

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Konseptual**

##### **1. Media Pembelajaran Jam**

###### **a. Pengertian Media pembelajaran Jam**

Perkembangan ilmu pengetahuan mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan dalam hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru seharusnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan

media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Dalam bahasa Arab, istilah "media" menggambarkan sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung atau penyampai informasi antara pengirim dan penerima. Menurut (Sugiantara et al., 2024) istilah "media" berasal dari kata dalam bahasa Latin "medius", yang berarti secara langsung "tengah", "perantara", atau "pengantar". Menurut (Nurfadhillah, 2021) istilah "media" juga berakar dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar". Dan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut (Kustandi, Cecep. Darmawan, 2020) bahwa dalam arti yang lebih luas, media mencakup individu, bahan, atau kejadian yang menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, pengajar, buku pelajaran, dan suasana sekolah semuanya termasuk sebagai media. Secara lebih mendetail, definisi media dalam aktivitas pembelajaran biasanya dipahami

sebagai sarana grafis, gambar, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi baik visual maupun verbal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas.

Media untuk belajar matematika adalah sarana yang dimanfaatkan oleh pengajar untuk memberikan informasi kepada siswa selama proses belajar mengajar matematika, khususnya dalam pembelajaran tentang pengukuran waktu. Media yang dipilih pada penelitian ini yaitu media pembelajaran jam. Media jam ini

dimanfaatkan oleh pengajar untuk mengajarkan pelajaran tentang pengukuran waktu agar para siswa bisa lebih mudah mengerti apa yang dijelaskan oleh guru. Hal ini diperkuat oleh Teori Arsyad. A. (2022:2) “Media adalah bagian yang tidak dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan di Sekolah pada khususnya”. Selain itu, media pembelajaran mempengaruhi semangat siswa untuk mengikuti proses belajar. Prioritas dalam proses belajar guru menggunakan media yang menarik dan mencapai kompetensi dasar yang diharapkan. Media ini juga berperan dalam meningkatkan fokus siswa, sebab belajar hanya dengan buku dapat terasa membosankan. Media jam bisa dimanfaatkan sebagai alat pengajaran untuk materi waktu, namun jam yang dibuat oleh guru pun bisa digunakan.

Menurut KBBI, alat yang menunjukkan waktu (seperti jam dinding atau lonceng) mencerminkan satu per dua puluh empat hari (satu malam satu siang) pada waktu tertentu. Dalam jam tersebut, jarum pendek menunjukkan angka tertentu, sedangkan jarum panjang menunjukkan angka dua belas, disertai suara dentingan bandul yang menyentuh logam atau lonceng.

Menurut (N. A. C. Ismail et al., 2024) media jam adalah alat pendidikan konkret yang cocok untuk

topik pengukuran waktu. Media jam berfungsi sebagai alat utama pembelajaran. Media jam terbuat dari triplek sebagai bahan utama, media jam sudut ini berbentuk seperti jam dinding, selain itu, karena terbuat dari triplek, media ini tahan terhadap goresan dan awet. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa media jam sudut sangat relevan dan efektif untuk penggunaan pembelajaran. Media jam sudut ini dapat membantu peserta didik memahami matematika khususnya pengukuran waktu, dan menarik minat mereka untuk belajar matematika.

Menurut (I. Ismail et al., 2023) Media pembelajaran jam merupakan media pembelajaran sederhana dan merupakan benda nyata sehingga dapat membantu siswa-siswa memahami konsep waktu. Jam dinding merupakan visual yang jelas akan memudahkan siswa-siswa untuk menyimpan informasi tentang jam, hari, dan bulan. Dengan menggunakan jam dinding, siswa-siswa juga dapat belajar tentang konsep waktu seperti mengukur jeda waktu atau menghitung waktu yang mereka habiskan untuk melakukan aktivitas tertentu. Dengan memvisualisasikan (membayangkan) konsep waktu, siswa dapat memahaminya dengan lebih mudah.

Menurut (Rizkhi et al., 2023) jam rumus (jarum) adalah alat/media pembelajaran yang bentuknya seperti jam dan terdapat rumus didalamnya, media tersebut dapat dimodifikasi sesuai dengan materi yang berkaitan dengan banyaknya rumus. Tidak hanya untuk pembelajaran matematika, pada pembelajaran mata pelajaran lain yang terdapat rumus di dalamnya bisa menggunakannya, media jarum ini dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman siswa dalam penggunaannya.

Maka bisa disimpulkan bahwa media jam adalah alat yang umumnya mirip atau bahkan sama dengan jam pada umumnya, yang membedakannya adalah media jam yang difungsikan dalam pembelajaran dan terbuat dari kardus, kertas karton, dan bahan lainnya. Diatas kertas jam dilengkapi dengan jarum yang memiliki warna berlainan untuk menandai menit, jam, dan detik. Menggunakan media jam untuk menentukan waktu dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan serta informasi yang terdapat pada media jam tersebut. Dengan materi tentang pengukuran waktu, siswa diharapkan dapat belajar bagaimana cara menghitung atau memperkirakan waktu agar lebih jelas dalam memahami topik pengukuran waktu ini, seperti satu menit sama dengan enam puluh detik, satu jam sama dengan enam puluh menit, dan

seterusnya.

Media jam yang digunakan bisa berupa media yang ada di kelas atau yang terbuat dari karton, kertas karton, dan sejenisnya, yang menyerupai bentuk jam, apakah itu bulat atau persegi. Jam tersebut biasanya berbentuk bulat dengan tiga jarum, di mana jarum yang panjang menunjukkan menit dan jarum yang pendek menunjukkan jam, serta sebuah jarum kecil dan panjang dengan ukuran serta warna yang berbeda untuk menunjukkan detik di samping jarum lainnya. Dan media jam sama seperti jam pada umumnya yaitu memiliki angka pada dinding jam dari angka satu sampai dua belas. Media pembelajaran jam dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan bahan yang mudah didapat dan menggunakan warna-warna yang cerah sehingga nantinya siswa tertarik dalam proses pembelajaran agar siswa lebih fokus terhadap materi yang diberikan pada guru.

#### **b. Cara Membuat Media Pembelajaran Jam**

Langkah pertama untuk membuat media jam adalah siapkan terlebih dahulu:

##### a) Alat

Adapun alat-alat yang digunakan untuk membuat media pembelajaran jam ini sangatlah sederhana yaitu: gunting, benda berbentuk lingkaran, spidol, korek.

b) Bahan

Adapun bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran jam ini adalah: kardus, karton warna, sedotan keras, dan double tip.

c) Cara membuat

Cara membuat media pembelajaran jam dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Gunting kardus berbentuk persegi panjang, kemudian lapiasi dengan karton berwarna hitam sebagai latar media.
- 2) Gunting kardus berbentuk lingkaran yang diukur dengan piring bulat.
- 3) Buat 2 buah lingkaran dengan piring menggunakan karton warna putih dan warna kuning dengan ukuran yang berbeda, agar bentuk jam dan jarum jam terlihat jelas. Kemudian tempelkan pada kardus lingkaran.
- 4) Gunting angka 1 sampai 12 yang telah disediakan. Tempelkan pada karton lingkaran hingga berbentuk jam analog.
- 5) Buat tiga buah jarum jam dengan dua karton berwarna putih dan satu kuning. Buat lingkaran kecil dengan karton kuning. Satukan jarum jam kemudian Tempelkan di tengah-tengahnya.
- 6) Gunting karton kuning dan tempelkan dari belakang lingkaran kardus sehingga berbentuk seperti bunga

matahari. Dan tulisi menit seperti jam analog.

- 7) Buat batang dan daun dari kardus dan karton hitam kemudian tempelkan pada jam.
- 8) Lalu tempelkan jam pada karton hitam berbentuk persegi.
- 9) Terakhir gunting huruf “media pembelajar jam” untuk menamai media.

Jadi media yang dibuat yaitu media pembelajaran jam matahari.

### **c. Langkah-langkah Menggunakan Media Jam**

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah untuk menggunakan media jam yaitu sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sesuai dengan standar kurikulum merdeka.
- 2) Guru membuka pembelajaran sesuai dengan kesepakatan kelas dan melakukan pengkondisian siswa yang menyenangkan untuk siap dan semangat belajar yang terdiri dari : memberi salam pada guru, berdoa sebelum memulai kegiatan, ice breaking dan guru memeriksa kehadiran siswa di kelas.
- 3) Guru memulai pembelajaran dengan pertanyaan pemantik. Dan memperlihatkan media pembelajaran

- jam. Dan guru memberikan informasi pada siswa terkait Capaian dan Alur Pembelajaran pada hari itu.
- 4) Guru memberikan motivasi kepada siswa terkait mengenai pentingnya sikap mandiri yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.
  - 5) Peserta didik diminta membaca materi tentang membaca dan menulis jam pada buku Matematika Kelas 2 SD halaman 80 – 81.
  - 6) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang jam. Pertanyaannya : 1. Apa itu jam (jarum panjang dan jarum pendek)? 2. Bagaimana cara membaca jam? 3. Bagaimana cara menghitung lama waktu dan durasi waktu? 4. Siapa yang sudah bisa menggambar jam analog?
  - 7) Dalam kegiatan berdiskusi ini, kemampuan berpikir kritis peserta didik dilatih dalam meningkatkan pemahaman tentang konsep waktu, menentukan dan membaca jarum jam, menghitung lama waktu dan durasi waktu,
  - 8) Guru menjelaskan jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut. (Jarum panjang dan jarum pendek) dengan menggunakan media pembelajaran jam.
  - 9) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat pemahaman yang telah diperoleh siswa pada saat pembelajaran.

- 10) Kemudian guru memanggil beberapa siswa untuk mempraktikkan menentukan jam. Dengan pertanyaan yang diberikan guru.
- 11) Siswa diberikan kertas kosong untuk menggambar jam analog.
- 12) Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya atau mengemukakan pendapat tentang materi pelajaran jam.
- 13) Melaksanakan evaluasi.
- 14) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab tentang soal yang akan diberikan dan materi yang kurang dipahami.
- 15) Guru memberikan reward atas partisipasi dan jawaban kritis siswa, baik secara verbal maupun dengan pemberian/ pujian.
- 16) Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Media Jam**

Setiap jenis media berfungsi sebagai sarana yang digunakan oleh pengajar dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan pendapat R. Ibrahim dan Nana Syaodih, ada berbagai kelebihan dan kelemahan media yang berbasis objek nyata atau benda fisik.

Keunggulan dari media pembelajaran meliputi:

- 1) Media memberi siswa peluang yang luas untuk belajar atau menyelesaikan tugas dalam konteks kehidupan nyata.
- 2) Media memungkinkan siswa merasakan pengalaman nyata dan mengasah keterampilan mereka dengan memanfaatkan berbagai indra.
- 3) Produksi media umumnya tidak memerlukan biaya yang tinggi.
- 4) Media dapat disimpan dan diakses kembali berkali-kali.

Kelemahan media adalah sebagai berikut:

- 1) Memerlukan waktu untuk membuat media
- 2) Siswa harus berpindah ke sejumlah tempat di luar sekolah, yang kadang-kadang dapat menyebabkan risiko seperti kecelakaan.
- 3) Pengeluaran untuk menyimpan objek fisik kadang-kadang cukup besar, terutama ketika mempertimbangkan kemungkinan kerusakan selama penggunaan.
- 4) Tidak selalu mungkin untuk menyediakan semua visual dari objek nyata, seperti ukuran besar, potongan, dan gambar separuh, sehingga pembelajaran memerlukan media tambahan.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran jam memiliki keunggulan dan kelemahan dalam pengajaran matematika ini. Keunggulannya adalah siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksinya yang cukup mahal, sehingga tidak ideal untuk diproduksi karena berpotensi menyebabkan stres bagi siswa dan guru. Selain itu, penggunaan media yang dibuat dengan alat berbahaya sangat berisiko bagi siswa di kelas bawah.

## **2. Pembelajaran Matematika**

### **a. Pengertian Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, anak usia SD sedang mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajarnya. Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak dan menggunakan bahasa simbol. Oleh karena itu sangatlah penting pembelajaran Matematika diajarkan sejak anak masuk dalam pendidikan SD. Matematika berbeda dengan ilmu lain seperti sosial karena matematika ilmu pasti. Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sifat abstrak

ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika.

Menurut (Wendi Harisa et al., 2023) matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, dalam pendidikan formal matematika menjadi salah satu mata pelajaran penting yang harus dikuasai oleh siswa.

Menurut Abdurrahman (2022) bahwa alasan pentingnya matematika diajarkan kepada peserta didik adalah: matematika selalu digunakan dalam segi kehidupan manusia, semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, matematika merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas, dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, meningkatkan kemampuan berpikir logis dan ketelitian, memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang (Farhana et al., 2022).

Menurut (Guspa Eliza et al., 2024) Matematika merupakan subjek yang penting seperti matematika dapat membantu orang memahami nilai-nilai penting kehidupan. Meskipun banyak orang masih berpikir bahwa

matematika adalah subjek yang paling sulit untuk dipelajari, setiap orang harus dapat menyelesaikan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari menggunakannya. Pada jenjang usia SD pembelajaran matematika yakni mata pelajaran diajarkan. Tujuan pengajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk memungkinkan siswa menggunakan subjek dengan mahir. Selain itu, menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari dapat membebani pemikiran saat mempelajari subjek. Hal ini sejalan dengan pendapat Depdiknas bahwa tujuan pengajaran matematika di SD yakni untuk membangun pengetahuan matematika dasar, bakat siswa yang dapat kritis, hati-hati, kreatif, dan disiplin.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) sangat penting karena membantu perkembangan kognitif siswa dan membangun dasar pengetahuan matematika yang kuat. Matematika yang bersifat deduktif, abstrak, dan menggunakan bahasa simbol, berbeda dengan ilmu lain karena merupakan ilmu pasti. Meskipun banyak siswa mengalami kesulitan karena sifat abstraknya, pengajaran matematika memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi. Matematika mengembangkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, serta keterampilan komunikasi

yang efektif. Tujuan pengajaran matematika di SD adalah untuk mengasah keterampilan dasar, serta membentuk siswa yang kritis, kreatif, hati-hati, dan disiplin.

### **b. Materi Pengukuran Waktu**

Waktu memiliki peranan yang penting dalam aktivitas sehari-hari, terutama ketika siswa sedang bersekolah dan bermain, sehingga penting untuk mengatur waktu dengan baik. Pada dasarnya, jam tidak memiliki ukuran waktu yang tetap atau tidak baku (Sumarni, Mas Titing & Kamisiyati, 2023). Selain itu, kita bisa menyimpulkan bahwa jam adalah perangkat yang digunakan untuk mengukur waktu yang sering kita pakai dalam kehidupan sehari-hari, baik di siang hari maupun malam hari, jadi kita perlu memahami dan mampu membaca alat pengukur waktu tersebut.

Materi pengukuran sendiri ialah salah satu materi penting dalam kurikulum sekolah dasar yang memerlukan media pembelajaran yang tepat (Sa'diyah et al., 2024). Materi pengukuran merupakan kegiatan untuk mengetahui nilai besaran, dimensi, atau kapasitas pada satuan pengukuran waktu, panjang, sudut dan berat. Salah satu materi pengukuran di SD yang penting untuk dipelajari adalah materi tentang pengukuran waktu. Pengukuran waktu merupakan

upaya yang dilakukan untuk mengukur berapa lama sesuatu berlangsung. Misalnya, berapa menit waktu yang dibutuhkan siswa untuk sampai ke sekolah, atau berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan tugas atau durasi waktu dalam permainan sepak bola. Materi pengukuran waktu dipelajari oleh peserta didik sejak jenjang Sekolah Dasar (Tabuk & Banjar, 2023).

Pengukuran waktu melibatkan pengamatan dan pencatatan waktu dalam kehidupan sehari-hari, seperti di tempat kerja, berlangsung di setiap aspek dan dalam setiap siklus, dengan bantuan alat yang telah dipersiapkan. Alat untuk mencatat waktu sering kali disebut sebagai jam. Alat pencatat waktu ini dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, seperti jam dinding, arloji, jam pasir, jam matahari, stopwatch, timer, dan lainnya. Kita lebih mudah memahami waktu dengan melihat jam digital karena penunjuk waktunya menggunakan angka, sementara pada jam analog, penunjuk waktunya menggunakan jarum. Ada tiga jenis jarum pada jam: satu jarum pendek yang menunjukkan jam, satu jarum panjang yang menunjukkan menit, dan satu jarum tipis yang bergerak terus-menerus menunjukkan detik (Sumarni, Mas Titing & Kamisiyati, 2023).

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Dalam kegiatan pengajaran, pendidik akan menilai pencapaian belajar siswa setelah sesi pembelajaran. Pencapaian belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar.

Menurut Hamdan dan Khader (Motoh et al., 2022) menyatakan bahwa hasil belajar menjadi fondasi untuk menilai dan melaporkan hasil akademik siswa serta merupakan faktor penting dalam menciptakan strategi yang lebih efektif untuk pembelajaran di masa depan, yang selaras dengan harapan mengenai apa yang harus dipelajari siswa dan metode penilaian mereka. Sebagai hasil dari proses belajar, hasil belajar dinilai untuk menunjukkan pengetahuan dan perkembangan yang telah diraih oleh siswa.

Menurut Nasution (Bustan 2023) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar. Nana Sudjana (2017) yang dikutip (Suciati, 2022) memberikan penjelasan bahwa pencapaian

belajar merupakan keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang berkaitan dengan perubahan sikap yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan hasil belajar adalah bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar. tujuan belajar membantu kita menilai seberapa baik siswa mengerti materi yang diajarkan. Penilaian dapat digunakan untuk mengukur capaian belajar.

(Nana Sudjana. 2017) yang dikutip (Suciati, 2022), mengklasifikasikan jenis-jenis hasil belajar, sebagai berikut:

### **1) Ranah kognitif**

Ranah kognitif mengacu pada kemampuan berpikir, mencakup aspek seperti mengingat, memahami, menggunakan, menganalisis, menyusun, dan menilai. Hasil yang diperoleh dari tes yang dilakukan menunjukkan pencapaian dalam ranah kognitif. Pencapaian dalam area ini dapat dipecah menjadi enam tingkat, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

### **2) Ranah Afektif**

Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai-nilai yang dianut. Beberapa pakar menyatakan bahwa sikap seseorang bisa diprediksi melalui kemampuan

kognitif yang dimilikinya. Hasil belajar dalam ranah afektif terlihat dalam berbagai perilaku siswa. Ini mencakup perhatian terhadap proses belajar, partisipasi dalam pembelajaran, motivasi yang tinggi, serta penghargaan dan rasa hormat kepada pengajar mata pelajaran. Ranah afektif meliputi, antara lain, cara pandang, respons, penilaian, pengelolaan, pemberian nilai, dan penghayatan nilai.

### **3) Ranah Psikomotoris**

Hasil belajar dalam aspek psikomotorik terlihat melalui kemampuan dan keterampilan yang dilakukan secara mandiri. Dimensi psikomotorik berhubungan dengan tindakan fisik. Ada enam tahap yang terdapat dalam dimensi psikomotorik: gerakan refleks, keterampilan dasar, keterampilan persepsi, keterampilan fisik, gerakan ketangkasan, dan keterampilan yang berhubungan dengan komunikasi non-verbal seperti gerakan ekspresif serta interpretasi.

Dari pendapat para ahli di atas maka disimpulkan bahwa hasil belajar siswa berpacu pada perilaku perubahan hasil belajar siswa yang berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku individu siswa. Sedangkan perbedaannya hasil belajar siswa merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran yang lebih efektif .

## **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Keberhasilan atau kegagalan dalam belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai elemen, baik yang berasal dari dalam diri individu (faktor internal) maupun yang berasal dari lingkungan sekitar (faktor eksternal). Memahami faktor-faktor yang berpengaruh pada keberhasilan belajar sangat krusial untuk mendukung siswa meraih hasil belajar yang maksimal.

Menurut (Yogi Fernando et al., 2024) Faktor-faktor yang dapat memengaruhi pencapaian belajar siswa mencakup, terutama, isu-isu yang terkait dengan hal-hal berikut:

### 1) Faktor internal

Faktor internal yang berhubungan dengan sifat siswa, cara berpikir dalam belajar, dorongan untuk belajar, fokus, keterampilan dalam memahami materi pendidikan, kemampuan dalam mengeksplorasi hasil pembelajaran, rasa percaya diri, dan rutinitas belajar.

### 2) Faktor eksternal,

Faktor eksternal merupakan bisa terpengaruh oleh; faktor guru, lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, kurikulum sekolah, sarana dan prasarana.

Berdasarkan uraian diatas diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang

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

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian terdahulu atau penelitian relevan adalah suatu tinjauan atau kajian terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang memiliki kesamaan topik atau metode dengan penelitian yang sedang dilakukan. Tujuan utama dari meninjau penelitian terdahulu adalah untuk memahami konteks penelitian, menemukan kesenjangan dalam literatur, dan mengidentifikasi bagaimana penelitian sebelumnya dapat memandu dan membentuk penelitian yang sedang dilakukan. Dalam menyusun penelitian, peneliti perlu menyertakan kajian terhadap penelitian terdahulu untuk memberikan landasan teoritis yang kuat dan memastikan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki kontribusi yang signifikan (Maksur, 2024).

Maka penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Penelitian oleh peneliti (Guspa Eliza et al., 2024) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Jam Materi Mengenal Satuan Waktu Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II SDN 17 Pekan baru” rumusan masalah dari penelitian ini bahwa dikelas II SDN 17 Pekan baru rata-rata

siswanya belum memahami tentang jam pada pembelajaran matematika. Siswa-siswa tersebut masih mengalami kesulitan dalam menentukan atau pun melihat jam.

Tujuan yang ingin dicapai peneliti yakni agar memahami proses pengembangan media pembelajaran jam materi mengenal satuan waktu pada pembelajaran matematika dan hasil validitas dari media yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian pengembangan, atau R&D (*Research & Development*). Hasil penelitian ini yakni 1) Materi Jam dinyatakan layak didasari hasil validasi angket validator materi dimana memperoleh persentas 92%; 2) Media jam satuan waktu dinyatakan valid didasarkan hasil validasi ahli materi akanskor 96%;

Kesimpulan dari penelitian ini Melalui hasil pengembangan media jam waktu bisa disimpulkan jika proses pengembangan media jam waktu melalui beberapa fase dan tahapan yang terbagi menjadi 3 yaitu fase analisis kebutuhan dan kinerja, dimana pada fase ini peneliti menganalisis kebutuhan media yang akan dirancang sesuai dengan keadaan di lapangan. Persamaan penelitian Guspa dengan peneliti sama meneliti media jam, meneliti siswa

kelas II, dan sama membahas tentang waktu. Perbedaan penelitian oleh Guspa dengan peneliti yaitu metode penelitian, Guspa menggunakan metode pengembangan, atau R&D (*Research & Development*), sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif.

2. Penelitian oleh peneliti (Aisyah, 2023) dalam jurnal yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Jam Pada Pembelajaran Mengenal Waktu Siswa Kelas II SDN Banyuajuh 02” rumusan masalah dari penelitian ini bahwa siswa kelas II SDN Banyuajuh 02 mengalami kesulitan belajar. Kesulitan belajar yang dialami terkait pembelajaran matematika. Materi yang dirasa sulit adalah mengenal waktu.

Tujuan penelitian ini untuk materi mengenal waktu dengan menggunakan media jam. dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini Media pembelajaran, seperti jam, memberikan kemudahan dalam memahami materi, meningkatkan minat belajar siswa, dan memberikan dukungan bagi guru dalam menjelaskan materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan jam sebagai media pembelajaran di SDN Banyuajuh 02 menunjukkan peningkatan antusiasme siswa dari sebelumnya hanya 20%

menjadi sekitar 75%.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya media konkret seperti jam, memiliki pengaruh signifikan terhadap pembelajaran matematika di SDN Banyuajuh 02, khususnya kelas II. Persamaan penelitian Aisyah dengan penulis sama meneliti media jam, meneliti siswa kelas II dan membahas tentang waktu. Perbedaan penelitian oleh Aisyah dengan peneliti adalah metode penelitian, Aisyah menggunakan metode kualitatif, sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif.

3. Penelitian oleh peneliti (Asmal et al., 2022) dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Jam Sudut Pizza Di Kelas IV SDN 009 Samarinda Ulu” rumusan masalah dari penelitian ini yaitu Kesulitan belajar matematika adalah salah satu wujud ketidakmampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan media pembelajaran matematika pada pokok bahasan sudut berbasis jam sudut pizza di kelas IV SDN 009 Samarinda Ulu. (2) Menguji kelayakan media pembelajaran matematika pada pokok bahasan sudut berbasis jam sudut pizza di

kelas IV SDN 009 Samarinda Ulu. metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan (*Research and Development*). Hasil penelitian ini adalah (1) Pengembangan media pembelajaran jam sudut pizza dikembangkan melalui 3 tahap yaitu tahap I Penelitian pendahuluan, tahap II Pengembangan media, tahap III Implementasi media dan pengujian model.

Adapun media yang dihasilkan sebagai media guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar khususnya materi menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat, mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur derajat sudut. (2) Dari hasil pengembangan media pembelajaran jam sudut pizza dengan hasil kategori sangat layak dengan skor rata rata yang diberikan oleh ahli materi yaitu 90,5% kategori sangat layak, ahli media & desain yaitu 80% kategori layak.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran jam sudut pizza layak sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar. Persamaan penelitian Asmal

dengan peneliti sama meneliti media pembelajaran matematika yaitu media jam. Perbedaan penelitian oleh Asmal dengan peneliti adalah metode penelitian Asmal menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*) sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif.

4. Penelitian oleh peneliti (Rizkhi et al., 2023) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Media Jam Rumus (Jarum) Terhadap Hasil Belajar Dan Karakter Mandiri Pada Materi Bangun Datar Kelas 4 SDN Pejagan 01” rumusan masalah dari penelitian ini yaitu guru mengalami beberapa kesulitan pada beberapa mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran jam rumus (jarum) terhadap hasil belajar dan karakter mandiri pada materi bangun datar kelas 4 SDN Pejagan 01. dengan metode kuantitatif eksperimen dengan bentuk desain penelitian true experimental design. Hasil penelitian ini adalah Hasil uji-t menunjukkan (1) Hasil belajar dari hasil uji-t mendapatkan nilai sig < 0,05 atau  $0,023 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya media pembelajaran jam rumus berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. (2) Pada

karakter mandiri dari hasil uji-t diperoleh  $\text{sig} < 0,05$  atau  $0,004 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Hasil karakter mandiri siswa menggunakan media jam rumus pada materi bangun datar. Persamaan penelitian Rizkhi dengan peneliti sama meneliti media jam, sama meningkatkan hasil belajar siswa, dan sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Perbedaan penelitian oleh Rizkhi dengan peneliti adalah materi yang digunakan, Rizkhi menggunakan materi bangun datar, sedangkan penulis menggunakan materi pengukuran waktu.

5. Penelitian oleh peneliti (I. Ismail et al., 2023) dalam jurnal yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Jam Dinding Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pengukuran Kelas 1 SDN Plamongsari 02 Semarang” rumusan masalah dari penelitian ini yaitu seringkali ditemukan pemahaman materi peserta didik dalam pembelajaran matematika masih rendah.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembelajaran matematika materi pengukuran kelas 1 SDN Plamongsari 02 Semarang dengan menggunakan materi pembelajaran jam dinding. metode yang digunakan yaitu Penelitian kualitatif

dengan jenis kuelitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran materi matematika untuk pengukuran menggunakan bahan ajar jam dinding di Kelas 1 DN Plamongsari 02 Semarang terdiri dari kegiatan inisiasi, kegiatan inti dan kegiatan penyelesaian.

Kesimpulan dari penelilian ini yaitu Guru memanfaatkan jam dinding sebagai alat untuk menjembatani pemahaman peserta didik mengenai pengukuran waktu Peserta didik berpartisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran jam dinding. Persamaan penelitian Ismail dengan peneliti sama meneliti media jam, dan sama materi pengukuran waktu. Perbedaan penelitian oleh Rizkhi dengan peneliti adalah metode penelitian, Rizkhi menggunakan metode Kualitatif sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka pikir adalah landasan dari suatu penelitian, yang dirangkai dari data, pengamatan, serta tinjauan literatur. Dengan demikian, kerangka piker mencakup teori, alasan, atau konsep yang akan dijadikan sebagai fondasi penelitian. Kerangka piker menguraikan variabel penelitian secara mendetail dan berkaitan dengan

isu yang diteliti, sehingga bisa berfungsi sebagai landasan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kerangka berpikir merupakan perlengkapan peneliti untuk menganalisa perencanaan dan berargumentasi kecenderungan asumsi ke mana akan dilabuhkan, penelitian kuantitatif kecenderungan akhirnya adalah diterima atau ditolak hipotesis penelitian tersebut, sedangkan penelitian yang berebentuk pernyataan atau narasi-narasi peneliti bertolak dari data dan memanfaatkan teori yang digunakan sebagai bahan penjelasan dan berakhir dengan pembaharuan suatu pernyataan atau hipotesa (Syahputri et al., 2023). Dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah pemikiran yang digambarkan dalam bentuk bagan terencana sehingga pembaca dapat secara jelas melihat hubungan antar variabel.

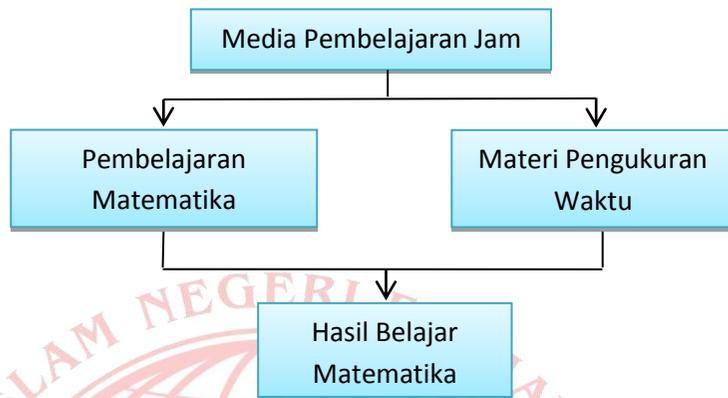
Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran jam. Media jam adalah alat pendidikan konkret yang cocok untuk topik pengukuran waktu. Media jam berfungsi sebagai alat utama pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih

mudah memahami tentang pembelajaran matematika terutama materi pengukuran waktu.

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, siswa usia SD sedang mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajarnya. Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak dan menggunakan bahasa simbol. Oleh karena itu sangatlah penting pembelajaran Matematika diajarkan sejak anak masuk dalam pendidikan SD. Dalam proses belajar mengajar guru ingin tahu hasil belajar yang didapat oleh siswa. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang mengacu pada perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut.

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir



#### **D. Asumsi Penelitian**

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian. Misalnya, peneliti mengajukan asumsi bahwa sikap seseorang dapat diukur dengan menggunakan skala sikap. Dalam hal ini, peneliti tidak perlu membuktikan kebenaran hal yang diasumsikannya itu, tetapi dapat langsung memanfaatkan hasil pengukuran sikap yang diperolehnya. Asumsi dapat bersifat substantif atau metodologis. Asumsi substantif berhubungan dengan permasalahan penelitian, sedang asumsi metodologis berkenaan dengan metodologi penelitian (Mukhid, 2024).

Pada penelitian ini asumsi penelitian yakni:

Penggunaan media jam berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 58 Bengkulu Selatan.

### **E. Hipotesis**

Hipotesis merupakan gabungan dari kata "*hipo*" yang artinya dibawah, dan "*tesis*" yang artinya kebenaran. Secara keseluruhan hipotesis berarti dibawah kebenaran (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti (Setyawan, 2014 : 2). Menurut (Elfrianto, 2022 : 46) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, Pada penelitian ini hipotesis nya sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ):

Terdapat Pengaruh yang signifikan dari Penggunaan media jam terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 58 Bengkulu Selatan.

Hipotesis Nol ( $H_0$ ):

Tidak terdapat Pengaruh yang signifikan dari Penggunaan media jam terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 58 Bengkulu Selatan.