



BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Teori Media Pembelajaran

Pembelajaran di sekolah sebaiknya menggunakan bantuan media pembelajaran, apabila tidak menggunakan atau menerapkan media akan menyebabkan siswa yang belum memahami materi pelajaran, sehingga siswa cenderung malas dan tidak tertarik dengan mata pelajaran tersebut. Dengan menggunakan media yang tepat mengarah pada pembelajaran yang efektif dan menarik.²⁰

Sebagaimana teori yang dikemukakan oleh G. Salomon, pada setiap media pembelajaran mempunyai cara sendiri untuk menyampaikan isi melalui simbol tertentu. G. Salomon juga menyatakan bahwa efektivitas dari sebuah media bergantung pada siswa, isi, dan tugas.²¹

2. Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu komponen pada sistem pembelajaran adalah media. Sebagai komponen, media hendaknya menjadi bagian yang komplet atau lengkap dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Akhir dari pemilihan media pembelajaran yakni penggunaan media

²⁰Syamsinar, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN No. 95 Manjangloe", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 5, No. 2, E-ISSN: 2721-3234, (2023), hal 100. Lihat di <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/jipmi/article/view/40033/17789>, diakses 1 Juli 2024.

²¹Ahmad Syawlana dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Tilawatil Quran Berbasis Video Dengan Menerapkan Curve Audio Tracking", *Jurnal PINTER*, Vol. 05, No. 01, (Juni 2021). Lihat di <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pinter/article/view/23580/11304>, diakses pada 21 Januari 2024.

tersebut dalam proses pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.²²

Media menurut bahasa mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.²³ Media pembelajaran merupakan sebuah alat perantara untuk menyampaikan suatu informasi dan pendapat, sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat, dan perhatian para peserta didik.²⁴

3. Indikator Media Pembelajaran

Menurut Rivai, indikator yang mendukung pembelajaran dengan memakai media ada lima yakni:²⁵

- a. Relevansi, artinya media pembelajaran tersebut dipilih atas kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.
- b. Kemampuan guru, artinya dengan adanya media pembelajaran, guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada siswa.
- c. Kemudahan penggunaan, artinya media memiliki sifat yang mudah dalam penggunaannya pada waktu guru mengajar.

²²Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an*, Vol. 3, No. 1, (Juni 2018), hal 173. Lihat di <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf><https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/6535>, diakses pada 20 Juni 2024.

²³Ramli Abdullah, "Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran", *Lantanida Journal*, Vol. 4, No. 1, (2017), hal 38. Lihat di <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1866>, diakses pada 20 Juni 2024.

²⁴Fita Fatria, Listrari, "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 2, No. 1, (April 2017), hal 140. Lihat di <https://www.jurnal-lp2m.um naw.ac.id/index.php/JP2BS/article/view/158>, diakses pada 20 Juni 2024.

²⁵Sitti Nuralan, "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 1 Tolotoli", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 02, No. 07 (Desember 2021), hal 1918. Lihat di <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/1041/785>, diakses pada 5 Desember 2023.





- d. Ketersediaan, artinya bahwa media tersedia jumlahnya dan berkualitas untuk digunakan dalam pembelajaran, dan menjadi salah satu sarana dan prasarana dalam kegiatan pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah.
 - e. Kebermanfaatan, artinya bahwa media pembelajaran harus mempunyai nilai guna, dan dapat bermanfaat bagi siswa selama kegiatan pembelajaran.²⁶
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Macam-macam media pembelajaran menurut Ramli dikelompokkan menjadi 4, antara lain:²⁷

- a. Media audio, media yang dijangkau menggunakan indra pendengaran saja. Contoh, radio.
- b. Media visual, media berupa gambar yang bisa dijangkau menggunakan indra penglihatan saja. Contoh, foto, gambar, lukisan, poster.
- c. Media audio visual, media yang bisa dijangkau menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Contoh: film, video.

²⁶Elti Mulyani, Ika Yatri, “Analisis Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Mengenal Bilangan Pecahan Kelas II SD”, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 06, No. 2, E-ISSN: 2579-9258, P-ISSN: 2614-3038, (Juli 2022), hal 2159. Lihat di <https://www.j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1513>, diakses pada 20 Juni 2024.

²⁷Muhammad Faqih, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android”, *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra & Pengajaran*, Vol. 7, No. 2, P-ISSN: 2355-2638, E-ISSN: 2746-1866, (2020), hal 29. Lihat di <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/4556>, diakses pada 20 Juni 2024.

d. Media proyeksi tiga dimensi, media yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi. Contoh, benda yang sebenarnya, boneka.

5. Karakteristik Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media di samping mengetahui kriterianya kita juga harus mengetahui karakteristik media tersebut, sebelum menentukan jenis media tertentu, pahami dengan baik bagaimana karakteristik media tersebut. Kriteria pemilihan dan pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan siswa, tujuan, dan karakteristik dari media itu sendiri.²⁸ Karakteristik media pembelajaran sebagai berikut:²⁹

- a. Fiksatif, media pembelajaran harus mempunyai karakteristik yang mampu menampilkan objek atau peristiwa yang berupa foto, gambar, rekaman atau film yang bisa ditampilkan kembali bila diinginkan.
- b. Manipulatif, media pembelajaran harus bisa menampilkan objek atau peristiwa yang telah disimpan sebelumnya dan memodifikasi seperlunya untuk mendukung proses pembelajaran.
- c. Distributif, media pembelajaran bisa dijangkau khalayak yang besar dalam satu kali penyajian.

²⁸Rita Angraini, "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai", *Journal of Moral and Civic Education*, Vol. 1, No. 1, ISSN: 2549-8851, (2017), hal 17-18. Lihat di <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1728384&val=13639&title=Karakteristik%20Media%20yang%20Tepat%20dalam%20Pembelajaran%20Pendidikan%20Kewarganegaraan%20PKn%20sebagai%20Pendidikan%20Nilai>, diakses pada 27 Juni 2024.

²⁹Muhammad Nazri Nurrahman, dkk, "Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Papan pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, Vol. 2, No. 2, (Desember 2022), hal 442. Lihat di <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4346>, diakses pada 17 Juni 2024.



- d. Aksesibilitas, media pembelajaran ketika digunakan dalam proses belajar mengajar hendaknya dapat diakses oleh guru dan siswa.
- e. Interaktif, dengan adanya media pembelajaran yang digunakan proses belajar mengajar harus memungkinkan adanya proses interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa.
- f. Sesuai dengan fungsi dan tujuan pengajaran, media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan fungsi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- g. Mendukung materi pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan harus mendukung materi pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa.
- h. Mudah digunakan, media pembelajaran harus mudah digunakan oleh guru agar dapat mengkomunikasikan materi pembelajaran secara efektif kepada siswa. Jika guru tidak mengetahui cara menggunakan media pembelajaran, maka materi pelajaran tidak akan tersampaikan dengan benar.
- i. Sesuai dengan karakteristik siswa, media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa terutama dalam hal kemampuan berpikir, perkembangan siswa, dan pengalaman siswa.³⁰

³⁰In Syarifatul Inayah, "Peran Media Pembelajaran "Papan Pintar" pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2, ISSN Cetak: 2477-2143, ISSN Online: 2548-6950, September 2023, hal 2926-2927. Lihat di <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10049>, diakses pada 26 Juni 2024.





- j. Efektif dan efisien, media harus digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Demikian dengan penyiapan bahan ajar yang diberikan dan alokasi waktu yang sudah ditetapkan.
- k. Eksplanatif, penggunaan media pembelajaran untuk menggambarkan materi pembelajaran dapat mencegah hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran, seperti kesalah pahaman, kurang konsentrasi, dan kurangnya pemahaman siswa.
- l. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera. Contoh proses gunung meletus dapat diganti dengan gambar dua dimensi atau simulasi tiga dimensi.
- m. Membangkitkan minat belajar, media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran harus mampu membangkitkan minat belajar siswa sehingga mereka termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

6. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian informasi dan sebagai sumber belajar yang memuat pesan dan materi pembelajaran.³¹

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah

³¹Egita Dwisari Indriani, Dinie Anggraeni Dewi, dan Yayang Furi Furnamasari, “Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, No. 3, ISSN: 2614-6754 (print), ISSN: 2614-3097 (online), (2021), hal 11232. Lihat di <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2802>, diakses pada 22 Juni 2024.

memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.³²

Dalam pembelajaran matematika, media pembelajaran digunakan untuk membantu kelancaran komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, sehingga aktivitas dan hasil belajar matematika lebih baik. Ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika, yaitu:³³

- a. Adanya keragaman materi pembelajaran matematika
- b. Pembelajaran matematika menjadi menarik
- c. Pembelajaran matematika menjadi interaktif
- d. Durasi waktu pembelajaran matematika dapat lebih tepat waktu
- e. Meningkatkan hasil belajar matematika
- f. Guru menjadi lebih produktif dan kreatif.

B. Media Pejuang

1. Pengertian Media Pembelajaran Pejuang

Media Pejuang adalah sebuah media pengembangan dari media *counting box*, media Pejuang sebuah media hitung yang dibuat oleh hasil tangan manusia untuk membantu siswa dalam pembelajaran matematika,

³²Junaidi, "Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, Vol. 3, No. 1, E-ISSN: 2589-6449, P-ISSN: 2580-4111, (April 2019), hal 53. Lihat di <https://ejournal.kompetif.com/index.php/diklatreview/article/view/349>, diakses pada 16 Juni 2024.

³³I Made Dharma Atmaja, "Filsafat Ilmu sebagai Pembentuk Karakteristik Pengembangan Media Pembelajaran Matematika", *Jurnal Santiaji Pendidikan*, Vol. 10, No. 1, ISSN 2087-9016, E-ISSN 2685-4694, (Januari 2020), hal 23. Lihat di <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/jsp/article/view/693>, diakses pada 22 Juni 2024.



khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah besar.³⁴

Penggunaan media pembelajaran ini sangatlah penting untuk mengarahkan perhatian anak dan untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Ada bermacam-macam media yang dirancang atau dikemas secara menarik untuk pembelajaran siswa dalam belajar matematika.³⁵ Media tersebut yakni media Pejuang, media ini merupakan media yang dirancang semenarik mungkin untuk memudahkan siswa memahami konsep operasi hitung penjumlahan pengurangan terutama pada soal cerita dan proses belajar mengajar terkesan menyenangkan, tidak membosankan, dan mudah dipahami.³⁶

2. Bahan dan Cara Pembuatan Media Pembelajaran Pejuang

Pembuatan media Pejuang pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan bahan dari kayu atau triplek.

- a. Alat dan bahan. Alat: gergaji, pensil atau spidol, penggaris atau meteran, amplas, bor, palu, gunting. Adapun bahan untuk pembuatan media Pejuang, yakni: kayu, triplek, engsel, paku, cat kayu, lem fox.

³⁴Putri Zunia Norviana, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pengurangan Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Takberperang (Kotak Berhitung Pengurangan) Pada Siswa Kelas IA SDN Sampangan 02 Semarang", *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, E-ISSN: 2986-6340, Vol. 01, No. 06 (Juli 2023), hal 284. Lihat di <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/408>, diakses pada 29 November 2023.

³⁵Pusvyta Sari, "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran", *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, p-ISSN: 2655-9331, e-ISSN: 2657-2230, (Januari 2019), hal 52. Lihat di <https://www.ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/7>, diakses pada 16 Juni 2024.

³⁶Yunita Fitri Ningsih, dkk, "Penggunaan Media Counting Box sebagai Perwujudan dari Teori Bruner untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pengurangan pada Siswa Kelas I SD Negeri Podorejo 03", *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 1, E-ISSN: 2986-6340, (2023), hal 87. Lihat di <https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/1129>, diakses pada 16 Juni 2024.





- b. Cara Pembuatan: pembuatan media Pejuang pada mata pelajaran matematika menggunakan bahan dari kayu dan triplek. Setelah menentukan desain, bahan dan alat, proses pembuatan yakni mengukur kayu sesuai yang diinginkan, potong kayu yang sudah diukur, sambungkan kayu menggunakan paku, membuat rak telur menggunakan kayu triplek, potong triplek membentuk lingkaran kecil-kecil kemudian bor, amplas kayu yang setengah jadi kemudian dicat menggunakan cat kayu.
3. Manfaat Media

Manfaat media pembelajaran Pejuang baik umum maupun khusus sebagai alat pembelajaran bagi siswa yang ada di MI Bustanul Ulum Mojokuripan seperti memberi kemanfaatan:³⁷

- a. Pengajaran menjadi lebih menarik dengan gambar dan warna yang cukup menarik, sehingga siswa merasa lebih tertarik untuk menggunakannya.
- b. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata hanya menggunakan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan guru, pembelajaran tidak bosan, dan tidak kehabisan tenaga.
- c. Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, akan tetapi ada aktivitas lain yang melibatkan media seperti mengamati media

³⁷Rangga Andrianto, Pengembangan Alat Peraga Edukatif Mistar Bilangan Bulat (Misbibul) Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas IV SDN Golo Umbulharjo Kota Yogyakarta”, *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 6, (2017), hal 543. Lihat di <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiptp/article/view/7960>, diakses pada 23 Juni 2024.

pembelajaran yang diperagakan, melakukannyaguna menjalankan media sebagai alat peraga, serta mendemonstrasikan kegiatan dengan menjalankan alat peraga.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Pejuang

a. Kelebihan media Pejuang

- 1) Membantu siswa dalam berhitung
- 2) Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung
- 3) Membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran seperti mengamati dan mempraktikkan
- 4) Membuat siswa tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran akan lebih menyenangkan.

b. Kekurangan media Pejuang

Saat diberikan penjelasan mengenai cara permainannya, menyebabkan kegaduhan saat bermain, mudah bosan ketika saat menunggu giliran bermain, dan perlu kesediaan biaya.

5. Langkah-langkah Penggunaan

- a. Guru menjelaskan secara singkat mengenai materi penjumlahan dan pengurangan
- b. Guru melakukan games snowball throwing
- c. Siswa yang mendapat bola akan maju kedepan untuk memilih soal cerita yang sudah disiapkan oleh guru pada media Pejuang



- d. Siswa menyeleksi apakah soal tersebut termasuk pada kalimat positif atau negatif
- e. Siswa menyelesaikan permasalahan dari soal tersebut dengan melihat penjelasan kalimat positif dan negatif pada samping media Pejuang
- f. Siswa menyelesaikan soal cerita tersebut pada papan kecil yang ada di dalam media Pejuang
- g. Siswa memperlihatkan hasil yang sudah dikerjakan di depan siswa yang lain
- h. Guru memberi kesimpulan dari jawaban siswa tersebut.

C. Hasil Belajar

1. Teori Hasil Belajar

Menurut Teori Taksonomi Bloom, teori hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yakni *Cognitive Domain* (Aspek kognisi yang melibatkan keterampilan dalam berfikir), *Affective Domain* (aspek sikap, perasaan dan emosi), dan *Psychomotor Domain* (aspek yang memfokuskan pada keterampilan dan kinerja).³⁸ Berikut penjelasannya:

- a. Aspek kognitif, aspek yang berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.

³⁸Ramlan Effendi, "Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 1 (2017), hal 73. Lihat di <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIPMat/article/view/1483>, diakses pada 20 Juni 2024.



- b. Aspek afektif, aspek yang mencakup perilaku-perilaku yang menkankan pada aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, perilaku, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- c. Aspek psikomotorik, aspek yang berkaitan dengan *skill* (keterampilan) atau kemampuan bertindak setelah siswa menerima pelajaran tertentu.³⁹

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar terdiri dari beberapa pengalaman yang didapat oleh siswa yang mencakup semua ranah, mulai dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dilakukan, dikerjakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun kelompok setelah mengalami proses pembelajaran.⁴⁰ Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁴¹

³⁹Friska Octavia Rosa, "Analisis Kemampuan Siswa Kelas X Pada Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik", *Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika*, Vol. 1, No. 2, (2016), hal 25. Lihat di <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/987>, diakses pada 20 Juni 2024.

⁴⁰Siti Komariyah, Ahdinia Fatmala Nur Laili, "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, Vol. 4, No. 2, P-ISSN: 2460-8599, E-ISSN: 2581-2807, (September 2018), hal 57. Lihat di <http://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/199>, diakses pada 21 Juni 2024.

⁴¹Irwitadia Hasibuan, "Hasil Belajar Siswa pada Materi Bentuk Aljabar Di Kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014", *Jurnal Peluang*, Vol. 4, No. 1, ISSN: 2302-5158, (Oktober 2016), hal 30. Lihat di <https://jurnal.usk.ac.id/peluang/article/view/5853>, diakses pada 21 Juni 2024.



3. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu hal yang terlihat, dapat diamati, dan dapat dihitung sebagai hal yang menjadi bukti bahwa orang tersebut sudah belajar, yakni dengan munculnya perubahan.⁴² Menurut Benjamin S. Bloom indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga, yaitu:⁴³

a. Ranah kognitif

Adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan, dan pengolahan otak. Menurut Bloom tingkatan hasil kognitif dimulai dari terendah dan sederhana, yakni hafalan hingga yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.

b. Ranah afektif

Dalam ranah afektif, hasil belajar disusun mulai dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

⁴²Middy Boty, "Hubungan Kreativitas Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Ma'had Islamy Palembang", *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, Vol. 04, No. 01 (Juni 2018), 47. Lihat di <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/2265>, diakses 6 Desember 2023.

⁴³Homroul Fauhah, "Analisis Model *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 09, No. 02 (2021), 327. Lihat di <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/download/10080/4337/30903>, diakses pada 6 Desember 2023.



c. Ranah psikomotorik

Hasil belajar disusun menurut urutan mulai yang paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi, hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.⁴⁴

4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar antara siswa yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda. Perbedaan tersebut disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya, antara lain faktor internal dan eksternal.⁴⁵ Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi dua bagian, yaitu:⁴⁶

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa. Yang termasuk dalam faktor internal yakni:

1) Faktor kesehatan

Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan juga ikut terganggu, selain itu faktor tersebut akan menyebabkan cepat lelah dan kurang semangat.

⁴⁴Dwi Cahyaningtyas, Naniek Sulistya Wardani, Narwastujati Sepharibada Yudarasa, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Penerapan Discovery Learning", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 13, No. 1, E-ISSN: 2549-9653, P-ISSN: 2088-3439, Januari 2023, hal 60. Lihat di <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>, diakses pada 28 Juni 2024.

⁴⁵Mohammad Ridho'i, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa Mts Miftahul Ulum Pandanwangi", *Jurnal E-DuMath*, Vol. 8, No. 2, ISSN Cetak: 2356-2164, ISSN Online: 2356-2056, (2022), hal 119. Lihat di <https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/edumath/article/view/1809>, diakses pada 10 Juni 2024.

⁴⁶Tasya Nabillah, Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar", *Prosiding Sesiomadika*, Vol. 2, No. 1, (2020), hal 662. Lihat di <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>, diakses pada 17 Juni 2024.



2) Minat

Minat yang besar berpengaruh terhadap belajar, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

3) Bakat

Kemampuan itu akan terealisasi menjadi kenyataan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena siswa senang belajar.

4) Motivasi

Motivasi mempunyai hubungan yang erat dengan tujuan yang akan dicapai. Untuk mencapai tujuan itu perlu adanya tindakan, sedangkan yang menjadi penyebab tindakan adalah motivasi sebagai daya pendorongnya.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk dalam faktor eksternal yakni:⁴⁷

⁴⁷Ahmad Syafi'i, Tri Marfiyanto, Siti Kholidatur Rodiyah, "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, P-ISSN 2549-1725, E-ISSN 2549-4163, (Juli 2018), hal 122. Lihat di <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/114>, diakses pada 12 Juni 2024.



1) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Misalnya kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul, dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

5. Karakteristik Hasil Belajar

Karakter hasil belajar merupakan munculnya perubahan perilaku atau tingkah laku pada diri setiap orang.⁴⁸ Karakteristik menurut

⁴⁸Miftakhul Ilmi Suwignya Putra, Indra Kusuma Wardani, Khazaimatul Millah, "Implementasi Media Papan Waktu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Annashiriyah Ngumpul Jogoroto Jombang", *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 5, No. 2, ISSN: 133-153 (Online), ISSN: 2579-5589 (Print), Oktober 2023, hal 139. Lihat di <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/4440>, diakses pada 4 Agustus 2024.



Muhibbin Syah, ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku hasil belajar yang terpenting yakni:⁴⁹

- a. Dalam karakteristik yang pertama, siswa menyadari adanya perubahan dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan, sikap dan pandangan tertentu, keterampilan dan seterusnya.
- b. Perubahan positif-aktif terjadi karena proses belajar bersifat positif dan aktif. Positif artinya baik, bermanfaat serta sesuai dengan harapan. Hal ini juga bermakna bahwa perubahan tersebut merupakan penambahan, yakni diperolehnya sesuatu yang baru yang lebih baik dari apa yang telah ada sebelumnya.
- c. Perubahan efektif-fungsional yang timbul karena proses belajar bersifat efektif, artinya perubahan membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu bagi siswa.
- d. Manifestasi perilaku hasil belajar merupakan perwujudan perilaku hasil belajar, biasanya lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan seperti kebiasaan, keterampilan, pengamatan, berpikir asosiatif dan daya ingat, berpikir rasional dan kritis, sikap, apresiasi dan tingkah laku.⁵⁰

⁴⁹Indra Kusuma Wardani, Asmaul Khusnah, Afif Nur Laili, "Implementasi Media Corong Berhitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika", *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, ISSN-2579-5589, Vol. 04, No. 02, (Oktober 2022). Dilihat di <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/3445>, diakses pada 9 Juni 2024.

⁵⁰Zainal Arifin, "Perubahan Perkembangan Perilaku Manusia Karena Belajar", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, Vol. 2, No. 1, ISSN 2548-2203, 2017, hal 65-66. Lihat di <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad/article/view/116>, diakses pada 27 Juni 2024.



D. Matematika MI

1. Teori Matematika

Menurut Jean Piaget, pembelajaran matematika meliputi proses belajar aktif, belajar melalui interaksi sosial, dan belajar melalui pengalaman sendiri. Siswa tidak boleh diajarkan konsep baru sampai mereka sudah mencapai tahap perkembangan kognitif.⁵¹ Jean Piaget menyatakan bahwa perkembangan belajar matematika anak melalui empat tahap, yaitu tahap konkrit, semi konkrit, semi abstrak, dan abstrak. Hal tersebut dijabarkan sebagai berikut:⁵²

- a. Tahap konkrit, pada tahap ini siswa hanya bisa memahami matematika jika dihadapkan dengan objek yang nyata secara langsung, hal tersebut bisa dilakukan dengan melihat dan menyentuh.
- b. Tahap semi konkrit, pada tahap ini anak sudah tidak perlu lagi melihat ataupun menyentuh objek secara langsung, karena sudah memahami Matematika dengan menggunakan objek yang diwakili dengan penggambaran yang sama.
- c. Tahap semi abstrak, pada tahap ini anak sudah tidak perlu menggunakan gambaran objek yang dimaksud, karena anak sudah bisa

⁵¹Nina Agustyaningrum, Paskalia Pradanti, Yuliana, "Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar", *Jurnal ABSIS*, E-ISSN 2654-8739, P-ISSN 2655-4518, Vol. 5, No. 1, (Oktober 2022). Lihat di <https://journal.upp.ac.id/index.php/absis/article/view/1440/924>, diakses pada 15 Maret 2024.

⁵²Mesayu Ardiningtyas, Tua Halomon Harahap, Elis Mardiana Panggabean, "Penerapan Teori Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas: Studi Kasus di Sekolah SMA Negeri 3 Medan", *Jurnal Kegiatan Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, ISSN: 2830-232X, Juni 2023, hal 69. Lihat di <https://jurnal.risetilmiah.ac.id/index.php/jkip/article/view/294>, diakses pada 29 Juni 2024.



memahami matematika dengan menggunakan tanda atau simbol sebagai pengganti objek.

- d. Tahap abstrak, pada tahap ini anak sudah mengalami pemahaman matematika yang sempurna, dengan penyebutan lambang bilangan tertentu anak sudah memahami bilangan yang dimaksud.

2. Pengertian Matematika MI

Matematika berasal dari Bahasa latin manthein atau mathema yang berarti belajar atau hal yang dipelajari.⁵³ Matematika merupakan mata pelajaran dari kelas I sampai kelas VI di SD atau MI sesuai dengan aturan dan urutan yang telah ditentukan. Matematika yang diajarkan pada pendidikan dasar dan menengah terdiri dari bagian-bagian matematika yang dipilih guna menumbuh kembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi siswa.⁵⁴

Matematika menjadi salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam pendidikan. Pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai pembelajaran yang mempunyai hubungan yang erat dengan konsep yang telah dipelajari sebelumnya.⁵⁵

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika mempunyai

⁵³Latifah Nuraini, "Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 2, P-ISSN: 2615-3939, E-ISSN: 2723-1186, (2018), hal 5. Lihat di <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jmtk/article/view/4143>, diakses pada 15 Juni 2024.

⁵⁴Tuti Herawati, "Penggunaan Alat Peraga Kubus dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika" *PESHUM: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 1, No. 5, (Agustus 2022), hal 446. Lihat di <http://journal-nusantara.com/index.php/PESHUM/article/view/539>, diakses pada 17 Juni 2024.

⁵⁵Yuliana Susanti, "Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa", *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. 2, No. 3, Oktober 2020, hal 438. Lihat di <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/1122/787>, diakses pada 28 Juni 2024.



tahapan pembelajaran yang dimulai dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika di madrasah ibtidaiyah.⁵⁶

3. Ruang Lingkup Matematika MI

Ruang lingkup materi dari matematika pada jenjang SD/MI ada lima, yaitu:⁵⁷

- a. Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- b. Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari
- c. Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta pengaplikasiannya.
- d. Memahami konsep koordinat untuk menentukan letak berat benda dan penggunaannya.
- e. Memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dengan tabel, gambar dan grafik (diagram), mengurutkan data, rentangan data, rerata hitung dan modus.

⁵⁶Wiryanto, "Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid-19", *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 2, E-ISSN: 2460-8475, (Mei 2020), hal 3. Lihat di <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/9352>, diakses pada 21 Juni 2024.

⁵⁷Nasrin Nabila, "Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget", *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 6, No. 1 (Januari 2021), hal 73. Lihat di <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/3574/2680>, diakses pada 15 Maret 2024.



4. Tujuan Matematika MI

Pembelajaran matematika yang diajarkan di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut:⁵⁸

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat sama rata, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika.

5. Indikator Kompetensi Penjumlahan dan Pengurangan

Indikator penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah besar sebagai berikut:⁵⁹

⁵⁸Mia Andani, Oyon Haki Pranata, Ghullam Hamdu, “*Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 8, No. 2, (2021), hal 413. Lihat di <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/35391>, diakses pada 21 Juni 2024.



- a. Menyelesaikan operasi hitung penjumlahan bilangan cacah besar.
- b. Menyelesaikan operasi hitung pengurangan bilangan cacah besar.
- c. Menyelesaikan soal cerita yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan serta menyelesaikan soal cerita dengan urutan diketahui, ditanyakan, dan penyelesaian dengan maksimum bilangan 10.000.

⁵⁹Sri Mulyani, Suarjana, Ndara Tangu Rendra, “Analisis Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, P-ISSN 2579-3276, Vol. 2, No. 3 (2018). Lihat di <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=847665&val=13537&title=Analisis%20Kemampuan%20Siswa%20dalam%20Menyelesaikan%20Operasi%20Hitung%20Penjumlahan%20dan%20Pengurangan%20Bilangan%20Bulat>, diakses pada 15 Maret 2024.



