

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Kantong Bilangan

a. Pengertian media

Keberhasilan belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu guru dan siswa. Untuk menunjang proses belajar mengajar diperlukan suatu upaya yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dalam setiap pembelajaran seperti media pembelajaran.

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”.

Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.¹

Selanjutnya Hamidjodjo dan Latuheru dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media adalah

¹ Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), h. 120.

semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga dapat sampai kepada penerima yang akan dituju.² Sedangkan Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.³

AECT (Association of Education and Communication Technology), memberikan batasan media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. NEA (National Education Assosiation) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya. Sedangkan menurut Gagne media adalah sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.⁴

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan yang dituju.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 1996) h. 3

³ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, cetakan kedua, (Jakarta : Rajagrafindo Persada, 2009), h.

⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar-Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), h. 135.

b. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru dalam menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Brown mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual.⁵

c. Manfaat Media

Manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Azhar Arsyad adalah sebagai berikut:

⁵ Nunuk Suryani & Leo Agung, *Strategi Belajar-Mengajar*, (Yogyakarta : Ombak, 2012), h. 136.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dari guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁶

d. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media belajar perlu juga bagi seorang guru menentukan ketepatan media yang digunakan dalam proses

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, h. 27.

pembelajaran. Untuk itu perlu diketahui beberapa prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Adapun prinsip-prinsip pemilihan media yang baik, adalah:

- 1) Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
- 2) Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- 3) Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru baik dalam pengadaannya dan penggunaannya.
- 4) Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.
- 5) Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.⁷

e. Jenis Media

Terdapat tiga jenis media menurut Wina Sanjaya sebagai berikut:

- 1) Media auditif, media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio atau rekaman suara.

⁷ Moh. User Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), h. 65.

- 2) Media visual, media yang hanya dapat dilihat saja tidak termasuk unsur suara. Media yang memperlihatkan rupa dan bentuk. Media visual terbagi atas 2 yaitu visual 2 dimensi dan visual 3 dimensi. Contoh media yang masuk dalam media ini meliputi film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan cetak.
- 3) Media audiovisual, jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.⁸

f. Pengertian media kantong bilangan

Kantong bilangan merupakan suatu alat sederhana yang ditujukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi operasi hitung dalam matematika. Media ini berbentuk segi empat dengan beberapa kotak yang menempel atau disebut kantong bilangan.

Kantong bilangan tersebut digunakan untuk penentu nilai suatu bilangan. Sedangkan sedotan pada media ini digunakan sebagai penentu jumlah suatu bilangan. Apabila satu sedotan diletakkan pada kantong yang bernilai tempat ribuan, maka nilai satu sedotan tersebut adalah seribu. Begitu juga apabila sedotan

⁸ Wira Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : PT Fajar Inter Prtama,2011), h. 211.

tersebut diletakkan pada kantong nilai tempat ratusan maka sedotan tersebut bernilai seratus dan seterusnya. Media ini dapat membantu siswa kelas 1 dalam mengkonkretkan konsep penjumlahan dan pengurangan dalam materi ini penjumlahan dan pengurangan secara bersusun.⁹

Raharjo dalam Martianti Narore dalam Siti mengemukakan bahwa kantong bilangan merupakan media konkret berupa kantong-kantong yang diisi dengan lidi atau sedotan, di mana untuk satuan sedotan tidak diikat, sedangkan untuk 1 puluhan terdiri dari 10 lidi/sedotan yang diikat menggunakan karet gelang. Kantong-kantong tersebut ditempel pada sebuah bidang datar sesuai nilai tempat dan digunakan untuk mencari hasil penjumlahan melalui peragaan.¹⁰

Sejalan dengan pernyataan diatas, Heruman mengatakan bahwa media kantong bilangan dibuat berbentuk kantong-kantong sebagai tempat penyimpanan dan menempel pada selembar kertas atau kain. Kantong yang dibuat menandakan nilai tempat suatu bilangan. Untuk menandakan jumlah bilangan digunakanlah sedotan sebagai pengisi kantong-kantong. Kantong bilangan

⁹ Dwi Yuniarto, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa...., h.*

¹⁰ Siti Zulaichach, *Efektivitas Penggunaan Media Kantong Bilangan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Anak Berkesulitan Belajar Matematika*, diakses pada tanggal 21 Juni 2022

dirancang untuk mempermudah siswa mempelajari matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Manfaat dari media kantong bilangan dalam pembelajaran matematika yaitu:

- 1) Siswa memahami konsep nilai tempat pada materi penjumlahan dan pengurangan cara bersusun.
- 2) Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika.
- 3) Pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- 4) Siswa memiliki pengalaman nyata dalam pembelajaran.
- 5) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan bersusun.¹¹

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media kantong bilangan adalah sebuah alat pembelajaran yang prinsipnya memanfaatkan nilai tempat untuk mengajarkan materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan kantong.

g. Fungsi Media Kantong Bilangan

Kantong bilangan berfungsi sebagai penentu nilai tempat suatu bilangan, yaitu satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan.

¹¹ Aditya Pratama, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Kantong Bilangan*. Jurnal Student. Uny.ac.id. Diakses pada 05 Agustus 2023

Dengan adanya pengelompokan nilai suatu bilangan, maka memudahkan siswa dalam melakukan operasi hitung baik penjumlahan maupun pengurangan. Heruman juga menyebutkan fungsi penggunaan kantong bilangan sebagai berikut :

- 1) Sebagai media dalam pembelajaran matematika, khususnya pada operasi hitung matematika.
- 2) Sebagai salah satu sumber belajar matematika pada operasi bilangan. Sebagai motivasi belajar bagi siswa karena ditampilkan dengan media yang sederhana tetapi menarik.¹²

h. Kelebihan dan Kekurangan Media Kantong Bilangan

1) Kelebihan

Media kantong bilangan dibuat berdasarkan keefektifan media, salah satunya yaitu media kantong bilangan dibuat berdasarkan konsep nyata pengoperasian penjumlahan. Dwi Yuniarto menyampaikan kelebihan penggunaan media kantong bilangan sebagai berikut:

- a) Membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik.

¹² Heruman. *Model Pembelajaran Matematika*, h. 17

- b) Membantu guru untuk bisa menyampaikan suatu konsep pembelajaran yang abstrak menjadi sebuah situasi yang nyata.
- c) Memantapkan pengetahuan siswa dalam memahami nilai tempat suatu bilangan.
- d) Membantu siswa untuk menyelesaikan masalah operasi hitung dengan cara sistematis.

2) Kekurangan

Kekurangan media kantong bilangan yaitu tidak bisa digunakan dalam pembelajaran operasi hitung yang melibatkan bilangan negatif maupun desimal.¹³

i. Media Kantong Bilangan Yang Digunakan

Menurut Heruman ada serangkaian kegiatan yang merupakan langkah-langkah pemberian konsep matematika yang benar, yang terdiri atas penanaman konsep, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Pemberian konsep ini dilakukan melalui alat peraga atau media yang sederhana, tetapi tepat pada sasaran sehingga konsep tersebut akan lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Berikut pemahaman konsep penjumlahan

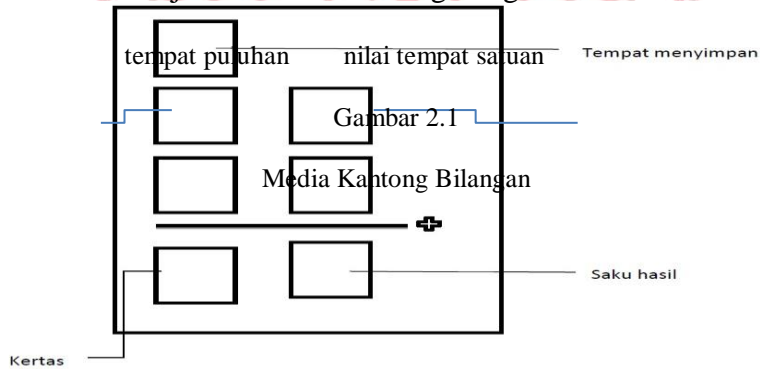
¹³ Dwi Yuniarto. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa....*,

dan pengurangan bersusun pendek dan panjang menggunakan media kantong bilangan:

- 1) Beberapa kantong plastik transparan sebagai saku penyimpanan yang diletakkan pada selembar kain/ kertas.
- 2) Sedotan limun atau lidi.

Untuk lebih jelasnya, gambar media kantong bilangan dapat dilihat pada gambar berikut ini.¹⁴

• Penjumlahan dan Pengurangan Bersusun Pendek nilai



$$\text{oooooooo} = \text{oooo}$$

Tiap 10 biji sedotan diikat untuk menyatakan puluhan

¹⁴ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar....*, h. 17.

Penggunaan media kantong bilangan sangatlah mudah, yaitu hanya dengan memasukan sedotan sesuai dengan nilai angka yang akan kita hitung kemudian masukan atau ambil sedotan lagi sesuai dengan nilai angka yang digunakan sebagai angka penambah, pengurang, pengali ataupun pembagiannya. Berikut prosedur penggunaan media pembelajaran kantong bilangan dalam pembelajaran:

- 1) Persiapkan sedotan dan kantong bilangan yang akan digunakan untuk melakukan operasi hitung.
- 2) Letakkan sedotan sesuai dengan nilai tempatnya, misalnya 17 berarti 7 sedotan berada kantong satuan dan 1 ikat (10 sedotan) berada pada kantong puluhan.
- 3) Lakukan operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian ataupun pembagian) dengan menambahkan sedotan ataupun mengurangi sedotan yang ada dalam kantong sesuai dengan angka penjumlahan atau pengurangannya.
- 4) Sedotan yang masih ada dalam kantong merupakan hasil operasi hitung yang dilakukan.
- 5) Hitung jumlah sedotan yang masih ada dalam kantong bilangan sesuai dengan nilai tempatnya.

- 6) Jika dalam satu kantong terdapat lebih dari sepuluh sedotan, makas ambil sepuluh sedotan pada kantong tersebut, kemudian tambahkan satu ikat (10 sedotan) pada kantong nilai yang bernilai tempat lebih besar yang ada disampingnya.

Contoh penerapan media kantong bilangan dalam menyelesaikan soal penjumlahan:

Soal: $17 + 12 = \dots\dots$

Maka langkah yang dilakukan yaitu:

- 1) Letakan sedotan sesuai dengan nilai tempatnya, yaitu puluhan pada kantong puluhan dan satuan pada kantong satuan.
- 2) Siswa kemudian membaca bilangan yang ditunjukkan oleh jumlah sedotan.
- 3) Sebagai implementasi dari operasi penjumlahan, gabungkan sedotan-sedotan tersebut, satuan dengan satuan dan puluhan dengan puluhan.
- 4) Hitung jumlah sedotan yang ada pada masing-masing kantong.
- 5) Siswa kemudian menulis hasil yang diperoleh pada lembar jawaban.

- 6) Sebaiknya, kegiatan ini dilakukan beberapa kali dengan bilangan berbeda, agar siswa benar-benar memahaminya.

Contoh penerapan media kantong bilangan dalam menyelesaikan soal pengurangan:

Soal: $17 - 15 = \dots$

Maka langkah yang dilakukan yaitu:

- 1) Letakan sedotan sesuai dengan nilai tempatnya, yaitu puluhan pada kantong puluhan dan satuan pada kantong satuan.
- 2) Siswa kemudian membaca bilangan yang ditunjukkan oleh jumlah sedotan.
- 3) Selanjutnya, siswa memindahkan sedotan sebanyak bilangan pengurang pada kantong pengurang.
- 4) Pindahkan sedotan tersisa pada hasil.
- 5) Siswa kemudian menghitung sedotan yang tersisa pada kantong hasil, dan menuliskan hasil yang diperoleh pada lembar jawaban.
- 6) Ulangi peragaan tersebut beberapa kali hingga siswa benar-benar paham.¹⁵

¹⁵ Zani Rohfatkhul Jannah, *Penggunaan Media Kantong Nilai Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share TPS*. Jurnal digilib.uns.ac.id diakses pada 16 Mei 2020, pukul 14.20

Dengan menggunakan media kantong bilangan diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan secara bersusun.

2. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁶

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Mempengaruhinya*, (Jakarta : PT Rineka Cipta,2013) h. 2-4

- 1) Skinner berpendapat bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.
- 2) Gagne mendefinisikan belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.
- 3) Drs. Slameto mendefinisikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Teori-teori Belajar

- 1) Teori Belajar Behaviorisme merupakan salah satu pendekatan untuk memahami perilaku individu. Behaviorisme memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental. Dengan

kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat, dan perasaan individu dalam belajar.

2) Teori Belajar Kognitif menurut Piaget menjelaskan bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan oleh guru.

3) Teori Belajar Humanistik menjelaskan bahwa proses belajar harus terlebih dahulu dan bermuara pada manusia. teori ini lebih tertarik pada gagasan tentang belajar dalam bentuk yang paling ideal dari pada belajar seperti apa yang biasa diamati dalam dunia keseharian.

4) Teori Konstruktivistik menjelaskan bahwa belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si pelajar itu sendiri. Pengetahuan itu ada didalam diri seorang yang sedang mengetahui pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seorang guru kepada orang lain (siswa).¹⁷

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

¹⁷ Deni Febriani, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017) h. 101

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Berikut penjelasan mengenai faktor intern dan faktor ekstern:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, yakni kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar diri individu, yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.

d. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Gagne dan Briggs mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Oemar Hamalik yang menyatakan

bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.¹⁴

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membna kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

1. Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

¹⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana,2017) h. 129-130

Secara umum, kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis meliputi integensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi. Kognitif, dan daya nalar siswa.

2. Faktor Eksternal

a) Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu dan kelembapan.

b) Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai hasil yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar

yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.¹⁵

3. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata belajar. Melajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Sedangkan menurut Slameto, belajar dapat didefinisikan yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁶

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), h 175.

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 2.

Menurut Thursan Hakim, sebagaimana yang dikutip Fathurrohman, mengartikan belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan lain-lain kemampuannya.¹⁷ Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar.¹⁸

b. Pengetian Matematika

Matematika berasal dari kata Yunani “*mathein*” atau “*mathenein*”, yang artinya mempelajari. Matematika adalah ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah

¹⁷ Annisatul Mufarokah, *Strategi Belajar-Mengajar*, (Yogyakarta : Teras, 2009), h. 12.

¹⁸ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), h.

bilangan.¹⁹ Menurut Johnso dan Myklebust dalam Rosma Haartiny Sam's matematika adalah bahasa simbolis yang berfungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan pikiran.

Menurut Mulyani Sumantri matematika adalah pengetahuan yang tidak kurang pentingnya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, tujuan pengajaran matematika adalah agar peserta didik dapat berkonsultasi dengan mempergunakan angka-angka dan bahasa dalam matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses tidak hanya mendapat informasi dari guru tetapi banyak kegiatan maupun tindakan dilakukan terutama bila diinginkan hasil belajar yang lebih baik pada diri peserta didik. belajar intinya tertumpu pada kegiatan memberi kemungkinan kepada peserta didik agar terjadi proses belajar yang efektif atau dapat mencapai hasil yang sesuai tujuan.²⁰

c. Muatan Kurikulum Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar

¹⁹ Baharudi dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media,2008), h. 26-28.

²⁰ Rosma Hartiny Sam'a, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Akademika Presindo,2008) h. 11-12

Mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi: bilangan, geometri dan pengukuran, pengolahan data. Mata pelajaran matematika di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 4) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan

minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

d. Karakteristik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Anak-anak adalah individu-individu yang unik mereka berbeda satu sama lainnya, meskipun anak kembar identik pasti memiliki perbedaan baik dari segi fisik maupun sifatnya.

Menurut Piaget yang dikutip oleh DU Faizah bahwa anak usia 7 tahun (SD kelas 1) berada pada tahap operasional. Pada tahap ini mampu berpikir tentang objek benda, kejadian atau orang lain. Anak sudah mulai mengenal simbol berupa kata-kata, gambar, dan gerak tubuh. Namun cara berpikir mereka masih tergantung pada objek konkrit dan rentan waktu kekinian, serta tempat dimana ia berada. Mereka belum mampu berpikir abstrak sehingga simbol-simbol yang konkrit masih dibutuhkan untuk dapat dipahami mereka. Misalkan dalam mengenalkan angka mesti diiringi dengan objek yang nyata berupa gambar atau benda-benda lain yang jumlahnya sesuai dengan angka tersebut. Selain itu anak juga belum mampu mengaitkan waktu sekarang dengan waktu lampau (*irreversibility*).

Perkembangan kognitif siswa kelas 1 SD baru mampu membaca, menulis dan berhitung (matematika dan aritmatika). Namun kemampuan ini hanya terbatas pada benda konkrit saja oleh karenanya pembelajaran untuk siswa usia ini hendaknya dilakukan dengan benda yang konkrit dan cara yang tepat.

Dengan ciri perkembangan kognitif siswa usia 7 tahun ke atas (kelas 1 SD) maka bermain dapat dilakukan dengan mengalami, mempraktikan, dan bekerjasama. Dari usia perkembangan kognitif siswa kelas 1 SD masih terikat dengan objek konkrit yang dapat ditangkap oleh panca indera. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dimengerti dan dipahami oleh siswa serta tidak mudah lupa.²¹

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didasarkan pada beberapa hasil penelitian yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar matematika, dimana hasil penelitian yang relevan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Indun Riyani (2019) “pengaruh penggunaan alat peraga roda putar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 56

²¹ Rosma Hartini Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta : Teras,2010) h. 55-56

Kota Bengkulu” dimana penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dan terdapat pengaruh penggunaan alat peraga roda putar terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu.²²

Persamaan penelitian diatas dengan yang sedang dilakukan peneliti yaitu sama menggunakan media/alat peraga dalam menentukan hasil belajarnya dan perbedaannya yaitu peneliti di atas menggunakan alat peraga roda putar.

- 2) Emi Satriyanti (2017) “upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa melalui penggunaan metode bermain peran di MI Assalam Desa Lagan Bungun Bengkulu Tengah” dimana penelitian ini merupakan penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai pemahaman isi bacaan siswa khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia.²³

Persamaan skripsi di atas dengan yang sedang peneliti lakukan yaitu sama mencari hasil belajar, dan perbedaan dari

²² indun Riyani, *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Bengkulu, 2019.

²³ Emi Satriyanti, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Melalui Penggunaan Metode Bermain Peran di MI Assalam Desa Lagan Bungun Bengkulu Tengah*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Bengkulu, 2017

penelitian diatas dengan yang peneliti lakukan yaitu dimana peneliti di atas menggunakan metode dalam hasil belajarnya.

C. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran matematika untuk kelas 1 SD tentunya membutuhkan media untuk mengkonkretkan konsep yang akan dipelajari. Salah satu materi matematika untuk kelas 1 SD adalah penjumlahan secara bersusun. Materi penjumlahan bukanlah termasuk yang terlalu sulit diajarkan di sekolah dasar, akan tetapi dalam mengajarkan topik tersebut guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat dan benar, agar siswa dapat membangun dan menemukan sendiri penyelesaiannya. Siswa kelas 1 masih dalam operasional konkret yang siswa akan lebih mudah memahami suatu konsep yang abstrak dengan bantuan media yang mengkonkretkan konsep tersebut. oleh karena itu dibutuhkan media untuk mengkonkretkan konsep tersebut yaitu media kantong bilangan.

Media kantong bilangan merupakan suatu alat sederhana yang ditujukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi operasi hitung dalam matematika. Media ini dapat membantu siswa kelas 1 dalam menkonkretkan konsep penjumlahan dan pengurangan dalam materi ini penjumlahan dan pengurangan secara bersusun baik panjang maupun pendek. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui

bahwa media kantong bilangan sebagai solusi dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan secara bersusun.

Alur kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media kantong bilangan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di Kelas 1 SD Negeri 113 Seluma.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media kantong bilangan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 113 Seluma.

