# BAB II

# LANDASAN TEORI

## 2.1 Kajian Teori

### Teori Belajar Behavioristik

#### Pengertian Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan teori yang menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Seseorang dapat dikatakan telah belajar jika dia dapat menunjukkan perubahan tingkah laku yang terjadi secara langsung (Putrayasa, 2013). Teori belajar behavioristik merupakan salah satu aliran psikologi yang memandang bahwasanya perilaku belajar seseorang atau individu hanya pada kejadian atau fenomena yang tampak secara kasat mata atau jasmaniah dan mengabaikan aspek-aspek mental hal ini dikemukakan oleh (Soesilo, 2015). Psikologi atau teori belajar behavioristik tidak melibatkan minat, emosi, dan perasaan individu dalam proses belajar. Peristiwa dalam pelaksanaan pembelajaran hanya semata-mata karena stimulus dan respon yang diberikan kemudian hal tersebut menjadi sebuah kebiasaan yang dikuasai oleh individu (Sahbana, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik merupakan salah satu teori pembelajaran yang mengamati atau melihat perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses pembelajaran. Teori ini sangat menekankan pada perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Teori belajar behavioristik menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil

belajar. Teori ini mendudukkan orang yang belajar sebagai individu yang pasif karena hanya memprioritaskan pada stimulus dan respon. Aplikasi teori belajar Behavioristik dalam kegiatan pembelajaran memfokuskan pada empat hal, yakni (a) tujuan pembelajaran, (b) sifat materi pelajaran, (c) karakteristik pembelajar, dan (d) media serta fasilitas pembelajaran yang tersedia. Proses pembelajaran yang berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa suatu pengetahuan bersifat obyektif, pasti, tetap, dan tidak berubah.

Teori belajar behavioristik dapat digunakan untuk mengetahui perubahan tingkah laku peserta didik sebagai hasil dari proses belajar yang dilakukan karena adanya stimulus dan respon. Perubahan tingkah laku peserta didik hanya dapat diamati ketika peserta didik melakukan pembelajaran terkait materi sikap, karakter, dan kepribadian saja, tetapi juga pada pembelajaran matematika. Misalnya, guru memberikan stimulus kepada peserta didik tentang penjumlahan bilangan yang berbentuk “selesaikan bentuk penjumlahan dari 22+24 =⋯”. Peserta didik yang belum pernah menerima materi tentang penjumlahan bilangan akan merasa kebingungan untuk menyelesaikan bentuk soal seperti itu, tetapi setalah mendapat penjelasan dari guru maka peserta dapat memberikan respon yang berupa 22+24 = 46

#### Kelebihan Dan Kekurangan Teori Belajar Behavioristik

Ada teori belajar yang sempurna di muka bumi. Teori belajar selalu terlahir seperti koin uang; satu sisi memiliki kelebihan dan sisi lainnya memiliki kekurangan. Teori belajar lahir atas beberapa penelitian, sehingga menghasilkan satu produk pengertian tentang konsep pembelajaran yang utuh, meskipun tidak sempurna. Oleh sebab itu, kiranya perlu mengulas kekurangan dan kelebihan teori belajar dalam bahasa khusus sebagaimana berikut:

1. Kelebihan Teori Behavioristik

Ada banyak kelebihan dalam teori behavioristik, diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Pendiri tidak hanya memberikan ceramah, tetapi melalui instruksi singkat yang diikuti contoh-contoh, baik yang dilakukan sendiri maupun melalui stimulasi.
2. Bahan pelajaran disusun secara hierarki; dari yang sederhana sampai kompleks.
3. Tujuan pembelajaran dibagi dalam bagian-bagian kecil yang ditandai dengan pencapaian suatu keterampilan (perilaku) tertentu.
4. Pengulangan dan latihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan. Perubahan tingkah atau sikap menjadi perhatian dari hasil belajar teori ini, sehingga pembelajaran dilakukan dengan contoh atau simulasi simulasi yang bisa ditiru oleh peserta didik.
5. Metode behavioristik sangat cocok untuk pemerolehan kemampuan yang membutuhkan praktik dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur, seperti kecepatan, spontanitas, kelenturan, refleks, daya tahan, dan sebagainya.
6. Kekurangan Teori Behavioristik

Menurut Zalyana (2016) teori behavioristik tentunya juga memiliki beberapa kekurangan, yang diantaranya ialah sebagai berikut:

1. Memandang belajar sebagai kegiatan yang dialami langsung melalui perubahan tingkah atau sikap. Padahal, belajar adalah kegiatan yang ada dalam sistem saraf manusia, yang tidak terlihat kecuali melalui gejalanya.
2. Proses belajar dipandang bersifat otomatis-mekanis sehingga terkesan seperti mesin atau robot.
3. Proses belajar dalam teori behavioristik dianalogikan dengan hewan. Ini terlihat dari beberapa penelitian behavioristik yang menjadikan hewan sebagai makhluk percobaan untuk memunculkan teori belajar.

### Hasil Belajar

#### Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hilda *et al.* (2023) Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Menurut Asep (2018:24) menyatakan hasil belajar yaitu berupa capaian autentik yang meliputi kompetensi siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran dikelas, baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Menurut Purwanto (2017:46) hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku ini dikarenakan adanya suatu hasil pencapaian penguasaan atas sejumlah bahan yang telah diberikan guru selama proses belajar mengajar. Hasil belajar tersebut dapat berupa lisan maupun tulisan yang dapat dilihat dari perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan (Sutrisno, 2021:22)

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh dari hasil perubahan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar yang diwujudkan dalam bentuk angka yang dapat dilihat dari perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Sarjana *et al.,* (2022), kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian belajar adalah faktor penting dalam pembelajaran di era new normal. Ciri-ciri hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dengan ketentuan yang telah ditetapkan dan dapat dinilai serta diukur. Keberhasilan belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan pada dirinya dari hasil belajar kognitif (Nugraha, 2020). Menurut Hidayat et al. (2022:161) siswa dapat memahami materi dalam pembelajaran melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif, inspiratif serta menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa dapat memperoleh hasil yang optimal. Aktivitas yang dilakukan oleh siswa akan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang mengarah pada peningkatan hasil belajar. Pembahasan di atas menyimpulkan bahwa faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar adalah kemampuan berpikir kreatif siswa dan juga tingkat kemandirian belajar yang dimiliki siswa.

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Djamarah dalam Miranda menyatakan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Intern (faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik):
   * + 1. Faktor Fisiologis

Merujuk pada kondisi fisiologis siswa seperti kesehatan fisik energi kebutuhan tidur yang mempengaruhi kemampuan belajar. Selain itu, kondisi panca indra seperti pendengaran penglihatan dan motorik juga dapat mempengaruhi proses belajar.

* + - 1. Faktor Psikologis

Terkait dengan aspek psikologis siswa, seperti minat terhadap materi pembelajaran, kecerdasan, bakat, motivasi belajar, dan kemampuan kognitif. Faktor ini melibatkan aspek mental dan emosional siswa yang dapat mempengaruhi keterlibatan dan keberhasilan dalam belajar.

1. Faktor Ekstern (faktor yang berasal dari luar diri peserta didik):
   * + 1. Faktor lingkungan

Meliputi lingkungan alami dan lingkungan sosial-budaya. Lingkungan alami mencakup kondisi fisik tempat belajar, seperti suhu, pencahayaan, kebisingan, dan fasilitas fisik. Lingkungan sosial-budaya mencakup pengaruh keluarga, teman sebaya norma sosial, dan budaya yang ada di sekitar siswa.

* + - 1. Faktor instrumental

Terdiri dari komponen-komponen pendidikan seperti kurikulum program pembelajaran, sarana dan fasilitas pembelajaran serta peran guru. Berikut ini penjelasan mengenai komponen-komponen tersebut antara lain:

1. Kurikulum:

Kurikulum merupakan rencana dan panduan yang mengatur apa yang harus diajarkan dan dipelajari di dalam suatu sistem pendidikan. Ini mencakup tujuan pembelajaran, struktur program, pembagian mata pelajaran, dan penilaian. Kurikulum yang baik memberikan arah yang jelas bagi pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

1. Program pembelajaran:

Program pembelajaran merujuk pada penyusunan rencana pembelajaran yang sistematis dan terstruktur. Program pembelajaran mencakup pemilihan metode pengajaran pemilihan materi yang diajarkan, penyusunan urutan pembelajaran, serta penentuan kegiatan dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

1. Sarana dan fasilitas pembelajaran:

Sarana dan fasilitas pembelajaran mencakup semua alat, bahan, dan lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ini meliputi ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, laboratorium, media pembelajaran, teknologi informasi, dan sumber daya lainnya yang mendukung interaksi dan eksplorasi dalam pembelajaran.

1. Peran guru:

Guru memainkan peran sentral dalam faktor instrumental. Guru bertanggung jawab untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan program pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru juga berperan sebagai fasilitator pembelajaran, memberikan penjelasan, memandu diskusi, memberikan umpan balik, dan memotivasi peserta didik. Kualitas guru termasuk kompetensi keterampilan mengajar, pendekatan yang inovatif dan sikap profesional, memiliki dampak besar terhadap efektivitas pembelajaran.

Secara keseluruhan, faktor instrumental memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang baik dan mendukung perkembangan peserta didik. Komponen-komponen pendidikan seperti kurikulum, program pembelajaran, sarana dan fasilitas pembelajaran, serta peran guru secara bersama-sama menciptakan pengalaman belajar yang efektif, memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi, serta mendorong peserta didik untuk mencapai potensi penuh mereka.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi faktor intern dan faktor ekstern. Faktor mencakup faktor fisiologis dan faktor psikologis yang berhubungan dengan kondisi fisik dan psikologis siswa. Faktor ekstern meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial-budaya yang mempengaruhi kondisi fisik dan pengaruh sosial-budaya di sekitar siswa. Faktor instrumental melibatkan komponen-komponen pendidikan seperti kurikulum, program pembelajaran, sarana dan fasilitas pembelajaran, serta peran guru.

#### Penilaian Hasil Belajar

Menurut Syaiful dan Aswan (2010:120) mengungkapkan, bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkunya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian, sebagai berikut:

1. Tes Formatif

Penilaian ini dapat mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dalam waktu tertentu.

1. Tes Subsumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar atau hasil belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor.

1. Tes Sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua bahan pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tarap atau tingkat keberhasilan belajar siswa dalam satu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (rangking) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

#### Ranah Hasil Belajar

#### Hasil belajar menurut teori yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom dalam Sukiman mengelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

1. Hasil belajar kognitif (Pengetahuan)

Ranah kognitif atau pengetahuan merupakan salah satu aspek atau sasaran penilaian pada hasil belajar. Ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan otak. Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif. Adapun tingkatan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan ingatan atau pengetahuan (knowledge), kemampuan pemahaman, kemampuan aplikasi atau penerapan, kemampuan analisis, kemampuan sintetis, kemampuan penilaian.

1. Hasil belajar afektif (sikap)

Sikap bermula dari perasaan yang terkait dengan kecenderungan peserta didik dalam merespon sesuatu. Adapun tingkatan pada ranah afektif, yaitu kepekaan dalam menerima stimulus (receiving), partisipasi aktif (responding), menghargai (valuing), mengorganisasikan (organization), karakterisasi dengan satu nilai atau nilai kompleks (characterization by a value or value complex).

1. Hasil belajar keterampilan (psikomotorik)

Hasil belajar keterampilan adalah hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan bertindak setelah peserta didik menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar kognitif dan afektif akan menjadi hasil belajar keterampilan apabila peserta didik telah menunjukkan perbuatan terbentuk sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektif. Adapun tingkatan pada ranah psikomotorik, yaitu persepsi (perception), kesiapan (set), gerakan terbimbing (guided responden), gerakan terbiasa (mechanism), gerakan kompleks (complex overt response), pola penyesuaian (adaption), dan kreativitas (origination).

#### Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran merupakan ukuran hasil upaya yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan segala faktor yang terkait. Tingkatan keberhasilan belajar dapat dikatagorikan sebagai berikut:

1. Istimewa/maksimal bila semua bahan pelajaran dikuasai 100%
2. Baik sekali/ optimal bila sebagian besar materi dikuasai antara 76-99%
3. Baik/ minimal, bila bahan dikuasai hanya 60-75%
4. Kurang, bila bahan yang dikuasai kurang dari 60%.12

Ketentuan tingkat keberhasilan antara lembaga pendidikan satu dengan lembaga pendidikan lainnya berbeda, bahkan sekarang satuan pendidikan diberikan kewenangan untuk dapat menentukan kriteria ketuntatas minimum (KKM) sendiri-sendiri.

### Mata Pelajaran Matematika

#### Pengertian Matematika

Matematika adalah pengetahuan yang merupakan produk dari sosial dan budaya yang digunakan sebagai alat pikir dalam memecahkan masalah dan di dalamnya memuat sejumlah aksioma-aksioma, definisi-definisi, teorema-teorema, pembuktian-pembuktian, masalah-masalah, dan solusi-solusi (Hutauruk, 2018). Menurut Fahrurrozi dan Syukrul (2017: 3) matematika adalah suatu disiplin ilmu yang sistematis menelaah pola hubungan, pola berpikir, seni dan bahasa yang semuanya dikaji dengan logika serta bersifat deduktif, matematika berguna untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam. Artinya matematika pada dasarnya adalah ilmu yang hampir selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Kamsurya dan Masnia (2021), mengungkapkan bahwa konsep-konsep dalam matematika itu bersifat abstrak, sedangkan pada umumnya siswa sekolah dasar (SD) berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatan agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika adalah menggunakan media pendidikan dan alat peraga (media). Menurut Susanto (2013) matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Dalam proses pembelajaran seperti ini diperlukan alat bantu atau media yang bersifat kongkrit sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah bahasa simbolis yang memuat sejumlah aksioma-aksioma, defenisi-defenisi, teorema-teorema, pembuktian-pembuktian, masalah-masalah, dan solusi-solusi yang berfungsi untuk memudahkan berfikir.

#### Tujuan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menghadapi era revolusi industri yang menuntut keterampilan abad 21, yakni Creativity, Collaboration, Critical Thingking, dan Communication. Pembelajaran matematika turut ambil bagian dalam rangka pencapaian keterampilan tersebut. Ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika, yakni mempersiapkan siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah, komunikasi, penalaran, koneksi, dan representasi (Sukmawarti *et al.,* 2020:887)

Susanto (2013: 189) menyebutkan dua tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Secara umum, tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika.

Kemudian, lebih spesifik lagi tujuan pembelajaran matematika yang dijelaskan oleh Depdiknas dalam (Susanto, 2013: 190) adalah sebagai berikut:

Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.

* + - 1. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
      2. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
      3. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
      4. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di atas, tentunya seorang guru harus memaksimalkan kemampuan yang dimiliki dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai semua tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

### Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan

#### Penjumlahan Bilangan

Penjumlahan merupakan suatu aturan yang mengaitkan setiap pasangan bilangan dengan bilangan yang lain. Penjumlahan ini mempunyai beberapa sifat yaitu: sifat pertukaran (komutatif), sifat identitas, dan sifat pengelompokan (assosiatif) (Hamidah, 2020). Penjumlahan merupakan operasi matematika yang menjumlahkan satu angka dengan angka lain sehingga menghasilkan suatu hasil tertentu yang pasti. Simbol untuk operasi penjumlahan adalah tanda tambah (+).

Penjumlahan bilangan bersusun dengan menggunakan media kantong bilangan:

Contoh:

Pak lurah membagikan bibit tanaman penghijauan kepada warganya. Bibit yang dibagikan terdiri atas 28 bibit rambutan dan 31 bibit mangga. Berapakah jumlah seluruh bibit tanaman penghijauan yang dibagikan oleh Pak lurah?

Penyelesaian:

28 = 20 + 8

31 = 30 + 1

+

= (20 + 30) + (8 + 1)

= 50 + 9 = 59

Jadi, bibit yang dibagikan oleh pak Lurah adalah 60 Ingatlah bahwa:

20 + 30 = 50

(2 Puluhan + 3 Puluhan) = 5 Puluhan

8 + 1 = 9

(8 Satuan + 1 Satuan) = 9 Satuan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Bilangan** | **Kantong Bilangan Puluhan** | **Kantong Bilangan Satuan** |
| 28 |  |  |
|  | 20 | 8 |
| 31 |  |  |
|  | 30 | 1 |
| Jumlah (+) | 50 | 9 |

Gambar 2.1 Penjumlahan Bilangan Memggunakan Media Kantong Bilangan

#### Pengurangan Bilangan

Pengurangan secara sederhana dapat diartikan dengan mengambil atau mengurangi satu atau beberapa bagian dari suatu bilangan. Pengurangan merupakan kebalikan dari penjumlahan, tetapi pengurangan tidak memiliki sifat yang dimiliki oleh penjumlahan. Pengurangan tidak memenuhi sifat pertukaran, sifat identitas, dan sifat pengelompokan. (Hamidah, 2020) Pengurangan adalah kebalikan dari penjumlahan yang di tandai dengan tanda minus (-), yang mengurangkan angka yang satu dengan yang lainnya sehingga menghasilkan selisih. Berikut pengurangan bilangan dengan cara berusun dengan menggunakan media kantong bilangan.

Contoh:

Bu Ida adalah seorang pengusaha pakaian. Bulan ini ia mendapat pesanan 22 potong kain. Di gudangnya tersimpan 11 potong pakaian. Berapa potong pakaian lagi yang harus diusahakan oleh Bu Ida?

Penyelesaian:

22 = 20 + 2

11 = 10 + 1

= (20 – 10) + (2 – 1)

= 10 + 1

= 11

Jadi, kekurangan potongan kain yang harus disediakan oleh buk ida yaitu 11 potong kain.

Ingatlah bahwa:

20 - 10 = 10

(2 Puluhan - 1 Puluhan) = 1 Puluhan

2 - 1 = 1

(2 Satuan - 1 Satuan) = 1 Satuan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Bilangan** | **Kantong Bilangan Puluhan** | **Kantong Bilangan Satuan** |
| 22 |  |  |
|  | 20 | 2 |
| 11 |  |  |
|  | 10 | 1 |
| Jumlah (-) | 10 | 1 |

Gambar 2.2 Pengurangan Bilangan Menggunakan Media Kantong Bilangan

### Media Pembelajaran

#### Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Jamalia (2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, hewan, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Media pembelajaran yang digunakan memiliki banyak macam, salah satunya adalah media yang menggunakan permainan agar pembelajaran berjalan menyenangkan siswa tidak merasa bosan. Dengan menggunakan media pembelajaran sambil bermain, siswa akan mendapatkan manfaatnya berupa keaktifan siswa ketika mengikuti pembelajaran akan semakin meningkat, menguasai dan memahami materi pembelajaran yang masih bersifat abstrak (Rahmawati, dkk: 2020).

Menurut Sanaky (2013) mengartikan bahwa media pembelajaran secara singkat adalah suatu alat yang berfungsi dan dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Menurut Adam dalam Ansari dan Sujarwo (2022), media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudahh dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telahh dirumuskan.

Menurut Fadilah *et al.* (2023) Media telah menjadi instrument atau alat yang berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan. Jika dalam penyampaian materi pembelajaran kekurangnya media yang digunakan besar kemungkinan menyebabkan peserta didik kurang paham dalam menyimak apa yang disampaikan oleh pendidik. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk kreatif dan pandai dalam penggunaan berbagai teknologi sebagai media untuk pembelajaran dengan begitu peserta didik mampu memahami apa yang disampaikan gurunya, disamping itu seorang guru tetap harus mampu menyesuaikan media yang sesuai dan cocok untuk digunakan pada materi tertentu sesuai kebutuhan dan karakter peserta didik.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkann bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan pengajar dalam penyampaian materi, agar materi yang disampaikan lebih mudah untuk dipahami peserta didik.

#### Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Wahid dalam Wulandari, dkk (2023) dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut: Pertama, fungsi AVA (*Audio Visual Aids atau Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda konkrit dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru akan bersifat abstrak. Kedua, fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat dan mendengar). Orang yang membaca, melihat dan mendengar media dalam komunikasi disebut *audience.* Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, OHP dan memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima). Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.

Adapun beberapa manfaat praktis didalam proses belajar mengajar berlangsung adalah sebagai berikut: 1.) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2.) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri – sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 3.) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. 4.) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa – peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan – kunjungan ke museum atau kebun binatang Arsyad dalam Wulandari *et al.* (*2*023)

#### Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Secara umum terdapat empat jenis – jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang lebih megandalkan panca indera penglihatan yaitu dapat dilihat secara langsung.

Contohnya: foto, gambar tempel, komik, poster, majalah, buku, miniature dan alat peraga.

1. Media Audio

Media audio merupakan media yang menggunakan alat panca indera pendengaran.

Contohnya: radio, kaset, televise, CD dan sebagainya.

1. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang sekaligus menggunakan panca indera mata dan telinga.

Contohnya: media drama, pementasan, film televise dan VCD.

1. Multimedia

Multimedia adalah yang mencakup antara semua media dan dirangkum.

Contohnya: google (internet) yaitu mengaplikasikan semua media yang ada termasuk saat berjauhan.

### Media Kantong Bilangan

#### Pengertian Media Kantong Bilangan

Kantong bilangan merupakan suatu alat sederhana yang ditujukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi operasi hitung dalam matematika. Media ini berbentuk segi empat dengan beberapa kotak yang menempel atau disebut kantong bilangan. Kantong bilangan tersebut digunakan untuk penentu nilai suatu bilangan. Sedangkan sedotan pada media ini digunakan sebagai penentu jumlah suatu bilangan. Apabila satu sedotan diletakkan pada kantong yang bernilai tempat ribuan, maka nilai satu sedotan tersebut adalah seribu. Begitu juga apabila sedotan tersebut diletakkan pada kantong nilai tempat ratusan maka sedotan tersebut bernilai seratus dan seterusnya (Yuniarto: 2018). Kantong bilangan adalah media yang dibuat berbentuk kantong-kantong sebagai tempat penyimpanan dan menempel pada selembar kain atau kertas. Kantong tersebut menyimbolkan nilai tempat pada suatu bilangan. Sedangkan sedotan sendiri digunakan sebagai pengisi kantong-kantong yang tersedia sebagai indikator jumlah bilangan yang akan dihitung. Kantong bilangan dirancang untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada penjumlahan dan pengurangan (Heruman 2007: 08). Menurut Nurul (2019), mengemukakan bahwa kantong bilangan merupakan media konkret berupa kantong-kantong yang diisi dengan lidi atau sedotan, di mana untuk satuan sedotan tidak diikat, sedangkan untuk 1 puluhan terdiri dari 10 lidi/sedotan yang diikat menggunakan karet gelang. Kantong-kantong tersebut ditempel pada sebuah bidang datar sesuai nilai tempat dan digunakan untuk mencari hasil penjumlahan melalui peragaan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media kantong bilangan merupakan media pembelajaran yang terdapat kantong-kantong dengan menggunakan prinsip nilai tempat agar memudahkan siswa dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Media kantong bilangan terdiri dari beberapa kantong transpran yang tertempel secara bersusun sesuai dengan urutan nilai tempat. Dengan media kantong bilangan, siswa lebih mudah memahami operasi penjumlahan dan pengurangan secara bersusun.

#### Manfaat Penggunaan Media Kantong Bilangan

Adapun manfaat penggunaan media kantong bilangan dalam pembelajaran yaitu:

1. Meningkatkan dan mendorong siswa lebih memperhatikan pelajaran
2. Lebih memusatkan perhatian siswa
3. Memindahkan suatu pemikiran kedalam/ situasi yang nyata dan sesungguhnya.

Dengan menggunakan media kantong bilangan serta melalui penyampaian materi yang menarik dari guru, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam proses belajar dan lebih jelas memberikan pelajaran sehingga tidak terjadi pengetahuan yang verbalisme.

#### Fungsi Media Kantong Bilangan

Kantong bilangan berfungsi sebagai penentu nilai suatu bilangan, yaitu satuan, puluhan, ratusan, dan ribuan. Dengan adanya pengelompokan nilai suatu bilangan, maka memudahkan siswa dalam melakukan operasi hitung baik penjumlahan maupun pengurangan. Heruman (2007:19) juga menyebutkan fungsi penggunaan kantong bilangan sebagai berikut:

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

#### Bahan Dan Alat Yang Digunakan Dalam Media Kantong Bilangan

Bahan dan alat yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran kantong bilangan adalah benda-benda yang mudah kita temui di lingkungan kita yaitu:

1. 1 buah styrofoam gabus.
2. Kertas origami
3. Tulisan berwarna
4. Gambar animasi doraemon
5. Hiasan kupu-kupu
6. Sedotan warna secukupnya.
7. Gunting
8. Lem kertas dan lem plastik

Cara membuat media pembelajaran Kantong Bilangan sanghatlah sederhana dan mudah. Adapun langkah-langkahnya yaitu:

* + - * 1. Siapkan bahan-bahan yang diperlukan seperti styrofoam, kertas origami, tulisan berwarna, gambar animasi doraemon, hiasan kupu-kupu, gunting, lem kertas dan lem plastik.
        2. Tempelkan tulisan berwarna dan gambar animasi menggunakan lem kertas.
        3. Setelah itu, bentuk kertas origami menjadi seperti kantong, lalu tempelkan kantong tersebut di atas gambar animasi doraemon.
        4. Tempelkan hiasan kupu-kupu sebagai pelengkap dan hiasan desain media pembelajaran kantong bilangan.

#### Langkah-Langkah Penggunaan Media Kantong Bilangan

Penggunaan media pembelajaran kantong bilangan sangatlah mudah, yaitu hanya dengan memasukkan sedotan sesuai dengan nilai angka yang akan kita hitung kemudian masukkan atau ambil sedotan lagi sesuai dengan nilai angka yang digunakan sebagai angka penambah, pengurang, pengali ataupun pembaginya. Agar lebih jelas lagi, berikut prosedur penggunaan media pembelajaran Kantong Bilangan dalam pembelajaran:

* + - * 1. Persiapkan sedotan dan kantong bilangan yang akan digunakan untuk melakukan operasi hitung.
        2. Letakkan sedotan sesuai dengan nilai tempatnya, misalnya 32 berarti 3 sedotan berada pada kantong puluhan, 2 sedotan berada pada kantong satuan.

1. Lakukan operasi hitung (penjumlahan dan pengurangan) dengan menambahkan sedotan ataupun mengurangi sedotan yang ada dalam kantong sesuai dengan angka penjumlah atau pengurangnya.
2. Sedotan yang masih ada dalam kantong merupakan hasil operasi hitung yang dilakukan.
3. Hitung jumlah sedotan yang masih ada dalam kantong bilangan sesuai dengan nilai tempatnya.

#### Kelebihan Dan Kekurangan Media Kantong Bilangan

#### Kelebihan

1. Membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik.
2. Membantu guru untuk bisa menyampaikan suatu konsep pembelajaran yang abstrak menjadi sebuah situasi yang nyata.
3. Memantapkan pengetahuan siswa dalam memahami nilai tempat suatu bilangan.
4. Membantu siswa untuk menyelesaikan masalah operasi hitung dengan cara yang sistematis.

**Kekurangan**

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

## 2.2 Penelitian Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama Dan Judul** | **Hasil Penelitian** | **Relevansi** |
| **Nama:** Eni Umi Lestari Yulian Agus Suminar,  Luqman Hidayat  **Judul:**  Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Tentang Operasi Pengurangan Dan Penjumlahan Bilangan Bulat Melalui Media Kelereng Untuk Siswa Kelas II Slb Damayanti Ngaglik Sleman | Metode Kelereng dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi pengurangan dan penjumlahan bilangan bulat pada siswa kelas II SDLB-C SLB Damayanti Karanglo Sukoharjo Ngaglik Sleman Tahun Pelajaran 2020/2021 Hal ini dibuktikan pada siklus I dari KKM yang sudah ditentukan sebesar 67 dan kriteria ketuntasan klasikal sebesar 85 % menunjukkan bahwa 4 siswa dari 7 siswa mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal sebesar 53 %sedang 5 siswa tidak memenuhi KKM. Setelah dilakukan refleksi pada siklus II menunjukkaan 2 siswa dari 7 siswa tuntas mencapai KKM dengan kriteria ketuntasan klasikal sebesar 88 % sedang 2 siswa yang belum mencapai KKM. Dengan demikian, diperoleh hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 35% | **Persamaan:**  terletak pada variabel nya, yaitu sama" meningkatkan hasil belajar dan dengan materi yang sama.  **Perbedaan**:  Pada penelitian ini menggunakan media kelereng, sedangkan pada penelitian saya menggunakan media kantong bilangan. |
| **Nama**: Eko Andang Darmawan  **Judul:**  Upaya Meningkatkan  Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penjumlahan Bersusun Dengan Menggunakan Media Kantong Bilangan Siswa Kelas I MI YAPPI | Peningkatan kemampuan siswa di kelas I MI YAPPI Banjaran dalam proses pelaksanaanya dapat berjalan efektif dan efisien atau tergolong baik. Hal ini berdasarkan pada hasil persentase dari siklus I dengan hasil persentase 60% menjadi 90% pada siklus II. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan bersusun yaitu dengan hasil persentase dari 66,66% pada siklus I meningkat menjadi 88,88% pada siklus II. | **Persamaan:**  Terletak pada variabel yang akan diukur yaitu Hasil Belajar Siswa dengan memanfaatkan media kantong bilangan.  **Perbedaan:**  pada penelitian ini membahas materi penjumlahan bersusun, sedangkan pada penelitian saya yaitu materi penjumlahan dan pengurangan bilangan. |
| **Nama:** Anis Fitriya  **Judul:**  Peningkatan Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Menggunakan Model  Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Siswa Kelas  VI | Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dengan menyiapkan beberapa yang menjadi kebutuhan peneliti yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran seperti, Rencana Perbaikan Siklus I dan beberapa soal evaluasi. Kemudian peneliti mengucapkan salam sebagai pembuka dari proses pembelajaran, berdo’a bersama, dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Setelah itu, dilanjutkan dengan menyampaikan beberapa tujuan pembelajaran dan materi operasi hitung bilangan bulat dijelaskan oleh peneliti. | **Peramaan:**  sama" meningkatkan hasil belajar siswa  **Perbedaan:**  terletak pada judul, penelitian ini menggunakan kombinasi model kooperatif tipe make a match, sedangkan pada penelitian saya hanya dengan media saja. |
| **Nama:** Yayuk Budiarti  **Judul:**  Penggunaan Kantong Nilai untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan dan Pengurangan pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar | Kondisi Awal, Sebelum dilakukan perbaikan pembelajaran diperoleh nilai peserta didik dalam materi  menghitung penjumlahan dan pengurangan pada pra siklus masih banyak yang tidak tuntas KKM. Hal tersebut terlihat dari rata-rata kelasnya 65 dan peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 35%. Sedangkan masih banyak peserta didik yang belum tuntas KKM sebanyak 11 peserta didik atau 65%. Dengan demikian, guru melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media kantong nilai. Siklus I, Kemampuan peserta didik dalam menghitung penjumlahan dan pengurangan sudah mengalami peningkatan daripada saat sebelum menggunakan alat peraga kantong nilai. Hal tersebut terlihat dari rata-rata kelasnya mencapai 72 dan peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM sebanya 10 peserta didik dengan persentase 59%. Pada pelaksanaan siklus I terdapat 3 peserta didik yang mendapat nilai 50 sebanyak atau 17,6%.  Sebanyak 4 peserta didik mendapatkan nilai 60 atau sebanyak 32,5%. Peserta didik yang mendapatkan nilai 70 sebanyak 2 peserta didik atau 11,8%. Sebanyak 4 peserta didik mendapatkan nilai 80 atau sebanyak 32,5%. Sebanyak 3 peserta didik yang memperoleh nilai 90 atau 17,6%. 1 peserta didik atau 5,9% yang mendapat nilai 100. Siklus 2 ,Berdasarkan pelaksaan siklus II, kemampuan peserta didik dalam menghitung penjumlahan dan pengurangan sudah mengalami peningkatan daripada siklus I. Hal tersebut terlihat dari rata-rata kelasnya mencapai 81.dan peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 15 peserta didik dengan persentase 88%. Berdasarkan gambar 4.3 bahwa terdapat 1 peserta didik yang mendapat nilai 50 sebanyak atau 5,9%. Sebanyak 1 peserta didik mendapatkan nilai 60 atau sebanyak 5,9%. Peserta didik yang mendapatkan nilai 70 sebanyak 3 peserta didik atau 17,6%. Sebanyak 5 peserta didik mendapatkan nilai 80 atau sebanyak 29,4%. Sebanyak 2 peserta didik yang memperoleh nilai 90 atau 11,7%. 4 peserta didik atau 23,5% yang mendapat nilai 100. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan media kantong nilai berhasil karena telah melebihi target pencapaian persentase yaitu lebih dari 80%, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. | **Persamaan:**  pada penelitian ini sama-sama menggunakan mata pelajaran Matematika, dan materi yang sama yaitu penjumlahan dan pengurangan.  **Perbedaan. :** terdapat pada teknik pengumpulan data, penelitian sebelumnya mengunakan tes dan non tes, sedangkan pada penelitian sayamenggunakan observasi, dokumentasi, tes |
| **Nama:** Afrima Yuni, Damri  **Judul.:**  Meningkatkan Kemampuan Menentukan Nilai Tempat Bilangan  Melalui Media Kantong Bilangan bagi Siswa Berkesulitan Belajar  di SDN 19 Air Tawar Barat | Penelitian ini dilakukan di rumah siswa E yang beralamat di jalan Kalpataru, Air Tawar Barat. Adapun penelitian ini dilaksanakan sebanyak 10 kali pertemuan sehingga didapatkan data baseline (A) yaitu kondisi awal siswa dalam menentukan nilai tempat bilangan, kemudian intevensi (B) yaitu kondisi kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media kantong bilangan. Adapun hasilnya yaitu terdapat dalam kondisi baseline (A) yang diselesaikan di sesi keempat berhubung data yang didapatkan dari target behavior sudah menunjukkan kestabilan dari jumlah item yng dikerjakan. Kemudian dilanjutkan ke kondisi intervensi (B) adalah mengasihkan perlakuan dengan media kantong bilangan sampai enam sesi sehingga didapatlah hasil yang meningkat. Adapun persentase didapatkan siswa di sesi baseline (A) yaitu 0% di pengamatan pertama, 20% pada pengamatan kedua, 30% pada pengamatan ketiga, dan 30% pada pengamatan keempat. Kondisi intervensi (B) adalah kondisi pemberian perlakuan dengan menggunakan media kantong bilangan. Pemberian perlakuan digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan nilai tempat. Adapun persentase yang diperoleh siswa pada sesi intervensi (B) adalah 30% pada pertemuan pertama, 40% pada pertemuan kedua, 60% pada pertemuan ketiga, pada pertemuan keempat sampai keenam mengalami kestabilan yaitu 80% sehingga peneliti menghentikan perlakuan karena siswa sudah bisa menentukan nilai tempat bilangan satuan, puluhan dan ratusan dengan menggunakan kantong bilangan dengan menjawab 10 soal yang diberikan, setiap pertemuannya. | **Persamaan. :** sama-sama menggunakan media kantong bilangan.  **Perbedaan. :** terdapat pada variabel nya , penelitian sebelumnya meningkatkan kemampuan menentukan nilai tempat bilangan ,sedangkan pada penelitian saya meningkatkan hasl belajar siswa. |
| **Nama:** Martianty Nalole  **Judul:**  Meningkatan Keterampilan Siswa Pada Pengurangan  Bilangan Cacah Dengan Teknik Meminjam Melalui Media Kantong Bilangan Di Kelas Ii Sdn Pauwo Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango | Mengacu pada ketuntasan belajar minimum maka hasil belajar siswa pada siklus I belum tercapai. Tetapi rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus I, sehingga disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus II memenuhi kriteria yang ditetapkan. Pada siklus I dari 15 orang siswa yang dikenai tindakan, 5 orang atau 33,3% memiliki keterampilan dengan nilai 65 ke atas sedangkan siswa yang memiliki keterampilan dengan nilai 65 ke bawah sebanyak 10 orang atau 66,7%. Pada siklus II dari 15 siswa yang dikenai tindakan 13 siswa atau 86,7% yang memiliki keteramplian dengan nilai 65 ke atas dan 2 siswa atau 13,3% yang memiliki keterampilan dengan nilai di bawah 65. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II lebih baik dari hasil belajar siswa pada siklus I, atau dengan kata lain hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran pengurangan bilangan cacah dengan teknik meminjam melalui media kantong bilangan lebih baik dari pada hasil siswa yang mengikuti pembelajaran pengurangan bilangan cacah dengan teknik meminjam secara konvensional. | **Persamaan :** menggunakan mata pelajaran dan materi yang sama,dan media yang sama  **Perbedaan :** pada penelitian sebelumnya dilakukan di kelas 2, sedangkan pada penelitian saya dilakukan pada kelas 1 |

## 2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, didapatkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari daftar nilai harian siswa pada saat belajar pada mata pelajaran matematika yang menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan yang menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah sehingga proses pembelajaran tidak optimal, Guru kurang memanfaatkan media yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa gampang jenuh atau bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung bahkan rata – rata siswa lebih sibuk dengan kepentingannya masing – masing sehingga tidak memerhatikan penjelasan guru dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah.

Keberhasilan proses belajar mengajar merupakan hal yang paling utama dalam suatu pendidikan, semua berperan penting didalamnya yakni antara siswa dan guru. Bagaimana siswa mau belajar dengan senang hati, bagaimana siswa menerima pelajaran, dan bagaimana cara siswa dapat belajar dengan mudah dan dengan rasa ingin tahu dalam diri siswa tersebut. Oleh karena itu perlu adanya upaya guru untuk melakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran, dan upaya itu dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model siklus Kemmis dan Mc Taggart melalui 2 siklus dengan pemanfaatan media pembelajaran, yaitu memanfaatkan media kantong bilangan sebagai alat yang akan meningkatkan hasil belajar.

Dengan memanfaatkan media kantong bilangan ini diharapkan siswa dapat memiliki ketertarikan atau kemauan dalam belajar karena rasa keingintahuan anak itu besar dan anak selalu penasaran dengan sesuatu hal yang inovasi (yang baru) maka peneliti berkeyakinan bahwa dengan memanfaatkan media kantong bilangan dalam pembelajaran ini sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Secara ringkas dapat dilihat kerangka berpikir sebagai berikut:

Masalah: Guru kurang memanfaatkan media yang menarik sehingga siswa gampang jenuh atau bosan dan mengantuk saat proses pembelajaran, hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan masih rendah, pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*)

Solusi: Memanfaatkan media kantong bilangan untuk meningkatkan hasil belajar

Tindakan: Siklus I melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, apabila belum memenuhi KKM maka dilanjutkan siklus II melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi

Hasil: Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas I SDN 14 Panai Tengah meningkat

Gambar 2.3 Kerangka Berpikir