

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Belajar

Banyak definisi yang diberikan tentang belajar. Heruman (2007:2) menyatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Menurut *stanford* (dalam Heruman, 2007:2014) belajar sebagai kegiatan pemrosesan informasi membuat penalaran, mengembangkan pemahaman dan meningkatkan penguasaan ketrampilan dalam proses pembelajaran.

Selain definisi-definisi di atas, terdapat definisi belajar menurut *Gredler* (dalam Heruman 2008:15) belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia upaya mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), ketrampilan (*skill*) dan sikap (*attitudes*) semua diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar. Pendidikan formal, informal, dan non formal merupakan sarana yang berperan dalam proses belajar.

Perubahan yang terjadi dalam diri seorang banyak sekali, baik sifat maupun jenisnya, karena tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar. Menurut Slameto (dalam Heruman, 2007:3-5), ciri ciri perubahan tingkah laku yang termasuk dalam pengertian belajar, yaitu : (1) perubahan terjadinya secara sadar, artinya bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu, atau paling tidak ia akan merasakan bahwa dalam dirinya telah terjadi sesuatu perubahan; (2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, artinya suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya; (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, artinya perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya; (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, artinya bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap; (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, artinya bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai; dan (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku,

artinya bahwa perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar secara garis besar adalah suatu proses tingkah laku yang melibatkan beberapa variabel terkait objek belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Setelah itu untuk melihat dampak yang ditimbulkan dari belajar tersebut dapat digunakan hasil belajar sebagai evaluasi.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Tirtonegoro (2007:43) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah penilaian usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol angka, huruf maupun kalimat yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik dalam periode tertentu Widoyoko (2009:25) mengemukakan bahwa hasil belajar dari kegiatan pembelajaran adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik bersifat non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Perubahan yang terjadi pada diri peserta didik dibedakan menjadi dua yaitu *output* dan *outcome*. Perubahan tersebut dinilai dalam bentuk angka dan kalimat.

Menurut Winkel (2010:45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan pada diri peserta didik yang dihasilkan dari proses kegiatan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan pada aspek kognitif dapat berupa prestasi belajar peserta didik pada materi pembelajaran yang dipelajari. Perubahan pada aspek afektif dapat berupa perubahan tingkah laku peserta didik (aktivitas peserta didik), Perubahan pada aspek psikomotor dapat ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan yang dimiliki peserta didik. Peserta didik dapat mengembangkan potensi yang sudah dimilikinya (respon peserta didik).

### **a. Prestasi Belajar**

Prestasi belajar berasal dari kata “Prestasi” dan “Belajar” prestasi adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan suatu pekerjaan/aktivitas

tertentu. Sedangkan pengertian belajar telah dijelaskan pada pembelajaran sebelumnya.

Prestasi belajar juga dapat dikatakan hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan, memahami, dan melakukan tugas. Menurut Sudjana (1998:147) prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik tersebut menerima pengalaman belajarnya.

Prestasi belajar merupakan hal yang penting dalam dunia pendidikan karena sebagai tolok ukur berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar. Cara mengetahui pencapaian prestasi belajar peserta didik adalah guru perlu mengadakan suatu tes pengukuran prestasi belajar. Tes menurut Arikunto (2009:53) merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur suatu sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

#### **b. Aktivitas Peserta Didik**

Pada hakikatnya belajar adalah wujud keaktifan peserta didik walaupun derajatnya berbeda antar satu peserta didik dengan peserta didik yang lain. Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara fisik maupun mental. Aktivitas peserta didik selama proses belajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi peserta didik untuk belajar. Aktivitas peserta didik merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan peserta didik lain serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Paul B. Diedrich dalam Sadirman (2007 : 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 kegiatan peserta didik antara lain dapat digolongkan sebagai berikut :

- 1) Aktivitas visual (*visual activities*) seperti membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) Aktivitas lisan (*oral activities*), seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara dan diskusi.
- 3) Aktivitas mendengarkan (*listening activities*) seperti mendengarkan : uraian, percakapan, diskusi, mendengarkan ide dan masukan dari peserta didik lainnya.

- 4) Aktivitas gerak (*motor activities*) seperti melakukan eksperimen, melukis, model mereparasi, bermain, berkebun, dan lain lain.
- 5) Aktivitas menulis (*writing activities*) seperti membuat catatan dan membuat laporan.
- 6) Aktivitas menggambar (*drawing activities*) seperti menggambar, membuat grafik, dan membuat peta.
- 7) Aktivitas mental (*mental activities*) seperti minat, senang, bosan, bersemangat, berani, tenang dan gugup.

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan peserta didik ataupun dengan peserta didik itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing masing peserta didik dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari peserta didik akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan ketrampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Berdasarkan uraian di atas, aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung. Sedangkan aktivitas peserta didik dalam penelitian ini meliputi :

- a) Membaca do'a.
- b) Menjawab salam.
- c) Mendengarkan dan Memperhatikan penjelasan dari guru.
- d) Peserta didik membentuk kelompok yang telah ditentukan.
- e) Peserta didik menerima LKPD beserta alat dan / bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- f) Terlibat aktif dalam diskusi kelompok.
- g) Mencari informasi dan berbagi informasi dengan anggota kelompoknya.
- h) Peserta didik meminta bantuan kepada guru jika mengalami kesulitan.
- i) Mempresentasikan hasil diskusi.
- j) Memberikan tanggapan kepada kelompok yang sedang presentasi.
- k) Menyimpulkan materi yang dipelajari.

### c. **Respon Peserta didik**

Respon berasal dari kata *response* yang berarti jawaban, balasan atau tanggapan, respon peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran adalah berbatuan media adalah tanggapan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media.

Respon peserta didik dibedakan menjadi dua, yaitu respon positif dan respon negatif. Respon positif meliputi jawaban ya, senang, menarik, dan jelas. Sedangkan respon negatif meliputi jawaban tidak, tidak senang dan tidak jelas. Suatu pembelajaran tentunya diharapkan memperoleh respon yang positif dari peserta didik. Respon tersebut ditunjukkan oleh peserta didik merasa senang dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, merasa tertarik dengan media yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan bahan ajar, merasa jelas terhadap penjelasan dari guru selama proses pembelajaran, serta merasa bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran perlu dilakukan.

### 3. **Model Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran dalam implementasinya mengenal banyak istilah yang menggambarkan cara mengajar yang akan dilakukan oleh guru. Selain itu, begitu banyak model maupun metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Menurut Yasmin (2013:13) model pembelajaran adalah contoh yang dipergunakan para ahli dalam menyusun langkah langkah dalam melaksanakan pembelajaran yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar lebih lanjut. Joyce dalam Trianto, (2009 : 22) mengemukakan model pembelajaran adalah suatu perancangan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat, termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, dan lain lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

**a. Model Problem Based Learning (PBL)**

Model PBL dikembangkan berdasarkan konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah belajar memberikan dukungan teoritis terhadap pengembangan PBL yang berorientasi pada kecakapan memroses informasi.

Menurut kemendikbud (2014:27) PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “ belajar bagaimana belajar “ bekerja bersama kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan nyata peserta didik.

Menurut Arends (2004:406) model PBL adalah model pembelajaran dengan pendekatan peserta didik pada masalah autentik sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuan sendiri, menumbuh-kembangkan ketrampilan yang lebih tinggi, dan memandirikan peserta didik meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

Menurut Barrows (2002:43 ) PBL adalah proses pembelajaran yang berbasis masalah-masalah supaya peserta didik mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual peserta didik demi merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang harus tetap dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negoisasi, demokratis serta suasana yang nyaman dan menyenangkan agar peserta didik dapat berpikir optimal.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa PBL merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari hari peserta didik (bersikap kontekstual) sehingga merangsang peserta didik untuk belajar.

**b. Karakteristik Model Pembelajaran PBL**

Setiap model memiliki karakteristik masing-masing untuk membedakan model yang satu dengan model yang lain. PBL merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlakukan untuk melakukan konfortasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala suatu yang baru dan

kompleks yang ada. Gijbelc dalam yasmin, (2013 : 64) mengungkapkan karakteristik model PBL adalah

- 1) Pembelajaran dimulai dengan mengangkat suatu permasalahan atau suatu pertanyaan yang intinya menjadi focal poin untuk keperluan usaha-usaha investigasi peserta didik.
- 2) Peserta didik memiliki tanggung jawab utama dalam menyelidiki masalah-masalah dan memburu pertanyaan-pertanyaan.
- 3) Guru dalam pembelajaran PBL berperan sebagai fasilitator.
- 4) Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- 5) Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar
- 6) PBL melibatkan evaluasi dan review pengalaman peserta didik dalam proses belajar.

### **c. Tujuan Problem Based Learning**

Proses pembelajaran di dalam kelas tentunya memiliki tujuan yang akan dicapai sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik memperoleh sesuatu dari apa yang mereka pelajari.

Yasmin (2013:63) menyatakan bahwa tujuan model PBL adalah membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan fleksibel yang dapat diterapkan dalam situasi yang berlawanan dengan *inter knowledge*.

Ilmiah dalam Sanjaya, (2013 : 216) menyatakan tujuan PBL adalah kemampuan untuk berfikir kritis, analitis, sistematis, dan logis untuk menemukan alternative pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap.

Ibrahim dan Nur (2014:242) mengemukakan tujuan model PBL secara lebih rinci yaitu (a) membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berfikir dan memecahkan masalah, (b) belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman nyata, dan (c) menjadikan peserta didik otonom atau mandiri.

Berdasarkan penjelasan pendapat diatas peneliti menyimpulkan tujuan PBL adalah membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berfikir dan

memecahkan masalah. Seorang guru dalam model PBL harus mengetahui apa perannya mengingat model PBL menurut peserta didik untuk mengevaluasi secara kritis dan berfikir berdayaguna. Peran guru dalam model PBL berbeda dengan peran guru didalam kelas. Peran guru dalam model PBL menurut Rusman (2014:234) antara lain:

1) Menyiapkan perangkat berfikir peserta didik

Perangkat berfikir peserta didik bertujuan agar peserta didik benar benar siap untuk mengikuti pembelajaran dengan model PBL seperti membantu peserta didik mengubah cara berpikirnya, menyiapkan peserta didik untuk pembaruan dan kesulitan yang akan menghadang membantu peserta didik merasa memiliki masalah dan mengkomunikasikan tujuan, hasil dan harapan.

2) Memfasilitasi pembelajaran kelompok kecil dalam model PBL

Belajar dalam bentuk kelompok lebih mudah dilakukan karena dengan jumlah anggota kelompok yang sedikit akan lebih mudah mengontrolnya. Sehingga guru dapat menggunakan berbagai teknik belajar kooperatif untuk menggabungkan kelompok-kelompok tersebut untuk menyatukan ide.

3) Melaksanakan *Problem Based Learning*

Dalam pelaksanaan guru harus dapat mengatur lingkungan belajar yang mendorong dan melibatkan peserta didik dalam masalah. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator dalam proses inquiry kolaboratif dan belajar peserta didik.

Peran guru dalam proses pembelajaran model PBL menurut Kemendikbud (2014:27) antara lain : (a) *Asking about thinking* (bertanya tentang pemikiran), (b) Memonitor pembelajaran, (c) *Probing* (menantang peserta didik untuk berfikir), (d) Mengatur dinamika kelompok, (e) Menjaga keberlangsungan proses.

Berdasarkan teori di atas peneliti menggunakan peranan guru dalam proses pembelajaran model PBL yang dikemukakan Rusman, yaitu:

1) Menyiapkan perangkat berfikir peserta didik.

Menyiapkan perangkat berfikir peserta didik bertujuan agar peserta didik benar benar siap mengikuti pembelajaran dengan model PBL seperti, membantu peserta didik mengubah cara berpikirnya, menyiapkan peserta

didik untuk pambaruan dan kesulitan yang akan menghadang dan mengkomunikasikan tujuan.

2) Menekankan belajar kooperatif

Dalam proses, model PBL berbentuk inquiry yang bersifat kolaboratif dan belajar. *Inquiry* kolaboratif sebagai proses dimana orang-orang melakukan refleksi dan kegiatan secara berulang-ulang, mereka bekerja dalam tim untuk menjawab pertanyaan penting. Sehingga peserta didik dapat memahami bahwa bekerja dalam tim itu penting untuk mengembangkan proses kognitif.

3) Memfasilitasi pembelajaran kelompok kecil dalam model PBL

Belajar dalam bentuk kelompok lebih mudah dilakukan karena dengan jumlah anggota kelompok yang sedikit akan lebih mudah mengontrolnya. Sehingga guru dapat menggunakan berbagai teknik belajar kooperatif untuk menggabungkan kelompok-kelompok tersebut untuk menyatukan ide.

4) Melaksanakan *Problem Based Learning*

Dalam pelaksanaan guru harus dapat mengatur lingkungan belajar yang mendorong dan melibatkan peserta didik dalam masalah. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator dalam proses inquiry kolaboratif dan belajar peserta didik.

Jika guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik sesuai dengan langkah-langkah di atas, maka dampak positif yang terjadi pada peserta didik yaitu peserta didik akan terlibat aktif untuk mencari masalah dan meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik untuk bertanya, serta peserta didik akan mencoba mencari penyelesaian masalah yang disajikan.

Menurut Tan dalam Amir (2009:43-44) dalam melaksanakan langkah-langkah model PBL guru harus fokus dalam tiga hal yaitu : (1) memfasilitasi proses pembelajaran PBL mulai dari kerangka berfikir peserta didik, mengembangkan kemampuan bertanya sampai membuat peserta didik terlibat dalam pembelajaran kelompok, (2) menuntut peserta didik dalam mendapatkan strategi pemecahan masalah, mulai dengan penalaran yang mendalam hingga berfikir metakognitif dan kritis, dan (3) memediasi proses mendapatkan informasi mulai dengan mencari sumber informasi, membuat hubungan antara satu sumber dengan sumber yang lainnya.

#### d. Sintak PBL

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning

Fase	Indikator	Aktivitas Guru
1	Orientasi peserta didik pada masalah	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran b. Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah.
2	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	a. Guru membantu peserta didik mendefinisikan tugas belajar yang diangkat.
3	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	a. Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dengan kelompok. b. Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	a. Guru membantu peserta didik untuk merencanakan karya yang sesuai dengan laporan, video, model dan membantunya untuk menyampaikan kepada teman yang lainnya
5	Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	a. Guru membantu peserta didik melakukan refleksi kegiatan penyelidikan dan proses yang telah dilakukan.

(Amir 2011:24)

#### 4. Media Pembelajaran

Gerlach & Elly dalam Arsyad (2011:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sanjaya (2008:205) mengatakan bahwa media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide, bahkan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata dan lain-lain. Kegiatan tersebut dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap peserta didik atau untuk menambah keterampilan peserta didik.

Arsyad (2011:7) berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang

dapat mengantar pesan seperti OHP, radio, televisi dan lain sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan lain sebagainya. Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa *hardware* dan *software*. Selain itu media pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi yang sedang disampaikan.

**a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal selain dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi juga gairah peserta didik untuk menangkap pesan akan semakin kurang, karena peserta didik kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Padahal untuk mematuhi sesuatu perlu keterlibatan peserta didik baik fisik maupun psikis.

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2011:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Media karbil yang digunakan dalam penelitian ini juga memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

- a) Pembelajaran akan lebih menarik karena peserta didik akan diajak bermain dengan menggunakan media karbil.

- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya karena pada kartu bilangan selain bertuliskan angka pecahan, kartu pecahan juga terdapat gambar yang menjelaskan tentang angka bilangan yang terdapat pada kartu tersebut.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi karena guru tidak hanya menggunakan media ceramah namun juga menggunakan metode permainan.
- d) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan karena peserta didik tidak hanya mengerjakan soal dan mendengarkan penjelasan guru tetapi peserta didik dilatih untuk mengamati dan belajar sambil bermain.

**b. Macam-macam Media Pembelajaran**

Menurut Djamarah (2005:213) klasifikasi media pembelajaran dilihat dari jenisnya, dibagi menjadi:

- 1) Media *auditif*, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.
- 2) Media *visual*, yaitu media yang hanya mengandalkan penglihatan -nya saja,Media *visual* ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media *visual* yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.
- 3) Media *audio visual* yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua media yang pertama dan kedua.

Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi:

- 1) Media yang mempunyai daya liput yang luas dan serentak. Media ini dalam penggunaan media tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta menjangkau jumlah peserta didik dalam waktu yang sama contohnya radio dan televisi.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat yaitu media yang dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slides, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

- 3) Media untuk pengajaran individual. Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri, termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui computer.

Dilihat dari bahan dan pembuatannya, media dibagi menjadi:

- a) Media yang sederhana yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.
- b) Media yang kompleks yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta harganya mahal.

Berdasarkan pendapat di atas, media kartu bilangan (karbil) termasuk dalam jenis media visual karena hanya mengandalkan indera penglihatan. Media karbil termasuk dalam media yang daya liputnya luas karena penggunaan media tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta menjangkau jumlah peserta didik dalam waktu yang sama. Media karbil juga termasuk dalam media yang sederhana karena pembuatannya cukup mudah dan barang-barang yang digunakan untuk membuat media karbil harganya cukup murah.

#### **c. Pemilihan Media pembelajaran**

Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Menurut Arsyad (2011:75) kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Praktik, luwes dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Mengelompokkan sasaran.
- 6) Mutu teknis.

Selain pertimbangan di atas, untuk memilih media dapat menggunakan pola seperti yang lain. Menurut Sanjaya (2008:224) sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dirumuskan dalam satu kata ACTION, yaitu :

- 1) *Access*, kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media.
- 2) *Cost*, biaya juga harus dipertimbangkan.
- 3) *Technology*, ketersediaan dan kemudahan dalam menggunakannya.
- 4) *Interactivity*, media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas organisasi, pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi.
- 5) *Novelty*, kebaruan dari media juga harus dipertimbangkan.

## **5. Media Kartu Bilangan (Karbil)**

Menurut Kartika (2012) kartu bilangan berfungsi untuk menambah keterampilan peserta didik dalam memahami atau mendalami suatu materi yang konsepnya telah dipelajari. Salah satu contoh alat peraga kartu bilangan adalah kartu bilangan. Alat peraga kartu bilangan ini berguna untuk membina keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan pengoperasian pecahan dan mempercepat pemahaman peserta didik dalam mengerjakan soal. Setiap kartu mempunyai dua bagian yang berbeda yaitu satu bagian berisi soal soal yang terdapat gambar.

Media kartu bilangan (karbil) adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan konsep sederhana dengan kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana. Media karbil yang akan digunakan berbentuk persegi panjang yang dibuat dari kertas karton dan dilapisi oleh kertas asturo yang dilaminasi oleh plastik bening dengan tujuan supaya media kartu bilangan dapat terjaga kualitasnya.

Media karbil ini berukuran panjang 5 cm dan lebar 5 cm. yang terdapat jawaban dari soal pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sehingga peserta didik hanya mencocokkan dan menempel jawaban yang sudah tersedia di dalam karbil sehingga media karbil berfungsi untuk memperbaiki sebuah topik yang baru disampaikan.

Berdasarkan paparan di atas, maka media karbil sudah memenuhi syarat dalam pemilihan media pembelajaran yang baik. Hal tersebut dikarenakan media karbil dibuat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media karbil sesuai dengan isi

materi pecahan sederhana kompetensi dasar. Karbil juga dapat mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Selain itu sesuai dengan pendapat Sanjaya, (2013:43) media karbil sudah sesuai dengan rumusan ACTION. Media kartu bilangan sangat mudah karena dapat digunakan kapanpun juga dimanapun (*Access*).

Pembuatan media karbil cukup terjangkau karena bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media kartu bilangan harganya cukup murah (*Cost*). Media karbil sangat mudah digunakan karena digunakan melalui permainan kartu (*Technology*). *Interactivity* sudah dapat tercipta melalui penggunaan media karbil karena peserta didik dilatih untuk dapat berkomunikasi dengan teman sebaya dan guru melalui pertanyaan-pertanyaan singkat sesuai materi pembelajaran. Media karbil sudah mendapatkan dukungan dari pihak sekolah SD Islam Saroja Surabaya. (*Organization*). Selain itu media karbil sudah mengalami pembaharuan karena media kartu karbil pembaharuan dari blok bilangan.



Gambar 2.1 Media Kartu Bilangan.

#### a. Permainan Kartu Bilangan

Menurut Dienes (dalam Ruseffendi, 1992:124) permainan matematika sangat penting sebab operasi matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara konkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian matematika pada peserta didik. Objek-objek konkret dalam bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran matematika jika dimanipulasi dengan baik. Makin banyak bentuk-bentuk yang berlainan yang diberikan dalam konsep-konsep tertentu, akan makin jelas konsep yang dipahami peserta didik, karena peserta didik akan memperoleh hal-hal yang bersifat logis dan matematis dalam konsep yang dipelajarinya itu. Dalam mencari kesamaan sifat anak-anak mulai diarahkan dalam kegiatan menemukan sifat-sifat kesamaan

dalam permainan yang sedang diikuti. Untuk melatih peserta didik dalam mencari kesamaan sifat-sifat ini, guru perlu mengarahkan mereka dengan mentranslasikan kesamaan struktur dari bentuk permainan yang satu ke bentuk permainan lainnya. Translasi ini tentu tidak boleh mengubah sifat-sifat abstrak yang ada dalam permainan semula.

Menurut Dienes (dalam Ruseffendi, 1992:125-127), konsep-konsep matematika akan berhasil jika dipelajari dalam tahap-tahap tertentu. Dienes membagi tahap-tahap belajar menjadi 6 tahap, yaitu:

1) Permainan Bebas (*Free Play*)

Dalam setiap tahap belajar, tahap yang paling awal dari pengembangan konsep bermula dari permainan bebas. Permainan bebas merupakan tahap belajar konsep yang aktifitasnya tidak berstruktur dan tidak diarahkan. Peserta didik diberi kebebasan untuk mengatur benda. Selama permainan pengetahuan anak muncul. Dalam tahap ini peserta didik mulai membentuk struktur mental dan struktur sikap dalam mempersiapkan diri untuk memahami konsep yang sedang dipelajari. Misalnya dengan diberi permainan block logic, anak didik mulai mempelajari konsep-konsep abstrak tentang warna, tebal tipisnya benda yang merupakan ciri/sifat dari benda yang dimanipulasi.

2) Permainan yang Menggunakan Aturan (*Games*)

Dalam permainan yang disertai aturan peserta didik sudah mulai meneliti pola-pola dan keteraturan yang terdapat dalam konsep tertentu. Keteraturan ini mungkin terdapat dalam konsep tertentu tapi tidak terdapat dalam konsep yang lainnya. Melalui permainan peserta didik diajak untuk mulai mengenal dan memikirkan bagaimana struktur matematika itu. Makin banyak bentuk-bentuk berlainan yang diberikan dalam konsep tertentu, akan semakin jelas konsep yang dipahami peserta didik, karena akan memperoleh hal-hal yang bersifat logis dan matematis dalam konsep yang dipelajari itu. Contoh dengan permainan block logic, anak diberi kegiatan untuk membentuk kelompok bangun yang tipis, atau yang berwarna merah, kemudian membentuk kelompok benda berbentuk segitiga, atau yang tebal, dan sebagainya. Dalam membentuk kelompok bangun yang tipis, atau yang

merah, timbul pengalaman terhadap konsep tipis dan merah, serta timbul penolakan terhadap bangun yang tipis (tebal), atau tidak merah (biru), hijau, kuning).

3) Permainan Kesamaan Sifat (*Searching for communalities*)

Dalam mencari kesamaan sifat, peserta didik mulai diarahkan dalam kegiatan menemukan sifat-sifat kesamaan dalam permainan yang sedang diikuti. Untuk melatih dalam mencari kesamaan sifat-sifat ini, guru perlu mengarahkan mereka dengan menranslasikan kesamaan struktur dari bentuk permainan lain. Translasi ini tentu tidak boleh mengubah sifat-sifat abstrak yang ada dalam permainan semula contoh kegiatan yang diberikan dengan permainan block logic, anak dihadapkan pada kelompok persegi dan persegi panjang yang tebal, anak diminta mengidentifikasi sifat-sifat yang sama dari benda-benda dalam kelompok tersebut (anggota kelompok).

4) Permainan Representasi (*Representation*)

Representasi adalah tahap pengambilan sifat dari beberapa situasi yang sejenis. Para peserta didik menentukan representasi dari konsep-konsep tertentu. Setelah mereka berhasil menyimpulkan kesamaan sifat yang terdapat dalam situasi-situasi yang dihadapinya itu. Representasi yang diperoleh ini bersifat abstrak, dengan demikian telah mengarah pada pengertian struktur matematika yang sifatnya abstrak yang terdapat dalam konsep yang sedang dipelajari. Contoh kegiatan anak untuk menemukan banyaknya diagonal poligon (misal segi dua puluh tiga) dengan pendekatan induktif.

5) Permainan dengan Simbolisasi (*Symbolization*)

Simbolisasi termasuk tahap belajar konsep yang membutuhkan kemampuan merumuskan representasi dari setiap konsep-konsep dengan menggunakan simbol matematika atau melalui perumusan verbal Sebagai contoh, dari kegiatan mencari banyaknya diagonal dengan pendekatan induktif tersebut, kegiatan berikutnya menentukan rumus banyaknya diagonal suatu poligon yang digeneralisasikan dari pola yang didapat anak.

6) Permainan dengan Formalisasi (*Formalization*)

Formalisasi merupakan tahap belajar konsep yang terakhir. Dalam tahap ini peserta didik dituntut untuk mengurutkan sifat-sifat konsep dan kemudian merumuskan sifat-sifat baru konsep tersebut. Pada tahap formalisasi anak tidak hanya mampu merumuskan teorema serta membuktikannya secara deduktif, tetapi mereka sudah mempunyai pengetahuan tentang sistem yang berlaku dari pemahaman konsep-konsep yang terlibat satu sama lainnya, misalnya pecahan senilai.

Berdasarkan paparan di atas, permainan kartu menggunakan media kartu bilangan juga memiliki tahapan-tahapan belajar yang terkandung dalam permainan tersebut. Tahapan tersebut antara lain:

- a) Permainan yang menggunakan aturan (*games*), permainan kartu bilangan merupakan permainan yang menggunakan aturan (*games*) karena di dalam permainan kartu bilangan terdapat beberapa aturan yang harus dilakukan oleh peserta didik.
- b) Permainan kesamaan sifat (*searching for communalities*), permainan kesamaan sifat terkandung dalam permainan karbil juga karena di dalam permainan kartu bilangan peserta didik diminta untuk membandingkan pengoperasian sederhana. Secara tidak langsung di dalam membandingkan kartu bilangan tersebut peserta didik diminta untuk dapat menemukan pecahan senilai
- c) Permainan dengan Simbolisasi (*Symbolization*), di dalam permainan kartu bilangan peserta didik diperkenalkan dengan sifat sifat pecahan senilai. Simbol-simbol tersebut diwujudkan melalui bilangan bulat dan gambar yang menjelaskan bilangan tersebut. Angka dan gambar tersebut tercantum dalam media kartu bilangan.

**b. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Bilangan**

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2011:30) mengemukakan kelebihan dari media kartu bilangan adalah sebagai berikut :

- 1) Peserta didik merasa senang melakukan kegiatan pembelajaran matematika karena dapat belajar sambil bermain.

- 2) Dengan tanpa disadari peserta didik melakukan latihan soal berulang kali, sehingga tingkat pemahaman peserta didik semakin meningkat.
- 3) Hasil belajar peserta didik akan lebih meningkat, karena sering melakukan latihan soal dengan permainan.

Sesuai dengan paparan di atas, media kartu bilangan memiliki beberapa kelebihan. Melalui media kartu bilangan peserta didik akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran karena dapat belajar sambil bermain. Media kartu bilangan juga akan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep membandingkan pengoperasian sederhana, Karena dalam permainan menggunakan media kartu bilangan tanpa disadari peserta didik membandingkan bilangan secara berulang. Selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan karena peserta didik memahami konsep membandingkan pecahan dengan tepat sehingga pada saat mengerjakan latihan soal tidak mengalami kesulitan. Media kartu bilangan juga memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut yaitu membutuhkan waktu yang sedikit dibandingkan dengan mengajar melalui metode ceramah saja. Media kartu bilangan yang terbuat dari kertas kualitasnya tidak tahan lama. Dalam mengantisipasi kekurangan dari media kartu bilangan, ada beberapa tindakan yang dilakukan. Tindakan tersebut antara lain guru harus dapat mengatur waktu proses pembelajaran dengan tepat. Sedangkan untuk mengantisipasi kelemahan kartu bilangan mengenai kualitasnya maka media kartu bilangan dilapisi oleh plastik bening yang bersifat kaku (dilaminasi). Walaupun kartu bilangan terbuat dari kertas namun tidak akan mudah sobek.

## **6. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Muhsetyo (2008: 1.26), mendefinisikan “pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari”. Pembelajaran matematika dilakukan oleh pendidik atau guru secara sadar dan terencana sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan tentang materi yang sedang dipelajari.

Mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sangat penting, sehingga perlu diberikan kepada peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar.

Matematika membekali peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta mampu bekerjasama. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 14 Tahun 2007, ruang lingkup mata pelajaran matematika pada program Paket A meliputi “aspek bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data”. Mengingat hakikat matematika berkenaan dengan konsep abstrak sementara tingkat perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar pada umumnya masih berada pada tahap operasional konkret. Berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik tersebut maka guru sebaiknya menggunakan media dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan terutama dalam pembelajaran matematika agar konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Menurut Sumantri dan Syaodih (2007:6.3-6.4), peserta didik usia sekolah dasar juga memiliki karakteristik yang khas yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan, melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Media dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena dalam penggunaannya mempertimbangkan karakteristik siswa. Pembelajaran matematika akan lebih baik jika disajikan dalam suasana yang menyenangkan yaitu dalam bentuk bermain sehingga peserta didik termotivasi dan ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran matematika di SD hendaknya merujuk pada pemberian pembelajaran yang bermakna melalui konstruksi konsep-konsep yang saling berkaitan hingga adanya *reinvention* (penemuan kembali). Meskipun penemuan ini bukan hal baru bagi individu yang telah mengetahui sebelumnya, namun bagi peserta didik penemuan tersebut merupakan sesuatu yang baru.

### **Kajian Tentang Materi Pecahan Dikelas IV SD**

#### 1) Pengertian Pecahan

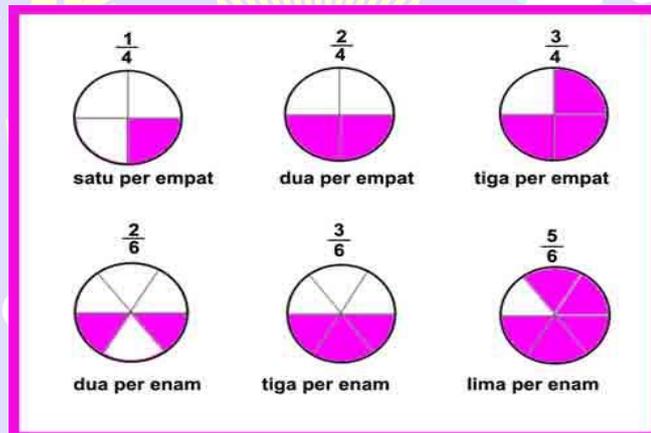
Pecahan diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksudkan adalah bagian yang diperhatikan, yang biasa ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap satuan, dan dinamakan penyebut.



Gambar 2.2 Pizza Yang Dibagi Menjadi 8 Bagian Setiap Bagian Yang di Potong Menunjukkan  $\frac{1}{8}$  Bagian

Gatot Muhsetyo (2007:4) menyatakan bahwa pecahan pada prinsipnya menyatakan beberapa bagian dari sejumlah bagian yang sama. Seluruh jumlah bagian yang sama tersebut sama-sama membentuk satuan (unit). Sejalan dengan pendapat Sulardi (2008:14) menyatakan pecahan adalah bagian dari sesuatu yang utuh. Pecahan dapat ditunjukkan dengan daerah yang diarsir

Contoh :



Gambar 2.3 Ilustrasi Pecahan Bagian Gambar Yang Diarsir Menunjukkan Nilai Pecahan.

Usman (2002:110) mengemukakan bahwa bilangan yang menyatakan bagian dari sesuatu yang utuh atau satu kelompok disebut pecahan. Pembilang menunjukkan bilangan yang utuh yang dibagi, sedangkan penyebut menunjukkan banyak pembagian pecahan tersebut.

## 2) Pecahan Senilai

Pecahan yang nilainya tidak akan berubah walaupun pembilang dan penyebutnya dikalikan atau dibagi dengan bilangan yang sama yang tidak nol. Untuk mengetahui hubungan pecahan-pecahan yang senilai perhatikan uraian berikut.

## 3) Pecahan Senilai Dengan Menggunakan Gambar



Daerah yang diarsir adalah 1 dari 2 bagian, maka daerah yang diarsir menunjukkan pecahan  $\frac{1}{2}$  lambang pecahan  $\frac{1}{2}$  dibaca satu per dua.



Daerah yang diarsir adalah 1 dari 4 bagian, maka daerah yang diarsir menunjukkan pecahan  $\frac{1}{4}$  lambang pecahan  $\frac{1}{4}$  dibaca satu per tiga atau sepertiga.

Hal tersebut membuktikan bahwa  $\frac{1}{2}$  lebih besar dari  $\frac{1}{4}$  perbandingan pecahan tersebut adalah  $\frac{1}{2} > \frac{1}{4}$ .

## B. Kerangka Berfikir

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu tugas utama guru. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses menambah pengalaman peserta didik guna memperoleh sebuah pengetahuan baru. Dalam proses pembelajaran di SD Islam Saroja Surabaya masih sering meminimalkan keterlibatan peserta didik. Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik bersifat pasif sehingga lebih banyak menunggu sajian-sajian guru daripada mencari dan menemukan pengetahuan yang peserta didik butuhkan. Hal tersebut membuat pengetahuan peserta didik kurang berkembang sehingga dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelusuran pada daftar nilai ulangan harian tahun 2017/2018 dan hasil observasi yang dilakukan, menunjukkan adanya permasalahan yang muncul pada pembelajaran matematika di SD Islam Saroja Surabaya.

Permasalahan tersebut hasil belajar peserta didik yang kurang memenuhi target KKM SD Islam Saroja pada materi operasi penjumlahan sebelumnya. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal

tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas IV-B SD Islam Saroja Surabaya. Wali kelas IV-B SD Islam Saroja belum menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran matematika materi sebelumnya. sehingga masih banyak peserta didik yang belum memahami konsep membandingkan operasi penjumlahan sederhana dan menyebabkan hasil belajar matematikanya pada materi tersebut rendah. Dalam menjelaskan konsep materi operasi penjumlahan banyak media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah media pembelajaran karbil. Media karbil adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pecahan sederhana.

Media karbil ini merupakan salah satu media yang tepat digunakan peserta didik dalam membantu pemahamannya tentang materi pecahan karena media kartu bilangan ini sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD. Peserta didik kelas IV SD masih pada tahap operasional konkret, sehingga peserta didik membutuhkan benda yang bersifat nyata dalam meningkatkan pemahamannya akan suatu hal. Media kartu bilangan ini bersifat semi konkret yang dapat dilihat langsung dan dipegang langsung oleh peserta didik.

Media karbil memiliki fungsi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pecahan karena peserta didik secara berulang menggunakan media karbil. Melalui peningkatan pemahaman peserta didik tersebut maka hasil belajar peserta didik juga akan ikut meningkat. Selain itu media karbil juga dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media karbil ini juga dapat meningkatkan interaksi peserta didik dengan guru karena secara tidak langsung peserta didik aktif bertanya pada saat menggunakan media kartu bilangan. Sehingga akan meningkatkan daya ingat peserta didik dalam memahami materi pecahan sederhana. Dengan demikian hasil belajar matematika peserta didik pada materi pecahan sederhana akan meningkat.

### **C. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Penelitian tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* bukan pertama kali yang dilakukan. Karena dari beberapa hasil penelitian yang pernah ditelaah, ada beberapa peneliti sebelumnya yang telah

membahas masalah yang sama walaupun dengan sudut pandang yang beragam. Hampir setiap peneliti menyatakan hasil yang berbeda dari penelitiannya masing-masing. Kajian pustaka pada dasarnya digunakan untuk memperoleh suatu informasi tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian dan digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah. Dalam kajian pustaka ini peneliti menelaah beberapa skripsi dari penelitian terdahulu, antara lain:

Hasil penelitian ini dilakukan Susi Susanti (2011) dalam penelitiannya yang berjudul peningkatan prestasi belajar peserta didik pada materi peluang melalui model *problem based learning* di kelas IV di SDN 1 Gondang Bojonegoro. Dengan nilai rata rata tes belajar siklus I adalah 68,5 dan pada siklus II 79,10.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Afyani Dwi Kustini (2012:54-56) dalam penelitian yang berjudul Upaya meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V dengan permainan kartu pada materi operasi penjumlahan. Dengan rata-rata nilai tes siklus I 68,30 dan pada siklus II 82,00.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam skripsi ini menekankan pada operasi pecahan dengan model pembelajaran yang sama.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Memperhatikan landasan teori dan kerangka berpikir tersebut di atas, maka hipotesis tindakan dirumuskan sebagai berikut: “penggunaan media kartu bilangan dengan model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada peserta didik kelas IV-B SD Islam Saroja.