

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa sebagai penerima informasi, proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antar pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Kata media berasal dari latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan oleh guru untuk melibatkan semua panca indra penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pembelajarannya. Media pembelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar mengajar.

Menurut Latuheru mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan murid dapat berlangsung secara tepat dan berguna.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta mengikuti proses

pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. *Pertama*, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. *Kedua*, sebagai sumber belajar. *Ketiga*, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. *Keempat*, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. *Kelima*, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.¹

Dalam media pembelajaran terdapat fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar. Berikut beberapa fungsi dari media pembelajaran :

1. Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru, terutama sebagai sumber belajar. Menurut Munadi menyebutkan bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem intruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang mana itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala sumber yang ada diluar diri siswa dan memungkinkan terjadinya proses belajar.

2. Fungsi Manipulatif

Media berfungsi secara manipulatif artinya menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya dirubah : ukurannya, benda yang besar dapat dikecilkan benda yang kecil dapat dibesarkan, kecepatannya, warnanya, serta dapat juga diulang-ulang penyajiannya, sehingga semuanya dapat diatur untuk dibawa keruang kelas.

¹ Dr. Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*. (Klaten: Tahta Media Group, 2021) h. 27.

Kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, diantaranya media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan seperti bencana alam, kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat.

3. Fungsi Psikologis

Pada fungsi psikologis, media pembelajaran terbagi berbagai macam fungsi, diantaranya :

- a. Fungsi atensi, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap media ajar. Ketika kita memperhatikan rangsangan yang lainnya, disebut perhatian selektif / *selective attention*.
- b. Fungsi Afektif artinya menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa kesediaan untuk menerima beban pelajaran dan untuk itu perhatiannya akan tertuju kepada pelajaran yang diikutinya.
Fungsi kognitif artinya siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representatif yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa benda, orang, atau kejadian/peristiwa.
- c. Fungsi Imajinatif, media pembelajaran dapat meningkatkan imajinasi siswa. Imajinasi berdasarkan Kamus Lengkap Psikologi adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris
- d. Fungsi Motivasi, melalui media pembelajaran guru dapat memotivasi siswanya dengan cara memberikan harapan. Harapan akan tercapainya suatu hasrat atau dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru ke dalam diri siswa.

- e. Fungsi sosio-kultural, artinya mengatasi hambatan sosio kultural antar peserta kounikasi pembelajaran.²

B. Media Pembelajaran Tangga Pintar

Media Tangga Pintar adalah salah satu media yang dibuat sedemikian rupa menyerupai tangga dan dapat berbentuk tiga dimensi. Media tiga dimensi merupakan sekelompok media tanpa adanya proyeksi yang dimana penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini bisa di wujudkan sebagai benda asli baik itu hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.³ Sebagai media menghitung media Tangga Pintar dilengkapi oleh stik bergambar sebagai media menghitungnya. Hal tersebut untuk membuat peserta didik ikut berperan aktif dalam pembelajaran melalui adanya media pembelajaran yang menarik.



Gambar 2.1 Media Pembelajaran Tangga Pintar

- 1) Langkah-Langkah dalam permainan Tangga Pintar secara umum tersebut diantaranya adalah

Media tangga pintar mempunyai inti persamaan pengoperasionalan yang sama dengan tangga konvensional yang pernah dilakukan sebelumnya, Dalam setiap anak tangga mempunyai nama masing-masing yaitu dari yang paling atas adalah km,hm,dam,m,dm,cm,mm. Aturan penggunaan media tangga pintar ini yaitu setiap turun satu anak tangga berarti dikali sepuluh dan apabila naik satu tangga dibagi

² Dr. Syarifuddin, Eka Dewi Utari. *Media Pembelajaran (Dari masa konvensional hingga masa digital)*, (Palembang : Bening Media Publish, 2022). hal 19-24

³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, hal. 29.

dengan sepuluh, media tangga pintar juga dilengkapi dengan gambar-gambar menarik yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah.⁴

2) Langkah-Langkah pengoperasian permainan tangga pintar menurut peneliti diantaranya yaitu :

- a) Menyiapkan peralatan yang diperlukan antara lain : papan tangga pintar 3 dimensi, soal-soal satuan alat ukur panjang, seorang operator.
- b) Menunjukkan contoh cara menggunakan media tangga pintar terlebih dahulu
- c) Secara bergantian maju kedepan kelas satu persatu
- d) Pemain diberikan 1 soal satuan alat ukur panjang
- e) Jika soal yang diberikan satuan panjang turun maka cara menghitungnya di kali sepuluh dengan menusuk stik yang menunjukkan satuan panjang.
- f) Jika soal yang diberikan satuan panjang naik maka cara menghitungnya di bagi sepuluh dengan menusuk stik yang menunjukkan satuan panjang.
- g) Setiap pemain dikasih waktu 2 menit untuk menjawab soal.
- h) Jika waktu habis maka pemain boleh duduk kembali dibangku masing-masing.

C. Karakteristik Media Pembelajaran Tangga Pintar

Media pembelajaran tangga pintar merupakan media pembelajaran yang sederhana, dan dapat menarik perhatian siswa. Selain itu media pembelajaran tangga pintar juga mempunyai kelebihan dan kekurangan antara lain :

- 1) Kelebihan Media Pembelajaran Tangga Pintar
 - a. Merupakan media yang kreatif dan menyenangkan
 - b. Terbuat dari bahan dan alat yang mudah dicari dan didapat dengan harga ekonomis.
 - c. Praktis dan mudah dibawa.
 - d. Bentuknya menarik sehingga anak akan menyukai pembelajaran dengan menggunakan tangga pintar.

⁴ L.W, "Media Tangga Pintar (Smart Stair) untuk Meningkatkan Pemahaman siswa pada Materi Satuan Alat Ukur." 2021

- e. Tangga pintar ditemplei gambar yang berwarna cerah sehingga visualisasinya sangat menarik.⁵
- 2) Kekurangan Media Pembelajaran Tangga Pintar
- a. Kekurangan dari media pembelajaran tangga pintar yaitu Mudah rusak karena terbuat dari sterofom.
 - b. Cara pembuatan media ini butuh kesabaran dan ketekunan agar mediana bagus.
 - c. Guru dituntut kreatif dalam membuat media tangga pintar yang bervariasi warna.
 - d. Siswa cenderung tidak sabar untuk melakukan sendiri permainan dengan tangga pintar sehingga ketertiban akan sulit dikendalikan.
 - e. Guru dituntut untuk dapat membagi perhatian secara optimal kepada para siswa agar pembelajaran berlangsung dengan baik.⁶

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk melihat apakah terdapat peningkatan diri berupa perubahan kemampuan atau tidak pada diri siswa, atau mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan yang sudah diajarkan oleh guru pada saat pembelajaran. Terdapat empat unsur utama dalam proses pembelajaran, yakni, tujuan, bahan metode dan media atau alat, serta penilaian. Tujuan yakni rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan dalam proses pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Metode dan alat adalah cara atau teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan. Sedangkan penilaian adalah untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang

⁵ Vera Yuli Erviana dan Muslimah Muslimah, "Pengembangan media pembelajaran tangga pintar materi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 11, no. 1 (28 Februari 2019): 61, <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v11i1.23798>.

⁶ Elmi Edakayatri. *Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Berhitung Materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 sekolah dasar*, jurnal Pendidikan (01 September 2021) h. 28-29.

telah ditetapkan itu tercapai. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.⁷

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Dalam proses belajar mengusahakan perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.⁸

Hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masuk (*inputs*). Masukan dari sistem tersebut berupa informasi-informasi yang diperoleh sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja.⁹

2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam ranah sasaran pendidikan yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Masing-masing ranah dapat dirinci lagi menjadi beberapa jangkauan kemampuan, yaitu sebagai berikut :

- 1) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup hasil belajar intelektual (otak) yang meliputi :¹⁰
 - a) *Knowledge* (ingatan, pengetahuan) yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali atau mengenali fakta, konsep, definisi, nama dan sebagainya.
 - b) *Comprehension* (pemahaman) yaitu pemahaman terhadap hubungan antar faktor, antar-konsep, antar-data dalam penarikan kesimpulan.
 - c) *Application* (penerapan) yaitu pengetahuan untuk memecahkan masalah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

⁷ Nana Sudjana, *Penilaian hasil proses belajar mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1995), 22.

⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Cet.1 (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2010), h. 39.

⁹ Asep Jihad, *Evaluasi pembelajaran*, Cet. 1 (Kotagede, Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008), 29.

¹⁰ Ahmad Sofyan, *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*, cet.1 (Jakarta : UIN Jakarta Press, 2006), 18-19.

d) *Analysis* (analisis) yaitu kemampuan seseorang menentukan bagian bagian dari suatu masalah.

e) *Synthesis* (sintesis) yaitu menggabungkan informasi menjadi satu kumpulan atau konsep, merangkai berbagai gagasan menjadi sesuatu yang baru.

f) *Evaluation* (menilai) yaitu kemampuan seseorang untuk dapat mempertimbangkan dan menilai benar-salah, baik-buruk, bermanfaat-tidak bermanfaat.

2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, yaitu :¹¹

a) *Receiving* (sikap menerima) adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain

b) *Responding* (memberikan respon) adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.

c) *Valuing* (penilai atau memnentukan sikap) yaitu suatu sikap tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan tetapi mampu menilai konsep atau fenomena, yang baik dan buruk.

d) *Organization* (mengatur) adalah mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, dan membawa perbaikan umum.

e) *Characterization* (pembentukan pola hidup) adalah karakterisasi dengan suatu nilai yang dimiliki seseorang untuk mempengaruhi kepribadian dan

¹¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Cet. XVII (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 30.

tingkah lakunya.

3) Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang meliputi :

- a) Persepsi mencakup kemampuan untuk menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan, menyeleksi objek.
- b) Kesiapan mencakup kemampuan untuk berkonsentrasi, menyiapkan diri secara fisik, emosi, dan mental.
- c) Gerakan terbimbing mencakup kemampuan untuk meniru contoh, mencoba-coba, pengembangan respons baru.
- d) Gerakan terbiasa mencakup kemampuan untuk berketerampilan, berpegang pada pola, respon baru muncul dengan sendirinya.

Dari ketiga ranah yang telah disebutkan di atas, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

3. Kriteria Hasil Belajar

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai ditingkat mana prestasi (hasil) belajar yang telah dicapai.¹²

Kriteria pengukuran hasil belajar peserta didik merupakan tingkatan nilai yang menunjukkan pada taraf dimana peserta didik itu menguasai materi yang dipelajari. Untuk mengukur hasil belajar maka dilakukan melalui evaluasi yaitu penilaian terhadap tingkat keberhasilan peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.¹³

Setelah diukur melalui evaluasi maka hasil pengukurannya tersebut dinyatakan dalam bentuk nilai yang memiliki tingkat tertentu dengan kriteria yang pada umumnya digunakan yaitu sebagai berikut :

80-100 =sangat baik

¹² Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, Ed.Rev (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 107.

¹³ Muhibbin Syah, *Psikologi belajar* (Jakarta: Pt RajaGrafindo Persada, 2017), 197.

70-80	=Baik
60-69	=Cukup
50-59	=Kurang
0-49	=Gagal ¹⁴

Berdasarkan pengukuran kriteria hasil belajar diatas, tidak ada keharusan bagi guru, termasuk guru Matematika di MIN 2 Kediri untuk menggunakan satu norma diatas karena ukuran-ukuran terhadap hasil belajar sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan oleh lembaga.

Berdasarkan kriteria diatas, maka dapat diketahui bahwa untuk ukuran penguasaan materi yang baik adalah berada dalam tingkat 70-79 keatas yang berarti peserta didik harus dipacu menguasai nilai dengan baik. Untuk nilai KKM mata pelajaran Matematika di MIN 2 Kediri adalah 79 keatas dikatakan tuntas dari jumlah penguasaan materi dan penguasaan sikap siswa.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai macam hal dan berbagai macam cara, melalui pembelajaran siswa dituntut untuk berhasil dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran, namun dalam hal ini ternyata terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa)

Didalam faktor ini terdapat tiga faktor, yaitu faktor jasmani, faktor psikologi dan faktor kelelahan.

- 1) Faktor jasmani
 - a) Faktor kesehatan
 - b) Cacat tubuh
- 2) Faktor Psikologi, seperti
 - a) Intelegensi
 - b) Perhatian

¹⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*,(Jakarta: Rajawali Pers,2003), hal.223

- c) Minat
- d) Bakat
- e) Motif
- f) Kematangan
- g) Kesiapan

3) Faktor Kelelahan

b. Faktor Eksternal berasal dari luar siswa

Faktor *ekstern* yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Uraian berikut membahas ketiga faktor tersebut.

1) Faktor keluarga

- a) Cara didik orang tua
- b) Relasi antar agama dan keluarga
- c) Suasana rumah
- d) Keadaan ekonomi keluarga
- e) Kasih sayang orang tua
- f) Latar belakang kebudayaan

2) Faktor sekola

- a) Metode mengajar
- b) Kurikulum
- c) Relasi guru dengan siswa
- d) Relasi siswa dengan siswa
- e) Media pelajaran sekolah
- f) Disiplin sekolah
- g) Waktu sekolah
- h) Standart pelajaran diatas ukuran

3) Faktor Masyarakat

- a) Kegiatan siswa dalam masyarakat

- b) Mass media
- c) Lingkungan pergaulan
- d) Kultur masyarakat.¹⁵

Sedangkan menurut Muhibbin Syah bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah :

- a. Faktor internal yakni keadaan jasmani dan rohani siswa
- b. Faktor eksternal yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa
- c. Faktor pendekatan belajar yakni jenis upaya belajar yang meliputi strategi dan metode serta media yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.¹⁶

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa dalam hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal yaitu faktor sekolah, yang mana jenis upaya belajar yang mengikuti media pembelajaran yang digunakan guru dan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang mana materi pembelajaran disampaikan melalui media pembelajaran.

E. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu bidang pelajaran yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga di perguruan tinggi atau universitas. Bahkan pelajaran matematika ini juga diajarkan di taman kanak-kanak secara informal atau sebatas pengenalan dasar. Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup bagi seseorang untuk dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya yang lebih tinggi. Karena dengan belajar matematika disini kita akan belajar berfikir secara kritis, aktif dan juga kreatif. Matematika sendiri adalah ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu.

Bidang studi matematika merupakan salah satu komponen pendidikan dasar dalam bidang-bidang pengajaran. Bidang studi matematika ini diperlukan untuk proses

¹⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Cet 6 (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 54–71.

¹⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi belajar*, 145–46.

berfikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan masalah. Pada hakikatnya, matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, dalam artian matematika memiliki kegunaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. semua masalah kehidupan yang membutuhkan pemecahan secara cermat dan teliti mau tidak mau harus berpaling kepada matematika.¹⁷



¹⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet.1 (Jakarta: Perpustakaan Nasional Indonesia, 2013), 183–89.