



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Hasil Belajar

###### a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.<sup>1</sup>

Tulus Tu'u mengemukakan bahwa hasil belajar siswa terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Nilai tersebut terutama dilihat dari segi kognitif, karena aspek ini yang sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa.<sup>2</sup>

Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>3</sup> Lebih lanjut Gagne

<sup>1</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 3

<sup>2</sup> Tulus Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: PT.Gransindo, 2004), h. 76

<sup>3</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), h. 22

mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni: informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>4</sup> Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

Kasful Anwar menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu proses untuk menggambarkan perubahan dari diri siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tersebut ditentukan setelah dilakukan penilaian, artinya penilaian menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang siswa. Hasil belajar dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata), dan nilai kuantitatif (berupa angka).<sup>5</sup> Menurut Keller yang dikutip oleh Mulyono Abdurrahman, mengemukakan hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak, hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha (perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar) yang dilakukan oleh anak.<sup>6</sup>

Nashar menyatakan bahwa hasil belajar matematika merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah suatu proses dalam diri seseorang yang berusaha memperoleh sesuatu dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap.

<sup>4</sup> *Ibid*, h. 22

<sup>5</sup> Kasful Anwar, *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 129

<sup>6</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 39

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Perubahan tingkah laku dalam belajar sudah ditentukan terlebih dahulu, sedangkan hasil belajar ditentukan berdasarkan kemampuan siswa.<sup>7</sup> Hal senada yang dinyatakan Agus Suprijono hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.<sup>8</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan dalam menguasai bidang studi matematika setelah memperoleh pengalaman atau proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu yang akan diperlihatkan melalui skor yang diperoleh dalam tes hasil belajar. Hasil belajar matematika dalam penelitian ini merupakan kecakapan nyata yang dapat diukur langsung dengan menggunakan tes hasil belajar matematika. Kecakapan tersebut diketahui dari tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran matematika dilaksanakan yang berbentuk skor atau nilai.

### **b. Aspek Hasil Belajar**

Nana Sudjana unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar.

- 1) Hasil Belajar Bidang Kognitif
  - a) Tipe hasil pengetahuan hafalan (*Knowledge*)
  - b) Tipe hasil belajar pemahaman (*Comprehention*)
  - c) Tipe hasil belajar penerapan (*Aplikasi*)

<sup>7</sup> Nashar, *Peranan Motivasi & Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), h. 77

<sup>8</sup> Agus Supriono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 7-6



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d) Tipe hasil belajar analisis

e) Tipe hasil belajar sintesis

f) Tipe hasil belajar evaluasi

#### 2) Hasil Belajar Bidang Afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan, bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Hasil belajar bidang afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak memberi tekanan pada bidang kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atens/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan lain-lain.

#### 3) Hasil Belajar Bidang Psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill), kemampuan bertindak individu (seseorang). Seseorang yang telah menguasai tingkat kognitif maka prilaku orang tersebut sudah diramalkan Carl Rogers.<sup>9</sup>

Muhibbin Syah menyatakan bahwa pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah siswa, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang

<sup>9</sup> Nana Sudjana, *Op.Cit*, h. 54



bersifat *intangible* (tidak dapat diraba). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat menceminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.<sup>10</sup>

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar secara garis besar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri seseorang dan faktor luar (lingkungan sosial). Tulus Tu'u mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain:

#### 1) Kecerdasan

Artinya bahwa tinggi rendahnya kecerdasan yang dimiliki seorang siswa sangat menentukan keberhasilannya mencapai prestasi belajar, termasuk prestasi-prestasi lain sesuai macam kecerdasan yang menonjol yang ada dalam dirinya.

#### 2) Bakat

Bakat diartikan sebagai kemampuan yang ada pada seseorang yang dibawanya sejak lahir, yang diterima sebagai warisannya dari orang tuanya.

#### 3) Minat dan perhatian

Minat adalah kecenderungan yang besar terhadap sesuatu. Perhatian adalah melihat dan mendengarkan dengan baik dan teliti terhadap sesuatu.

<sup>10</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rajawali Press, 2006), h. 213

Minat dan perhatian biasanya berkaitan erat. Minat dan perhatian yang tinggi pada suatu materi akan memberikan dampak yang baik bagi prestasi belajarnya.

#### 4) Motif

Motif adalah dorongan yang membuat seseorang berbuat sesuatu. Motif selalu mendasari dan mempengaruhi setiap usaha serta kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Dalam belajar, jika siswa mempunyai motif yang baik dan kuat, hal itu akan memperbesar usaha dan kegiatannya mencapai prestasi yang tinggi.

#### 5) Cara belajar

Keberhasilan studi siswa dipengaruhi pula oleh cara belajarnya. Cara belajar yang efisien memungkinkan siswa mencapai prestasi yang tinggi dibandingkan dengan cara belajar yang tidak efisien. Cara belajar yang efisien sebagai berikut:

- a) Berkonsentrasi sebelum dan pada saat belajar
- b) Segera mempelajari kembali bahan yang telah diterima
- c) Membaca dengan teliti dan baik bahan yang sedang dipelajari, dan berusaha menguasai sebaik-baiknya
- d) Mencoba menyelesaikan dan melatih mengerjakan soal-soal.

#### 6) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan salah satu potensi yang besar dan positif memberi pengaruh pada prestasi siswa.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## 7) Sekolah

Selain keluarga, sekolah adalah lingkungan kedua yang berperan besar memberi pengaruh pada prestasi belajar siswa<sup>11</sup>.

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dipengaruhi oleh faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa). Dari luar diri siswa termasuklah di dalamnya cara mengajar guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa.

## 2. Media Permainan *Smart Monopoli*

Menurut Ahmad Jawandi Media Permainan *Smart Monopoli* pada prinsipnya sama dengan permainan monopoli biasa, yakni mengumpulkan poin untuk menguasai petak bidang kreativitas melalui sistem pembelian.<sup>12</sup>

Menurut Dodo Suwanda bentuk dari media permainan *smart monopoli* adalah memasukan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan, adapun kelengkapan dari permainan *smart monopoli* adalah:

- a. Papan permainan.
- b. Uang-uangan.
- c. Lembar pertanyaan.
- d. Lembar hasil permainan (Pengamatan).<sup>13</sup>

Media permainan mencari harta karun dipilih sebagai peraga untuk menyelesaikan operasi hitung campuran. Pertimbangan penulis di sini

<sup>11</sup> Tulus Tu'u, *Op,Cit*, h. 78

<sup>12</sup> Ahmad Jawandi, *Loc.Cit*.

<sup>13</sup> Dodo Suwanda, *Model Pembelajaran Monopoli dalam Pembelajaran Paikem*, tersedia: <http://www.academia.edu>, diperoleh tanggal 27 April 2015.



karena ingin menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan, agar siswa tertarik dan tidak jenuh pada pembelajaran tersebut maka penyampaianya perlu dibungkus dengan permainan.

Menurut Muhammad Rohman dan Sofan Amri Cara Pembuatan Media Permainan *Smart Monopoli* adalah sebagai berikut :

- a. Kertas Manila ditempelkan pada kertas A
- b. Buat pola monopoli dan diberi angka urut
- c. Siapkan satu buah dadu
- d. Siapkan soal sesuai materi pembelajaran
- e. Siapkan reward.<sup>14</sup>

Menurut Dodo Suwando cara bermainnya peserta permainan terdiri dari 5 orang, yaitu empat orang sebagai pemain dan seorang sebagai pencatat hasil permainan atau bisa juga disebut sebagai pengamat dan juri permainan. Setiap pemaian diberi modal uang-uangan sebanyak 8 lembar uang-uangan 5.000, hal ini untuk membatasai waktu permainan. Karena permainan ini tidak menggunakan dadu maka setiap pemain harus hompipa emnggunakan paling banyak 4 jari tangan. Setiap pemain yang memasuki petak pertanyaan harus mengambil pilihan soal dan menjawab soal yang dipilihnya, semenatara pengamat tadi mencata apa pertanyaan dan menuliskan jawaban dari pemain.<sup>15</sup>

<sup>14</sup> Muhammad Rohman dan Sofan Amri, *Strategi & Desain Pengembangan System Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), h.151

<sup>15</sup> *Ibid*, h. 152





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Langkah-Langkah Media Permainan *Smart Monopoli*

Menurut TIM Sekolah Global Mandiri langkah-langkah penggunaan Media Permainan *Smart Monopoli* dalam pembelajaran adalah:

- a. Menyampaikan materi kepada siswa
- b. Bagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa dengan menunjuk seorang siswa sebagai ketua kelompoknya.
- c. Kelompok A melempar dadu kemudian mengambil soal sesuai mata dadu yang keluar dan menjawab soal tersebut.
- d. Apabila siswa dapat mengerjakannya maka dapat bergerak sesuai mata dadu yang keluar tetapi apabila tidak dapat menjawab maka siswa tidak dapat bergerak dari tempatnya semula.
- e. Kelompok selanjutnya melakukan kegiatan yang sama secara bergantian.<sup>16</sup>

### 4. Keunggulan dan Kelemahan Media Permainan *Smart Monopoli*

Menurut TIM Sekolah Global Mandiri bahwa keunggulan yang didapatkan dalam penggunaan Media Permainan *Smart Monopoli* dalam pembelajaran adalah:

- a. Dapat mempermudah guru menyajikan materi pelajaran
- b. Siswa tidak lagi menjadikan matematika sebagai pelajaran menakutkan
- c. Mampu mengembangkan kemampuan kognitif salah satunya adalah kemampuan mengenal konsep bilangan

<sup>16</sup> TIM Guru Sekolah Global Mandiri, *Teacher's Guide For Creative Education (Buku Panduan Guru SD Mengajar & Belajar Kreatif)*, (Jakarta: PT. Neo Mediatama Divisi Publishing, 2013), h. 60



- d. Memudahkan siswa memahami materi bilangan bulat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.<sup>17</sup>

Menurut Dodo Suwanda kelemahan Media Permainan *Smart Monopoli* adalah sebagai berikut:

- a. Mudah rusak karena bahannya terbuat dari kertas.
- b. Tidak dapat digunakan dalam jangka waktu lama.
- c. Untuk angka yang besar guru kesulitan menerapkannya, karena angka yang paling besar pada mata dadu hanya angka 6.<sup>18</sup>

## B. Penelitian Relevan

Setelah penulis membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, unsur relevannya dengan penelitian yang penulis laksanakan adalah sama-sama dengan meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sama tetapi dari instansi yang berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Dwi menunjukkan bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>19</sup>

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Jawandi dari instansi yang berbeda dalam Jurnal dengan judul ” bimbingan kelompok dengan media permainan *smart* monopoli untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V di SD Negeri Tumenggungan Surakarta” penelitian ini membuktikan bahwa pemberian bimbingan kelompok dengan media *smart* monopoli memberikan pengaruh terhadap

<sup>17</sup> *Ibid*, h. 61

<sup>18</sup> Dodo Suwanda, *Model Pembelajaran Monopoly dalam Pembelajaran Paikem*, tersedia: <http://www.academia.edu>, diperoleh tanggal 27 April 2015.

<sup>19</sup> Yulia Dwi P, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Permainan Monopoli*, jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya: 2010



peningkatan kreativitas siswa. Sehingga hipotesis penelitian yang berbunyi “bimbingan kelompok dengan media permainan *smart* monopoli efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa” dapat terbukti atau diterima.<sup>20</sup>

Berdasarkan penelitian relevan yang peneliti kemukakan, penelitian yang dilakukan saudara Yulia dengan peneliti yaitu sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media permainan monopoli. Persamaan penelitian yang dilakukan Ahmad Jawandi dengan peneliti yaitu sama-sama menerapkan media permainan *smart* monopoli tetapi pada bidang yang berbeda yaitu meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa.

### C. Indikator Keberhasilan

#### 1. Indikator Kinerja

##### a. Aktivitas Guru

- 1) Guru memberikan atau menyampaikan materi kepada siswa
- 2) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa dengan menunjuk seorang siswa sebagai ketua kelompoknya.
- 3) Urutan pertama kelompok A melempar dadu kemudian mengambil soal sesuai mata dadu yang keluar dan menjawab soal tersebut.
- 4) Setelah Guru memberi waktu ( ± 5 menit ) untuk menjawab soal tersebut apabila siswa dapat mengerjakannya maka dapat bergerak sesuai mata dadu yang keluar tetapi apabila tidak dapat menjawab maka siswa tidak dapat bergerak dari tempatnya semula.

<sup>20</sup> Ahmad Jawandi, *Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan “Smart Monopoli” untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri Tumenggungan*, (Surkarta: Skripsi, 2013), h. 7



- 5) Guru meminta kelompok selanjutnya melakukan kegiatan yang sama secara bergantian

Pada penelitian ini aktivitas guru dikatakan berhasil apabila telah mencapai minimal kategori “ baik “ .

#### **b. Aktivitas Siswa**

- 1) Siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan materi
- 2) Siswa duduk di kelompok yang telah ditentukan dan menunjuk seorang menjadi ketua kelompoknya
- 3) Siswa anggota kelompok A melempar dadu, mengambil soal sesuai dengan mata dadu yang keluar lalu mengerjakannya
- 4) Apabila siswa dapat mengerjakannya maka ia dapat bergerak sesuai dadu yang keluar tetapi bila tidak bias maka tetap di tempatnya
- 5) Kelompok selanjutnya melakukan kegiatan yang sama secara bergantian

Pada penelitian ini aktivitas siswa dikatakan berhasil apabila telah mencapai minimal kategori baik .

## **2. Indikator Hasil**

Peneliti menetapkan indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila hasil belajar siswa dalam belajar Matematika mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 60 secara individu telah dapat dikatakan tuntas, dan ketuntasan secara klasikal apabila hasil belajar siswa mencapai nilai 75%.<sup>21</sup> Artinya dengan persentase tersebut, hasil belajar Matematika siswa tuntas.

<sup>21</sup>Wardani, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: UT, 2004), h. 4.21

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui penggunaan media permainan *smart* monopoli dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Darul Ulum Pekanbaru .

##### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

