana (2011: 9) :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan manfaatnya media pembelajaran beberapa kenadala dapat teratasi seperti penyampaian pesan dalam materi lebih jelas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indera. Selain itu penggunaan media dapat menimbulkan semangat belajar bagi peserta didik karena dapat berinteraksi langsung antara murid dengan sumber belajar serta peserta didik dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya.

4. Pohon Prestasi

Peneliti memberikan pendekatan pemahaman tentang Pohon Prestasi dengan bagan pohon sebagai media visual dua dimensi. Bagan pohon menurut Daryanto (2013:120-121) adalah bagan yang visualisasinya menggambarkan suatu proses dari bawah atau dasar yang terdiri dari beberapa akar menuju batang tunggal. Cabang-cabang tersebut menggambarkan perkembangan serta hubungan.

Sedangkan menurut pendapat Munadi (2013: 95) bahwa dinamakan Pohon Prestasi, karena memiliki cakupan yang luas tidak hanya materi tertentu dalam mata pelajaran matematika, namun untuk membuat sebuah pohon di setiap batang terdapat materi yang diberikan pada peserta didik, dalam setiap batang di tempel materi yang berbeda-beda, setiap batang terdapat ranting yang ada daun di dalam daun akan di isi soal yang berhubungan dengan materi pada setiap batangnya.



Gambar 2.1 Media Pohon Prestasi

1) Langkah-langkah penggunaan media

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan pohon prestasi menurut Arief, S. Sadiman (2014: 53) sebagai berikut :

- a) Membuat kelompok dengan beberapa anggota
- b) Guru membuat satu kata kunci yang menggambarkan isi dari materi satuan waktu yang telah dibagi.
- c) Pada bagan pohon yang terdiri dari akar, batang, dan cabang, kemudian pembagian materi satuan waktu pada setiap batang
- d) Kemudian mencari batang pohon dan menggambar daun dikertas manila atau kertas lainnya yang telah tersedia.

- e) Gambar tersebut di gunting dan dituliskan kata kunci yang telah dipilih dan menempel pada setiap ranting sesuai dengan materi.
- f) Setiap perwakilan kelompok diberi kesempatan untuk maju satu persatu mengambil soal yang ada pada daun

2) Kelebihan Media Pohon Prestasi

Adapun kelebihan dalam penggunaan pohon prestasi menurut Arief, S. Sadiman (2014: 53) sebagai berikut :

- a) Mudah digunakan oleh siapa saja dan mata pelajaran apa saja.
- b) Menarik dan disukai peserta didik sehingga tidak mudah jenuh dan bosan.
- c) Penuh dengan gambar pohon dan ranting dan tidak monoton

3) Kekurangan Media Pohon Prestasi

Adapun kekurangan dalam penggunaan pohon prestasi menurut Arief, S. Sadiman (2014: 53) sebagai berikut :

- a) Butuh waktu lama untuk mempersiapkan media tersebut.
- b) Sedikit mengeluarkan biaya.
- c) Peserta didik sering terlalu cenderung melihat medianya.

E. MATERI SATUAN WAKTU

Pada bagian ini, materi pokok pembahasan adalah operasi hitung satuan waktu memahami tentang jam, menit, dan detik. Menentukan tanda waktu dengan notasi 24 jam, harus diberi keterangan pagi, sore, atau malam. Pukul

08.00 tanpa keterangan mempunyai 2 arti yaitu pukul 08.00 pagi atau pukul 08.00 malam.

1. Membaca dan menuliskan tanda waktu dengan menggunakan notasi 24 jam

Sehari semalam lamanya 24 jam. Pergantian tanda waktu adalah tengah malam atau pukul 12 malam. Dalam notasi 24 jam, pukul 12.00 malam sama dengan pukul 24.00. Tidak seperti notasi dalam 12 jam, menentukan tanda dengan notasi 24 jam tidak menggunakan keterangan pagi, siang, atau malam, tetapi dengan notasi 00.00 sampai dengan 24.00. Dalam menuliskan tanda waktu dengan notasi 24 jam, perlu diperhatikan pada jam hanya menunjukkan angka 1-12. Contoh :



Pukul 06.00 pagi

Ditulispukul 06.00



Pukul 05.00 sore

Ditulispukul 17.00



Pukul 06.45 sore

Ditulispukul 18.45

2. Melakukan operasi hitung satuan waktu

Pada bagian ini, kalian akan mempelajari operasi hitung satuan waktu sehingga kalian akan lebih memahami tentang jam, menit, dan detik.

- 1) Mengetahui Jam, Menit, dan Detik
- 2) Mengubah Jam ke Menit dan Detik, dan Sebaliknya

$$1 \text{ jam} = 60 \text{ menit}$$

$$1 \text{ menit} = 60 \text{ detik}$$

$$1 \text{ jam} = 3.600 \text{ detik}$$

Perhatikan contoh berikut!

$$2 \text{ jam} = \dots \text{ menit} = \dots \text{ detik}$$

Jawab :

$$2 \text{ jam} = 2 \times 60 \text{ menit} = 120 \text{ menit} = 120 \times 60 \text{ detik} = 7200 \text{ detik}$$

$$\text{Jadi, } 2 \text{ jam} = 120 \text{ menit} = 7200 \text{ detik}$$

F. PENELITIAN YANG RELEVAN

Dalam penelitian ini adapun beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain :

1. Hasil penelitian Nurhasanah (2015), yang berjudul “Peran Media bagan pohon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Az-Zahir Palembang”. Menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media bagan pohon nilai peserta didik yaitu 61,5 (pre test) mengalami peningkatan nilai sesudah menggunakan media bagan pohon meningkat menjadi 87,5 (post test). Kedua, ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pre test dan post test pertama yang dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat yaitu. Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil

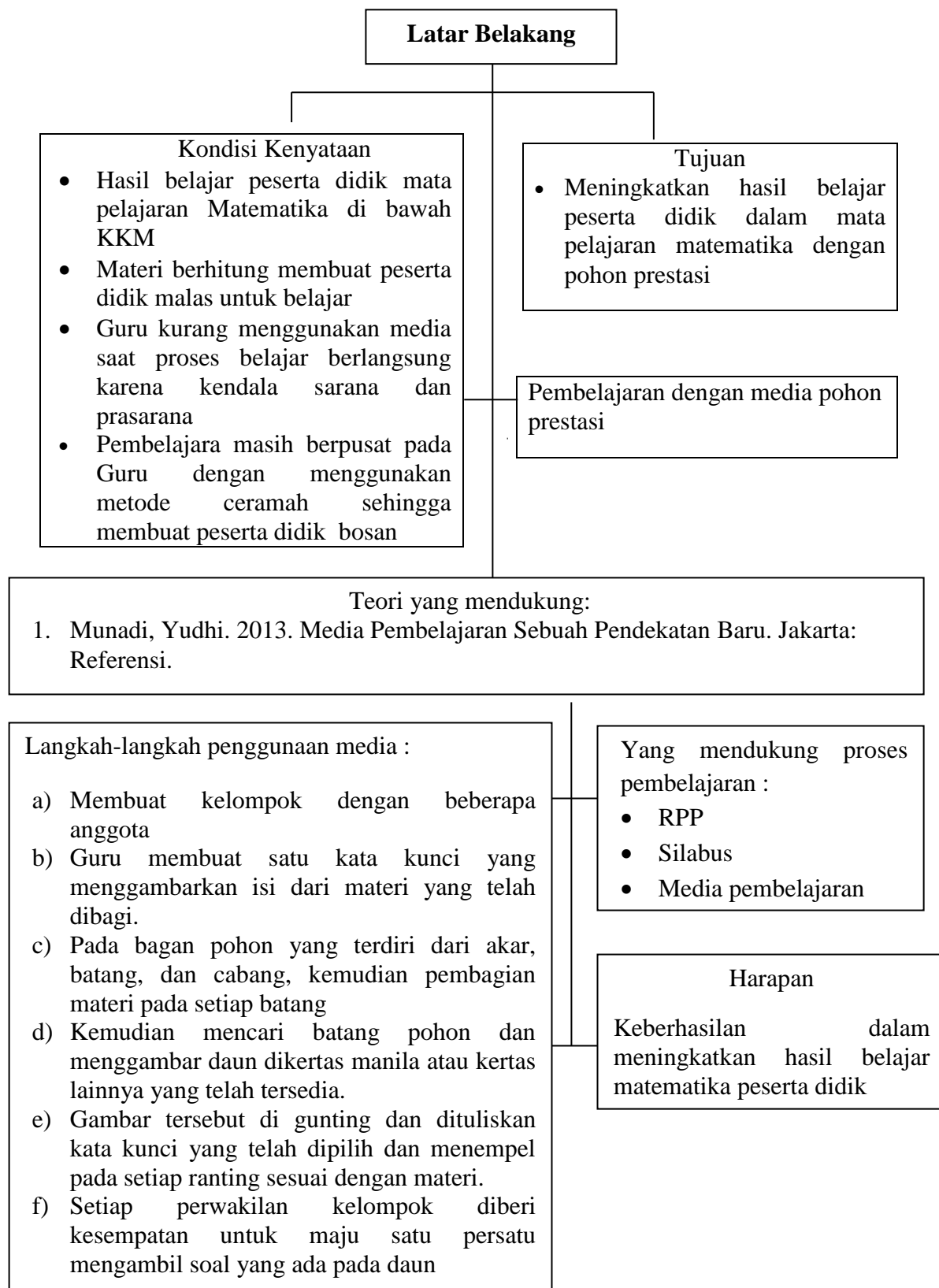
belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak sebelum dan sesudah menggunakan media Bagan Pohon.

2. Sriwaeti (2016), dalam penelitiannya tentang meningkatkan “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Joyful Learning Dengan Teknik Permainan Pohon Pintar”. Hasil dari penelitian ini, dengan teknik permainan pohon pintar lebih menarik bagi peserta didik untuk menumbuhkan kecakapan, keberanian, dan aktivitas. Penggunaan pendekatan ini juga dapat meningkatkan hasil belajar dari semula 54.4, meningkat menjadi 76.6. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM bertambah dari 7 peserta didik pada peninjauan menjadi 25 pada siklus I. Pada siklus II ada peningkatan dari 33 peserta didik tuntas 98% dengan nilai rata-rata 83,30 yang berarti 98% telah mencapai KKM, sehingga sudah mencapai indikator kinerja.

Berdasarkan hasil dari kedua penelitian di atas, terdapat persamaan antara kedua penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan yang dimaksud meliputi hasil belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan “Media bagan pohon” sebagai media pembelajaran akan membantu peserta didik memahami tentang konsep materi yang diajarkan. Kemudian dalam belajar dengan media pohon pintar peserta didik menjadi senang, kesesuaian media pun harus diperhatikan jika akan menggunakan saat pembelajaran.

G. KERANGKA BERFIKIR

Berdasarkan landasan teori dan beberapa definisi yang ada, maka kerangka berfikir yang ada dalam penelitian ini dapat digambarkan seperti pada gambar 2 berikut :



Gambar 2.2

Bagan kerangka berfikir penelitian tindakan kelas pada peningkatan hasil belajar