

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Beberapa ahli dalam dunia pendidikan memberikan definisi belajar secara berbeda, namun pada prinsipnya mempunyai maksud yang sama. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut : “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”¹⁰. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).¹¹

Oemar Hamalik menyatakan belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*Learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*).

¹⁰ Slamento, *Belajar dan Faktor-faktor Yang mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta: 2003, hlm. 2

¹¹ *Ibid*, hlm. 2

Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan mengubah kelakuan. Belajar bukan suatu tujuan akan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.¹²

2. Hasil Belajar Matematika

Dalam proses belajar mengajar, hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa penting untuk diketahui oleh guru, agar guru dapat merancang/mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti. Proses adalah kegiatan yang dilakukakn oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹³ Setiap belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya, artinya seberapa jauh hasil belajar dimiliki siswa. Tipe hasil belajar harus nampak dalam tujuan pengajaran (tujuan intruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar.¹⁴

Pada umumnya tujuan pembelajaran mengikuti pengklasifikasian hasil belajar yang dilakukan oleh Bloom pada tahun 1956, yaitu *cognitive*, *affective*, dan *psychomotor*. *Cognitive* adalah ranah yang menekankan pada pengembangan kemampuan dan ketrampilan intelektual. *Affective* adalah ranah yang berkaitan dengan pengembangan,

¹² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Jakarta: 2010, hlm. 29

¹³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung: 1996, hlm. 22

¹⁴ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algesindo, Bandung: 2009, hlm. 45

pengembangan perasaan, sikap, nilai dan emosi. Sedangkan *psychomotor* adalah ranah yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan atau ketrampilan motorik.¹⁵ Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar.

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 sisi kognitif, karena aspek ini yang sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa.¹⁶

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka hasil belajar dapat dijelaskan yaitu kompetensi yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dalam bentuk angka-angka atau skor dan hasil tes setelah proses pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kompetensi yang dicapai atau dimiliki siswa dalam bentuk angka-angka atau skor dari hasil tes setelah mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan Media Permainan Penggaris Geser.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Prestasi yang dicapai oleh seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu.¹⁷ Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor

¹⁵ Ali Idrus, *Manajemen Pendidikan Global*, GP Press, Jakarta: 2009, hlm. 36

¹⁶ Tulus Tu'u, *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, Rineka Cipta, Jakarta: 2004, hlm. 76

¹⁷ *Ibid* hml. 39

internal (faktor dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa).

Faktor yang datang dari dalam diri siswa (faktor internal) terutama kemampuan yang dimiliki siswa. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Sedangkan faktor dari luar diri siswa (faktor eksternal) meliputi faktor keluarga, faktor guru, faktor masyarakat, faktor sarana dan prasarana, faktor kurikulum sekolah, faktor lingkungan sosial dan sebagainya.

Muhibbin Syah menyatakan bahwa secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- c. Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.¹⁸

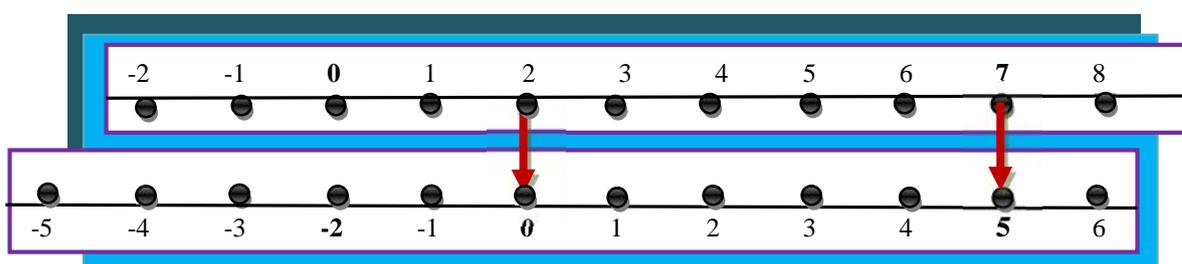
Berdasarkan uraian diatas, bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara garis besar dikelompokkan dalam dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Karena kedua faktor ini yang lebih besar pengaruhnya dalam menentukan hasil belajar seseorang.

¹⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, PT.Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2008, hlm. 144

4. Media Permainan Penggaris Geser

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti ” perantara atau pengantar”. Djamarah mengatakan media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.¹⁹ Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan belajar tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Menurut Ahmadi, yang dikutip Pitajeng mengemukakan pengertian permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikkan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan dengan asyik, bebas (tidak merasa dipaksa), dan mendapat kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut, maka anak itu merasa sedang bermain-main.²⁰



Gambar 1. Contoh Media Permainan Penggaris Geser

¹⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta: 1995 hlm.

²⁰ Pitajeng, *Op Cit*, hlm. 95

Permainan penggaris geser dapat diartikan sesuai dengan fungsinya dalam proses pembelajaran yaitu dipakai untuk mencari hasil penjumlahan dan pengurangan bilangan. Permainan penggaris geser ini digunakan untuk membantu anak memahami operasi penjumlahan dan pengurangan dua bilangan bulat (positif dan negatif), permainan penggaris geser dapat didesain sesuai dengan kebutuhan, yaitu sesuai dengan topik yang dipelajari anak.²¹ Menurut Pitajeng dan Wahyuningsih mengatakan bahwa permainan penggaris geser dapat menstimulus keterlibatan terhadap pengajaran yang guru lakukan, karena siswa akan senang apabila belajar sambil bermain.

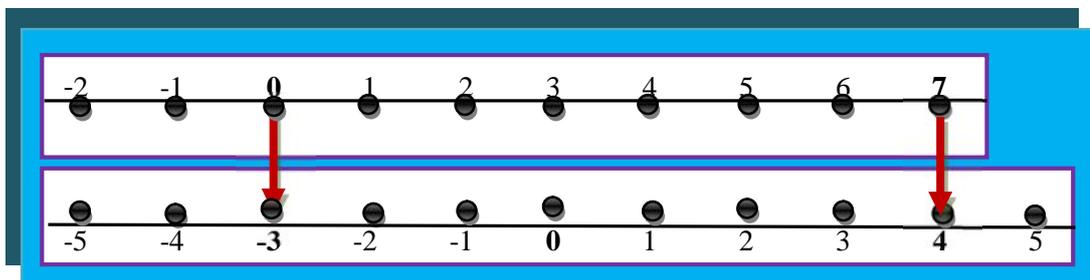
Siswa dan guru SD banyak yang mengeluh karena merasa siswanya kesulitan dalam proses belajar, sehingga tidak tercapai tujuan yang diinginkan. Karena itu diperlukan suatu strategi belajar yang tepat agar siswa dapat senang dalam belajar, dapat mengatasi kesulitannya dalam belajar, serta dapat belajar secara efisien, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan media permainan penggaris geser pada materi operasi hitung bilangan bulat.

Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan penggaris geser tersebut yaitu :

- a) Siapkan penggaris gesernya yang terdiri dari dua buah garis bilangan (bisa garis bilangan bulat positif, bilangan bulat negatif).

²¹ *Ibid* hlm. 138

- b) Geser penggaris atas hingga titik 0 (nol) dan penggaris atas berhimpit dengan titik yang ditambah (-3) dipenggaris bawah. Misalkan $(-3)+7 = 4$.
- c) Amati, tampak bawah dari penggaris atas pada titik penambah (7).
- d) Titik penambah (7) pada penggaris atas akan berhimpit dengan titik (4) pada penggaris bawah yang merupakan hasil dari $(-3) + 7 = 4$.²²



Gamabar 2. Contoh Penggunaan Media Permainan Penggaris Geser

Media permainan penggaris geser ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media permainan penggaris geser yaitu dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, mudah dalam menggunakannya dan tidak memakan biaya yang mahal sedangkan kekurangannya yaitu tidak bisa digunakan untuk materi yang tinggi dan hanya cocok untuk operasi hitung bilangan bulat.²³

Dari uraian diatas maka penerapan media permainan penggris geser diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika setelah melakukan kegiatan-kegiatan dan langkah-langkah yang ada pada pembelajaran permainan penggris geser karena pembelajaran dengan

²² *Ibid*, hml 139

²³ *Ibid*, hml 138

menggunakan media penggaris geser dapat membuat siswa berusaha untuk mencapai hasil yang optimal.

5. Hubungan Media Permainan Penggaris Geser dengan Hasil Belajar

Berbagai cara dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan penerapan media permainan penggaris geser. Permainan ini membantu guru melibatkan siswa secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Dienes, permainan matematika sangat penting sebab operasi matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara kongkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian matematika pada siswa. Dapat dikatakan bahwa objek-objek kongkret dalam bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran matematika jika dimanipulasi dengan baik.²⁴

Dalam pembelajaran matematika permainan dapat menjadikan siswa aktif, berfikir logis, dan terjadi kepuasan pada diri sendiri sehingga proses pembelajaran hasil belajar meningkat.²⁵ Siswa akan lebih aktif karena harus bergerak untuk melakukan permainan, berfikir bagaimana melakukan permainan, sehingga akan melahirkan kepuasan dalam diri anak dan juga kepuasan terhadap penguasaan mereka terhadap materi yang ada.

Dari pendapat diatas, maka peneliti mencoba menerapkan salah satu media pembelajaran yaitu media permainan penggaris geser yang

²⁴ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Grafindo Persada, Jakarta: 2005, hlm. 33

²⁵ *Ibid* hlm. 89

dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika khususnya dalam materi operasi hitung bilangan bulat adalah dengan media permainan penggaris geser yang akan memudahkan siswa dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan dengan menyenangkan dan dapat menggerakkan panca indranya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adi Darmawan pada tahun 2011 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Permainan Dua Warna Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Tinggi Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar”. Adapun persamaannya dengan penelitian yang dilakukan adalah penelitian sama-sama menggunakan media permainan, namun dengan permainan yang berbeda. Saudara Adi darmawan menggunakan permainan dua warna sedangkan peneliti menggunakan permainan penggaris geser. Hasil penelitian pada penelitian ini adalah 87,10 % dari 27siswa telah mencapai hasil ketuntasan. Dengan demikian media permainan ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tercapai KKM yang telah ditetapkan.

Sementara Rini Trisnawati pada tahun 2007 dengan judul Penerapan media Permainan Gelas Bilangan Tua Muda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTS N Pekanbaru menyimpulkan dengan menggunakan media permainan bilangan batang tua muda dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Karena ada peningkatan jumlah siswa dan persentase siswa yang mencapai nilai KKM. Peningkatan

ketercapaian KKM sebesar 65,31% selanjutnya siklus kedua peningkatan ketercapaian KKM menjadi 75,31%.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah jika diterapkan media penggaris geser maka dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar pada materi operasi hitung bilangan bulat.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Data tentang aktivitas guru untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang diterapkan atau dilakukan telah sempurna atau tidak sempurna dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan sebelumnya. Adapun aktivitas guru dalam proses pembelajaran diambil dari langkah-langkah media permainan penggaris geser yaitu:

- 1) Guru melakukan apersepsi dengan mengkaitkan pelajaran yang lalu dengan pelajaran yang akan dipelajari.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- 3) Guru memberi motivasi siswa dgn cara bertanya mengenai pelajaran yang akan diajarkan.

- 4) Guru menyajikan atau menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari.
- 5) Guru mempraktekkan cara menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat dengan cara memainkan penggaris geser.
- 6) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang tidak dimengerti, serta guru meminta beberapa orang siswa untuk mempraktikannya di depan kelas dihadapan teman-temannya.
- 7) Guru menyimpulkan materi pelajaran bersama dengan siswa
- 8) Guru memberikan latihan kepada siswa.
- 9) Guru dan siswa membahas latihan yang telah dikerjakan siswa.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila aktivitas guru pada mata pelajaran matematika melalui media permainan penggaris geser minimal mencapai 61% - 80% atau berada pada diantara nilai tersebut. Pengukurannya adalah dengan melihat persentase aktivitas yang dilakukan guru, maka data yang diperoleh diinterpretasikan sesuai dengan tujuan penelitian.

- | | |
|----------------|---------------------------|
| 1. Sangat Baik | : 81% – 100% |
| 2. Baik | : 61% – 80% |
| 3. Cukup Baik | : 41% – 60% |
| 4. Kurang Baik | : 21% – 40% |
| 5. Tidak Baik | : 0% – 20%. ²⁶ |

²⁶ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Jakarta : Alfabeta, 2008). Hlm. 89

b. Aktivitas Siswa

Data tentang aktivitas siswa tentang sejauh mana aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran matematika. Adapun aktivitas yang dilakukan siswa adalah:

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 2) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi yang akan dipelajari.
- 3) Siswa memperhatikan ketika guru mempraktikkan cara menjumlahkan dan mengurangi bilangan dengan media permainan penggaris geser.
- 4) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru.
- 5) Siswa dan guru membahas latihan secara bersama-sama.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila aktivitas siswa pada mata pelajaran matematika melalui media permainan penggaris geser minimal mencapai 61% - 80% atau berada pada diantar nilai tersebut. Pengukurannya adalah dengan melihat persentase aktivitas yang dilakukan siswa, maka data yang diperoleh diintersprestasikan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu:

1. Sangat Baik : 81% – 100%
2. Baik : 61% – 80%

- 3. Cukup Baik : 41% – 60%
- 4. Kurang Baik : 21% – 40%
- 5. Tidak Baik : 0% – 20%.²⁷

2. Indikator Hasil

Indikator hasil penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa 75% mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65. Artinya dengan persentase tersebut hampir keseluruhan hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan.

A. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas, adapun hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah : dengan menerapkan Media Permainan penggaris Geser pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 019 Lubuk Agung Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar.

²⁷ *Ibid.*, hml. 89