**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Tinjuan Tentang Hasil Belajar**
3. **Pengertian Belajar**

Slameto (2003: 4) mengatakan bahwa “belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan belajar adalah proses perubahan dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik sehingga menjadi manusia dewasa yang senantiasa bertanggung jawab dalam segala kegiatan yang dilakukan, selalu berusaha menjadi yang lebih baik, mampu beradaptasi dilingkungan sekitar dan mengerti akan makna dari sebuah pengalaman yang telah dialami.

1. **Pengertian hasil belajar**

Menurut Ahmad Susanto (2014:1) mendefiniskan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlagsungnya proses belajar mengajar atau lazim disebut dengan pembelajaran.

Menurut Sudjana (2006: 22) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki oleh murid yang berupa aspek intelektual sikap dan keterampilan berdasarkan apa yang telah dipelajari sehinggah membawah perubahan pada murid dan rendahnya hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan tes standar yang pada akhirnya terwujud dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar merupakan interaksi dengan berbagai faktor yang mempengaruhi.Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern.Faktor intern adalah yang ada dalam diri murid, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berada di luar diri murid.

Slameto (2003: 54) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Faktor-faktor intern meliputi: faktor jasmaniah berupa; kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologis berupa; inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan faktor kelelahan.
2. Faktor-faktor ekstern meliputi: faktor keluarga berupa; cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan, faktor sekolah berupa; metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah, dan faktor masyarakat berupa; kegiatan siswa dalam masyarakat, mas media, teman gaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Selanjutnya Sumadi Brata (2006: 233) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu;

1. Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dapat digolongkan menjadi dua golongan; (a) faktor-faktor nonsosial misalnya keadaan udara, cuaca, waktu (pagi, atau siang, ataupun malam), tempat (letaknya, pergedungannya), alat-alat yang dipakai untuk belajar (alat tulis-menulis, buku-buku, alat-alat peraga, dll). (b) faktor-faktor sosial, misalnya; faktor manusia (sesama manusia), baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir, hanya berupa foto, gambar, suara, dll
2. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa, dapat digolongkan menjadi dua golongan: a. faktor-faktor fisiologis dan b. faktor-faktor psikologi.

Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa lingkungan masyarakat sangat mempengaruhi terhadap proses pendidikan anak, apabila anak tersebut tumbuh dan berkembang di lingkungan yang baik, maka akan berpengaruh terhadap pendidikannya, demikian pula sebaliknya

Sumadi Surya Brata (2006: 233) Bila dikaitkan dengan matematika, maka hasil belajar matematika merupakan hasil belajar yang dicapai oleh murid setelah proses belajar-mengajar dalam selang waktu tertentu. Bila murid telah menguasai pelajaran matematika akan terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku inilah yang merupakan tujuanpengajaran matematika dalam arti murid telah memiliki pengetahuan tentang matematika

1. **Belajar Matematika**

Soedjadi (2000: 25) menyajikan beberapa definisi atau pengertian tentang matematika yaitu:

(1) matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematik; (2) matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulus; (3) matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan dua bilangan; (4) matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk; (5) matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur logis; dan (6) matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang cermat.

Matematika sebagai ilmu pengetahuan tentang bilangan maka diperlukan alat bantu untuk memanipulasi operasi hitung sehingga memudahkan murid memahami dan menerapkan bilangan itu dengan tepat. Konsep pemahaman matematika memberikan motivasi murid untuk menyusunnya secara tepat dan secara hirarki.

Berdasarkan pandangan tentang matematika di atas, maka dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan eksak tentang bilangan dan simbol yang tersusun secara sistematik dan hirarki dalam konsep abstrak dan bercirikan penalaran deduktif .

Menurut jhoson dan Myklebust (Abdurrahman, 1996: 252) bahwa :

Matematika adalah simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif dan keruangan yaitu menunjukkan kemampuan strategi dalam merumuskan, menafsirkan dan menyelesaikan model matematika dalam pemeahan masalah, sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berfikir.Dalam hal ini menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajari, mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, grafik, atau diagram untuk menjelaskan keadaan atau masalah.

Selanjutnya menurut paling (Abdurrahman, 1996: 252) mengemukakan bahwa:

Matematika adalah suatu cara untuk menemukan suatu jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan pengetahuan tentang menghitung dan yang paling penting adalah memikirkan dalam manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulakan bahwa matematika merupakan pemecahan masalah yang dihadapi manusia dan cara menggunakan pengetahuan tentang menghitung serta mengkomunikasikan gagasan dengan simbol-simbol dalam matematika.

Untuk mencapai kemampuan tersebut perlu dikembangkan proses belajar matematika yang menyenangkan, memperhatikan keinginan murid, membangun pengetahuan baru dari apa yang diketahui murid, menciptakan suasana kelas yang mendukung kegiatan belajar, memberikan kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memberikan kegiatan yang menantang, memberikan kegiatan yang memberi harapan keberhasilan, dan menghargai setiap pencapaian murid.

Materi pembelajaran matematika yang dipelajari murid di kelas II sekolah dasar didasarkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP. 2006).Kurikulum tersebut memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, bahan pembelajaran, alat dan sumber bahan, dan evaluasi. Ketika guru megajar matematika, guru harus membuat Rencana Pelakasanaan Pembelajaran(RPP) sebagai administrasi guru melaksanakan pembelajaran. Dalam RPP dirumuskan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada indikator, standar kompetensi, dan komptensi dasar. Demikian pula ketika guru menyusun kegiatan belajar mengajar, guru merancang kegiatan awal , kegiatan inti , dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal guru menyiapkan murid untuk belajar, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dan langkah kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan inti guru merancang kegiatan belajar mengajar menggunakan metode atau strategi tertentu, mengelola kelas secara klasikal, kelompok dan secara mandiri. Demikian pula ketika guru manyampaikan materi, secara sistematis mulai dari hal yang mudah ke hal yang sulit. Untuk membantu murid memahami dan menerapkan materi pembelajaran guru menggunakan Media Pembelajaran Kartu Bilangan*.*

1. **Pengertian Media**

Gerlach & Ely (1971) Media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah,perantara atau pengantar , media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan,keterampilan, dan sikap dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media .

Media adalah komponen sumber belajar atatu wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa dapat merangsang siswa untuk belajar.Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, photografis , atau elektronis untuk menangkap,memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.Media adalah Segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar pada diri murid. National Education Association ( NEA ).

Halim (2002.11) mendefenisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan dan dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar, senada dengan ruseffendi (1993:144) menyatakan bahwa media merupakan alat bantu untuk mempermudah murid memahami konsep matematika. Alat peraga merupakan media pengajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari (Elly Estiningsih,1994).

Pendapat-pendapat diatas memiliki kesamaan yaitu media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan dan minat siswa, diharapkanhasil belajar murid dapat meningkat setelah menggunakan media.

1. **Pengertian Media kartu bilangan**

Hartoto ( sadiman,1997) Media kartu bilangan adalah suatu bentuk media pembelajaran yang terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan informasi berupa materi melalui pertanyaan- pertanyaan yang telah terkonsep. Kartu bilangan digunakan sebagai media penyampaian pesan pada mata pelajaran matematika. Kartu bilangan sebagai media pembelajaran yang dapat merangsang anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran.

1. **Manfaat media kartu bilangan**

Hartoto ( sadiman,1997) Media kartu bilangan memiliki dampak positif terhadap murid dalam proses pembelajaran matematika diantaranya yaitu :

1. Murid lebih mudah untuk memahamin konsep berhitung
2. Murid lebih termotivasi untuk belajar menghitung
3. Memberikan warna dan cara yang menarik untuk belajar
4. Dapat merangkai ide-ide dan metode yang baru dalam menguasai konsep hitung
5. Dapat menumbuhkan minat untuk belajar berhitung

Dengan adanya dampak positif dari penggunaan kartu bilangan dapat tercipta proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan bagi murid , sehingga juga dapat mempengaruhi hasil belajar murid.

1. **Langkah-langkah Penerapan media kartu bilangan**

Syaiful Bahri Djamarah (2002: 154) menjelaskan bahwa “Kartu bilangan adalah permainan kartu matematika yang setiap kartunya khusunya berisi hal-hal yang berkaitan dengan pengoperasian bilangan”. Langkah-langkah penerapan media kartu bilangan agar media kartu bilangan dapat digunakan secara efektif dan efesien,maka ada lima langkah yang biasa ditempuh guru pada waktu ia mengajar dan mempergunakan media Langkah-langkah itu adalah **:**

1. Persiapan guru

Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatlkan guna mencapai tujuan. Dalam hal ini prisip pemilihan dan dasar pertimbangan patut diperhatikan.

1. Persiapan kelas

Pada fase ini murid atau kelas harus mempunyai persiapan sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunaka media. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.

1. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media

Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan pemanfaatan media pengajaran . keahlian guru dituntut disini. Media diperbantukan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran. Media dikembangkan penggunaannya untuk keefektifan dan efesiensi pencapaian tujuan.

1. Langkah kegiatan belajar murid. pada fase ini murid belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Pemanfaatan media disini bisa siswa sendiri yang mempraktekannya ataupun guru langsung memanfaatkannya baik dikelas atau diluar kelas.
2. Langkah evaluasi pengajaran

Pada langkah ini, kegiatan belajar dievaluasi sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar murid. Hasil evaluasi dapat dijadikan dasar atau bahan bagi proses belajar berikutnya.

Makmun dalam implementasi kurikulum 2004, (mulyasa 2005:19) mengemukakan komponen-komponen yang terlibat dalam pembeljaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar:

1. Masukan mentah ( raw-input ), menunjukkan pada karakteristik individu yang mungkin mempermudah atau justru menghambat prose pembelajaran.
2. Masukan instrumental, menunjuk pada kualifikasi serta kelengkapn sarana yang diperlukan, seperti guru, metode, bahan atau sumber dan program.
3. Masukan lingkunan, yang menunjuk pada situasi , keadaan sekolah serta hubungan pengajar dan teman.

(Sudjana.2009:2) mengataka bahwa Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif,efektif,dan psikomotorik Hasil belajar juga tidak dapat dipisahkan dari semua kegiatan baik dikelas, prasarana disekolah maupun diluar sekolah.

Mulyasa (2005:191) Apa yang dialami dan diperoleh akan menunjukkan kemampuannya dalam menguasai pengetahuan. Belajar dilakukan karena adanya kebutuhan yang menimbulkan ketegangan dan harus dipenuhi, sehingga mendorong individu untuk mempergunakan pikiran dalam memenuhi kebutuhan tersebut.
 Media kartu bilangan merupakan suatu media yang di desain untuk memecahkan masalah pembelajaran matematika, karena media kartu bilangan dapat menciptakan proses pembelajaran dengan nuansa bermain . penggunaan media kartu bilangan pada proses pembelajaran matematika merupakan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga murid tidak terasa jenuh dan bosan dalam mengikutipembelajaran pembelajaran matematika di kelas.

1. **Kerangka Pikir**

Pelaksanaan pembelajaran matematika melalui media pembelajaran Kartu Bilangan pada murid akan meningkatkan keberhasilan murid dalam mencapai tujuan belajarnya, salah satunya di tentukan oleh proses belajar mengajar dikelas, apabila terjadi proses belajar mengajar yang baik maka diharapkan hasil belajar murid juga baik. Interaksi dalam belajar mengajar tidak sekedar hubungan antar guru dengan murid, tetapi berupa penggunaan media yang mengacu pada pembelajaran yang diterapkan. Berbagai upaya guru sangat menentukan keberhasilan dan peningkatan hasil belajar murid karena guru merupakan salah satu komponen yang berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, dikaji tentang peningkatan hasil belajar matematika melalui media pembelajaran Kartu Bilangan pada murid kelas II SDN 202 Ka’nea Sapanang Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto. Penerapannya dilaksanakan dengan mengidentifikasi segala problematika murid yang menyebabkan tingkat keberhasilan belajar murid menjadi rendah.Untuk mengetahui hal tersebut, penelitian ini dirancang melalui penelitian tindakan kelas (PTK).

Secara sederhana kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Hasil Belajar Matematika Murid Kelas II SDN 202 Ka’nea Sapanang**

Aspek Murid

1. Murid kurang aktif dalam pembelajaran matematika
2. Murid kurang memberikan umpan balik
3. Murid kurang mampu memahami pembelajaran
4. Murid kurang mampu memahami pembelajaran melalui media
5. Murid merasa bosan

Aspek Guru

1. Kurang melibatkan murid dalam proses pembelajaran
2. Penyampaian pembelajaran dengan monoton penjelasan guru
3. Kurang menggunakan media dalam pembelajaran matematika
4. Kurang melibatkan murid dalam memanfaatkan media
5. Kurang memotivasi murid dalam pembelajaran matematika
6. Pembelajaran yang kurang menarik
7.

**Hasil Belajar Murid Kelas II Rendah**

Langkah-langkah penerapan media kartu bilangan :

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran
2. Guru memperlihatkan Media pembelajaran
3. Guru menjelaskan gambar-gambar yang ada di media pembelajaran
4. Guru dan Murid saling bertanya jawab
5. Murid menyelesaikan soal – soal
6. Memberikan evaluasi / penutup

**Hasil Belajar Matematika Kelas II Meningkat**

*Gambar 1. Kerangka Pikir*

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis penelitian ini adalah, jika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kartu Bilangan*,* maka hasil belajar matematika pada murid kelas II SDN 202 Ka’nea Sapanang Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto dapat meningkat.