BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Konkret

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.¹ *Association for Education and Communication technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instructional.² Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Konkret adalah benda sebenarnya yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konkret adalah nyata benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dan sebagainya).³ Jadi, media konkret yang dimaksud adalah alat peraga yang dapat dilihat, diraba, dan dirasakan oleh peserta didik.

Untuk mencapai hasil yang optimum dari proses belajar-mengajar,

¹ Arief Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Cet. XVI (Depok: Rajawali Pers, 2012), h. 6.

² Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 11.

³ Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Cet. 4 (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h. 588.

salah satu hal yang sangat disarankan adalah digunakannya pula media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau realita.⁴ Media pembelajaran yang bersifat nyata membantu peserta didik untuk memahami konsep yang abstrak. Objek yang sesungguhnya, akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.

Pada dasarnya anak belajar melalui benda/objek konkrit. Untuk memahami konsep abstrak anak memerlukan benda-benda yang konkrit (riil) sebagai perantara atau *visualisasinya* konsep abstrak itu dicapai melalui tingkat belajar yang berbeda. Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif.

Penggunaan alat peraga dalam pembelajaran Matematika sangat menunjang berhasilnya proses pembelajaran. Karena matematika merupakan pembelajaran yang abstrak, jadi dengan adanya alat peraga dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran.

B.Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan proses dan pengalaman yang dilakukan secara individu ataupun kelompok yang dapat terjadi di lingkungan sekolah. Hasil belajar akibat perubahan yang terjadi selama proses belajar tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif saja, tetapi perubahan sikap dan keterampilan peserta didik dapat meningkat.

⁴ Ibrahim dan Syaodih, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 118.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut pendapat lain hasil belajar adalah kemampuan keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik setelah dia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar berupa perubahan perilaku, baik yang menyangkut kognitif, afektif, maupun psikomotorik.⁵

C. Matematika Geometri Ruang

Belajar matematika merupakan tentang konsep-konsep dan struktur abstrak yang terdapat dalam matematika serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika. Belajar matematika harus melalui proses yang bertahap dari konsep yang sederhana ke konsep yang lebih *kompleks*. Proses berfikir peserta didik yang perlu diukur dapat berfungsi dalam berbagai kemampuan yaitu menemukan, membuktikan, kreatifitas, melukis, dsb. Konsep merupakan suatu kategori yang memiliki ciri secara umum tidak dibatasi pada bentuk, warna dll.⁶

Salah satu cabang mata pelajaran matematika yaitu geometri. Geometri merupakan cabang matematika yang mempelajari titik, garis, bidang dan benda-benda ruang serta sifat-sifatnya, ukuran-ukurannya dan hubungannya satu sama lain. Jadi geometri dapat dipandang sebagai pengetahuan yang mempelajari tentang ruang. Bangun ruang merupakan bangun matematika yang memiliki isi

⁵ Masitoh, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Dikti, 2009), h. 13.

⁶ Oemar Malik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 162.

atau volume. Bangun ruang disebut juga bangun berdimensi tiga karena mengandung tiga unsur, yaitu panjang, lebar dan tinggi. Bangun-bangun yang terbentuk oleh perpotongan ruas garis mempunyai bagian-bagian sisi, rusuk dan titik sudut. Sisi merupakan bidang pada bangun ruang yang membatasi antara bangun ruang dengan ruangan di sekitarnya, Rusuk merupakan pertemuan dua sisi yang berupa ruas garis pada bangun ruang sedangkan titik sudut adalah titik dari hasil pertemuan rusuk yang berjumlah tiga atau lebih. Pada umumnya bangun ruang yang telah kita kenal adalah balok, kubus, prisma, limas, kerucut, tabung dan bola. Pada setiap bangun ruang tersebut mempunyai jaring-jaring yang merupakan gabungan dari beberapa bangun datar serta rumusan dalam menghitung luas maupun isi/volumenya.

Sebelum peserta didik memahami dalam menghitung luas ataupun volumenya, sebaiknya peserta didik memahami konsep mengenai bangun-bangun ruang tersebut. Bahwa bangun ruang merupakan gabungan dari beberapa bangun datar (segiempat, persegi panjang) yang tersusun menjadi bangun ruang. Peserta didik dikenalkan pada benda-benda disekitar mereka yang menyerupai bangun-bangun ruang. Agar mereka mudah mengenali bangun ruang dan mengaitkannya dengan benda yang mereka lihat sehari-hari. Sehingga kegiatan pembelajaran bersifat konkret atau nyata. Ketika peserta didik mempelajari suatu bangun ruang balok, mereka dapat menyebutkan bahwa benda yang menyerupai balok tersebut adalah gedung bertingkat sesuai dengan apa yang mereka lihat sehari-hari. Sedangkan dalam memahami jaring-jaring bangun ruang, peserta didik dapat dikenalkan dengan beberapa bangun

datar terlebih dahulu yang jika digabungkan akan membentuk suatu bangun ruang.

Dalam pembelajaran peserta didik dikenalkan pada objek berupa bentuk yang bersifat real atau nyata. Peserta didik tidak hanya melihat gambar yang berupa jaring-jaring ataupun bentuk suatu bangun ruang, tetapi mereka dapat membentuk sendiri jaring-jaring yang merupakan gabungan beberapa bangun datar dan menjadikannya suatu bangun ruang. Objek geometri merupakan benda-benda yang bersifat abstrak, misalnya balok dan kubus yang perlu ditunjukkan dalam bentuk benda konkret sehingga mudah dipahami. Bentuk konkret dari suatu benda dapat berupa gambar atau model dari benda yang dimaksud. Peserta didik tidak hanya mengenal gambar atau model bangun ruang yang telah disajikan, tetapi mereka dapat memahami konsep bangun ruang yang dipelajari berupa benda konkret. Setiap konsep matematika dapat dipahami dengan baik jika pertama-tama disajikan dalam bentuk konkret. Media salah satunya adalah alat untuk menerangkan dan mewujudkan konsep matematika sehingga materi pelajaran yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik.

Salah satu dari Standar Kompetensi Lulusan SD pada mata pelajaran matematika yaitu memahami konsep pada setiap materinya. Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan bahwa pemahaman guru tentang hakekat pembelajaran matematika di SD dapat merancang pelaksanaan proses pembelajaran dengan baik yang sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik, penggunaan media, metode dan pendekatan yang sesuai pula. Sehingga guru dapat

menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang efektif. Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, guru dapat menggunakan media dalam pembelajaran.

D. Perbedaan Media Visual dan Media Konkret

Media visual adalah media yang pesannya hanya dapat diamati dengan indera penglihatan. Media ini merupakan jenis media yang mempunyai informasi secara visual, tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak, misalnya gambar, foto, grafik, dan poster.⁷

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia yang dikutip oleh Abdullah, konkret berarti nyata, dapat dibuktikan.⁸ Dalam pengertiannya, media benda konkret sama dengan benda asli, yaitu benda nyata yang bisa dibuktikan. Benda asli adalah benda yang sebenarnya, media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Menurut Ibrahim dan Syaodih, yang dimaksud media konkret yaitu untuk mencapai hasil yang optimal dari proses belajar mengajar salah satu yang disarankan dalam digunakannya pula media yang bersifat langsung, bersifat nyata atau realita.⁹ Selain itu, definisi lain dari media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.¹⁰

⁷ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), h. 5.

⁸ Pius Abdullah, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Arkola, t.t.), h. 416.

⁹ R. Ibrahim dan Nana Staodih S, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h. 118.

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), h. 6.

E.Hubungan Variabel X dan Variabel Y

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian yaitu media konkret sebagai variabel bebas (Variabel X) dan hasil belajar sebagai variabel terikat (Variabel Y). 1. Variabel Bebas (media konkret) Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media konkret. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi variabel lain. Dapat dikatakan juga sebagai variabel yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar.