

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

Teori yang dipergunakan untuk penelitian ini meliputi media pembelajaran interaktif, media papan pintar, hasil belajar, dan pembelajaran matematika.

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif yang akan dibahas dalam penelitian meliputi pengertian media dari segi bahasa dan istilah, jenis media pembelajaran, dan manfaat media pembelajaran.

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Kata “Media” berasal dari bahasa latin “*medius*” yang artinya “tengah, perantara atau pengantar”. Jika media dalam bahasa latin “*medius*” maka media dalam bahasa arab adalah (وَسِيلٌ) yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima, dengan demikian media dapat diartikan sebagai penyalur informasi atau penyalur pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi peserta didik untuk memperoleh suatu pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Artinya pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk mengungkapkan, memproses dan menyusun informasi visual maupun verbal.¹ Oleh karena itu, penyampaian pesan kepada penerima pesan dijelaskan dalam terminologi media. Media disebut sebagai alat atau perantara yang digunakan untuk memastikan bahwa peserta didik menerima informasi dengan benar.

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013) 3.

Fleming mengungkapkan bahwa media dapat digunakan untuk menengahi konflik antar pihak dan menyatukan. Ungkapan "mediator media" menunjukkan tujuan atau fungsinya, yaitu mengatur secara efektif interaksi antara dua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran dan bagaimana pelajaran disajikan.²

Kegiatan belajar mengajar tidak jauh dengan penggunaan kata media pembelajaran atau (الوسائل

التعليمية) yang diartikan sebagai alat pandang, alat dengar bahkan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), pendidikan alat peraga (وسائل و الإيضاح) dan media penjelas (الوسائل التوضيحية).³

Media adalah suatu alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pendidik, peserta didik dan bahan ajar.⁴ Media pembelajaran mempermudah pendidik untuk memberikan penjelasan materi supaya lebih mudah dipahami.

Ibrahim menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Contohnya seperti gambar, video, film, bagan, dan berbagai macam alat peraga lainnya.

² Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017) 62.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013) 6

⁴ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015).

Pada pembelajaran di sekolah seorang pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif. Sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al-Qur'an. Firman Allah Swt. Dalam Q.s An-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا
 نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

“kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”. (Q.s. An-Nahl ayat 44)

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir, pendidik akan kesulitan untuk mencapai kesuksesan suatu proses pembelajaran.

Media secara garis besar mempunyai dua jenis multimedia yang dapat digunakan, yaitu multimedia pembelajaran interaktif berbasis jaringan atau online dan yang kedua yaitu luar jaringan atau offline.⁵ Media pembelajaran berupa materi, manusia, buku, dan teks dapat membangun pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik.⁶

⁵ Ibnu Aji Setyawan, “Pengertian Contoh Dan Aplikasi Pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif”, Diakses Di <https://gurudigital.id/pengertian-contoh-dan-soft-ware-pembuat-media-pembelajaran-interaktif/>, diakses 2 Desember 2022.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013) 4

Media pembelajaran interaktif adalah pendekatan suatu pembelajaran yang merujuk pada pandangan konstruktivisme. Media pembelajaran interaktif bisa dijadikan model alternatif suatu pembelajaran agar peserta didik berani mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap konsep yang sedang dipelajarinya.

Dansa menjelaskan bahwa pembelajaran interaktif mengacu pada interaksi antara peserta didik dengan media atau sumber belajar. Model media ini dirancang supaya siswa bertanya kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Media pembelajaran interaktif dapat dipahami sebagai pembelajaran yang menekankan pada komunikasi antar peserta didik maupun peserta didik dengan pendidik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat komunikasi atau pendukung proses menyampaikan materi dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran dari jenjang pendidikan tingkat dasar sampai menengah. Penerapan media pembelajaran yang kreatif dan tepat akan menarik perhatian peserta didik dan dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.

b. Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan zaman, media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

1) Teknologi cetak

Teknologi cetak adalah alat untuk menyampaikan materi yang berupa buku dan materi visual statis melalui proses pencetakan mekanis. Contohnya seperti teks, grafik, dan foto.⁷

⁷ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta:Kencana,2017) 72.

2) Teknologi audio-visual

Teknologi audio visual ialah teknologi yang cara penyampaiannya menggunakan mesin elektronik dalam menyajikan pesan audio maupun visual. Pengajarannya menggunakan perangkat keras seperti mesin proyektor, recorder, tape, dan proyektor visual. Dalam hal ini terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan tentang adanya media pembelajaran audio di dal al-Qur'an, di antaranya terdapat pada Q.s Al-Isra' (17) ayat 4:

أَفَرَأَيْتَ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِفَيْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا ۝٤

"**Bacalah** kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisap terhadapmu"

Sedangkan media pembelajaran visual yaitu seperangkat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut. Terdapat pada Al-Qur'an surah Al Baqarah (2) 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ

فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

"Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman" Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"

Berdasarkan ayat tersebut, Allah melarang kepada Nabi Adam as. nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam as. oleh Allah Swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah Swt.

Menurut penfasiran Quraish Shihab, Setelah menciptakan Adam, lalu melarangnya

nama dan karakteristik benda agar ia dapat hidup dan mengambil manfaat dari alam, Allah menampakkan benda-benda itu kepada malaikat. “Sebutkanlah kepada-Ku nama dan karakteristik benda-benda ini, jika kalian membatalkan bahwa kalian lebih berhak atas kekhalifahan, dan tidak ada yang lebih baik dari kalian karena ketaatan dan ibadah kalian itu memang benar,” firman Allah kepada malaikat.⁸

3) Teknologi komputer

Teknologi berbasis komputer ialah alat untuk menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikroprosesor dan informasi yang didapat disimpan dalam bentuk digital bukan dalam bentuk cetak maupun visual.

4) Teknologi gabungan

Teknologi gabungan merupakan cara untuk menyampaikan materi yang menggunakan beberapa media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan teknologi ini dianggap teknologi yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer.⁹

Media dalam perkembangannya tampil dalam berbagai teknologi jenis dan format, seperti modul cetak, film, televisi, film slide, video, VCD, DVD, program radio, LCD, televisi, komputer, internet, dan sebagainya. Untuk itu, perlu ada usaha pengelompokan atau klasifikasi terhadap alat-alat tersebut menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya.¹⁰

Allen menyatakan ada sembilan kelompok media, yaitu: Gambar diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram,

⁸ Abdul Haris Pito, *Media pembelajaran dalam prespektif al-qur'an*, Andragogi Jurnal diklat Teknik Vol. VI No. 2 Juli-Desember 2018.

⁹ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Jakarta: Kencana, 2017) 75.

¹⁰ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2015) 46.

demonstrasi, buku cetak, dan presentasi lisan. Selain klasifikasi, Allen juga mengkombinasikan jenis lingkungan belajar dan tujuan pembelajaran yang dapat dicapai. Setiap jenis media memiliki kemampuan yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah tinggi, sedang dan rendah.

Gerlach dan Ely, media diklasifikasikan menjadi delapan kelompok berdasarkan ciri fisiknya, yaitu benda nyata, representasi verbal, representasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman audio, instruksi terprogram, dan simulasi.

Ibrahim membagi jenis media menjadi lima kelompok menurut ukuran dan kompleksitas alat dan perlengkapannya, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, pembawa suara, media proyeksi, TV, video, dan komputer.¹¹

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dua dimensi atau sebutan umum untuk alat peraga yang memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi media grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang isinya tergolong dua dimensi. Media dua dimensi yang diterapkan berupa papan pintar yang berisikan contoh pecahan sederhana yang berbentuk puzzle dapat dibongkar dan dipasang.¹²

Berdasarkan pengertian klasifikasi media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi media teknologi hasil cetak, media berbasis komputer, teknologi gabungan, media visual, audio, audiovisual, media tanpa proyeksi, media dua dimensi, media tiga dimensi.

¹¹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016) 18.

¹² Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016) 19.

c. Fungsi media pembelajaran

Proses belajar mengajar pasti melibatkan beberapa komponen. Salah satu komponen tersebut adalah media. Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting dalam menunjang kelancaran proses pembelajaran.¹³

Berikut adalah Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang memperoleh pengetahuan:

- 1) Menawarkan item asli dan item langkah
- 2) Menduplikasi item aktual
- 3) Membuat ide abstrak menjadi ide konkrit,
- 4) Memberikan persepsi yang biasa,
- 5) Mengatasi hambatan waktu, wilayah, keragaman, dan jarak,
- 6) Menyampaikan statistik berulang terus menerus, dan
- 7) Memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, tidak lagi dipaksakan, nyaman, dan mendebarkan, untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Levie dan Lentz mengemukakan bahwa media pembelajaran mempunyai empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.¹⁴

- 1) Fungsi atensi media visual adalah inti yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk fokus pada isi pelajaran dalam kaitannya dengan makna visual yang ditampilkan atau dalam kaitannya dengan teks mata pelajaran.
- 2) fungsi afektif, media visual dapat dilihat dari kesenangan siswa dalam membaca keterangan. Gambar atau simbol visual dapat membangkitkan perasaan dan sikap peserta didik.

¹³ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT* (Jakarta:Kencana,2017) 67.

¹⁴ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015) 6.

- 3) Fungsi Kognitif Media visual menunjukkan bahwa simbol-simbol visual memudahkan untuk mencapai tujuan, memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) fungsi kompensatoris, media visual menyediakan konteks untuk memahami teks dan membantu banyak pembelajar mengatur dan mengatur informasi dalam teks.¹⁵

Fungsi utama media pembelajaran terdapat dua fungsi yaitu. media sebagai alat bantu pembelajaran dan media sebagai sumber belajar. Kedua fungsi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Proses pembelajaran mempunyai kadar kesukaran yang bervariasi. Bahan materi ajar pada suatu sisi tidak memerlukan alat bantu, akan tetapi ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud antara lain berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar dipahami oleh peserta didik. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi sukar dicerna dan dipahami oleh setiap peserta didik. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit.

Alat bantu atau media mempunyai fungsi memudahkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar peserta didik dengan

¹⁵ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015) 7.

bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.¹⁶

2. Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai tempat bahan belajar peserta didik. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu pendidik dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh peserta didik, serta dapat memperkaya wawasan peserta didik.¹⁷

Media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit dan mudah dipahami. Berdasarkan penjelasan tersebut media dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.

2. Media Papan pintar

Mardiyanto menjelaskan media papan pintar merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada awalnya papan pintar digunakan di sekolah dasar untuk mengajar matematika. Papan pintar tersebut ditemukan oleh Pak Hulu, seorang guru Nias Selatan, saat mengikuti program Usaid Prioritas. Saat Usaid Prioritas mengadakan demonstrasi kasus di Medan, Dewan Pintar

¹⁶ Ihsana El Khuluqo, Belajar Dan Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 145.

¹⁷ Ihsana El Khuluqo, Belajar Dan Pembelajaran (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 146.

mulai populer, dan Wakil Bupati Serdang Bedagai H. Sukirman sangat ingin menjajal permainan ini. Tujuan papan pintar adalah untuk membuat pembelajaran matematika lebih nyaman. Tujuannya adalah untuk menawarkan dukungan, media untuk peserta didik.¹⁸

Chentiya menyatakan bahwa media papan pintar adalah sebuah media yang fungsinya sebagai tempat untuk menyampaikan pesan tertentu dalam pembelajaran. Media papan pintar juga merupakan sebuah media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak.¹⁹ Fungsi papan pintar adalah untuk memberikan kemudahan dalam pembelajaran matematika dan bertujuan untuk memberikan dukungan kepada peserta didik agar belajar matematika menjadi menyenangkan.²⁰ Penggunaan media papan pintar sangat praktis untuk di gunakan, karena alat-alat yang digunakan dapat dijumpai di lingkungan sekitar. Gambaran media papan pintar di tampilkan dengan desain yang bisa dipasang dan dicopot berulang- ulang kali.²¹

Sadiman menyatakan bahwa media papan pintar ialah suatu media yang sangat efektif dan menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media papan pintar biasanya digunakan pada tahap pembelajaran awal, seperti mengenalkan bentuk gambar, angka, pecahan, bangun ruang.

Yuliani Nurani Sujiono mengemukakan penggunaan media papan pintar bertujuan sebagai berikut:

- a) Memperkenalkan konsep angka

¹⁸ Rosalina Putri, “Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1181–1189.

¹⁹ Chentiya and Zulminiati, “Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun.”

²⁰ Mardianto, “Media Papan Pintar Mengembangkan Strategi Pembelajaran Dari Matematika Sampai Mata Pelajaran Lainnya,” *12 Th International Woskshop and Conference of Asean Studies in Islamic and Arabic Education, Social Sciences and Educational Technology*, 2019, 1–8.

²¹ Ulfah Nabilla Maghfi and Suyadi, “Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (Smart Board),” *SELING-Jurnal Program Studi PGRA* 6, no. 2 (2020): 165–164.

- b) Nomor pelatihan dan angka pengenalan.
- c) Sebagai alat untuk memperkenalkan konsep penjumlahan dan pengurangan.

Adapun pandangan Mulyani Sumantri dan Johar Permana lainnya yang menggunakan media papan pintar antara lain:

- a) Visualisasikan ide dengan meletakkan huruf, angka, gambar, simbol, warna, dll.
- b) Sebagai permainan, kembangkan keberanian dan kemampuan anak untuk memilih bahan candi yang tepat.
- c) Panduan kemampuan dan minat anak dalam melukis, mewarnai dan membuat kerajinan lainnya.

Dari penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa media papan pintar memiliki banyak kegunaan, salah satunya untuk pengembangan kemampuan kognitif dan bahasa, khususnya dalam pembelajaran anak mulai berhitung dan membaca.²²

Secara umum, media papan pintar mendorong interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang terbaik. Adapun kekurangan dari media papan pintar yaitu sulit untuk melihat dari kejauhan dan ada afiliasi yang lemah. Selain memiliki warna yang menarik media papan pintar dapat disentuh, dilihat, dan dipindahkan dengan mudah. Penggunaan media papan pintar dapat membuat pembelajaran yang disajikan lebih menarik dan sangat efektif, sehingga anak-anak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.²³

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media papan pintar merupakan alat untuk

²² Maghfi and Suyadi, Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (Smart Board).” *SELING-Jurnal Program Studi PGRA* 6, no. 2 (2020): 165–164

²³ Maghfi and Suyadi, Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (Smart Board).” *SELING-Jurnal Program Studi PGRA* 6, no. 2 (2020): 165

menyampaikan suatu pesan dalam proses pembelajaran dan dapat disajikan dengan menarik serta sangat efektif dalam suatu pembelajaran matematika.

3. Hasil belajar

Pembahasan yang akan dibahas pada sub bab ini yaitu pada hasil belajar terdapat definisi belajar, macam-macam hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar,

a. Definisi Hasil Belajar

R. Gagne mendefinisikan bahwa belajar sebagai proses organisme yang dapat mengubah perilaku seseorang sebagai akibat pengalaman. Belajar dapat dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.²⁴

Sudjana mengatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik melakukan proses pembelajaran. Hasil pembelajaran mempunyai tiga ranah diantaranya yaitu ranah pengetahuan, ranah psikomotorik dan ranah sikap. Ranah yang pertama yaitu ranah pengetahuan yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, kreasi atau proses mencipta. Ranah yang kedua yaitu ranah psikomotorik terdiri dari gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretative. Ranah yang ketiga yaitu ranah sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian organisasi dan internalisasi.²⁵

Romizoswki dalam menunjukkan hasil belajar dapat ditunjukkan dalam skema kemampuan, yaitu sebagai berikut:

²⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: KENCANA, 2015).

²⁵ Sugiarto, *Mendongkrak Hasil Belajar Matematika Menggunakan PBL Berbantuan GCA* (Karanganyar: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021).

1) Keterampilan Kognitif

Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan dalam membuat keputusan memecahkan masalah dan juga berfikir logis.

2) Keterampilan Psikomotor

Keterampilan psikomotor lebih mengarah pada kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perseptual.

3) Keterampilan Reaktif

Keterampilan reaktif ini berkaitan dengan perasaan sikap, kebijaksanaan, dan juga *self control*.

4) Keterampilan Interaktif

Keterampilan ini berkaitan dengan kemampuan bersosial dan kemampuan dalam memimpin.²⁶

b. Macam-macam Hasil Belajar

Macam-macam hasil belajar terdiri dari adanya pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap peserta didik (aspek afektif). Keterangan tersebut dapat dijelaskan di bawah ini:

1) Pemahaman Konsep

Bloom mengartikan bahwa pemahaman merupakan kemampuan menangkap makna atau materi yang sudah dipelajari. Pentingnya pemahaman dibagi menjadi beberapa aspek berdasarkan kriteria berikut ini:²⁷

- a) Menerjemahkan gagasan pokok ke dalam kata-kata sendiri yang artinya memahami adalah kemampuan untuk menjelaskan dan menginterpretasikan sesuatu, yang artinya seseorang yang memahami sesuatu mampu

²⁶ Fendika Prastiyo, Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V SDN Sepanjang 2 (Surakarta: Kekata Publisher, 2019) hlm 8-9.

²⁷ Ahmad Susanto, Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Jakarta:KENCANA, 2015) hlm 7.

menjelaskan kembali apa yang telah diterima.

- b) Menginterpretasikan hubungan antar gagasan pokok, artinya memahami bukan sekedar pengetahuan, yang biasanya terbatas adalah mengingat pengalaman dan menghasilkan apa yang dipelajari.
- c) Ekstrapolasi atau melampaui data ke implementasi gagasan utama, artinya pemahaman bukan sekedar pengetahuan, karena proses mental yang dinamis melibatkan pemahaman. Pemahaman dapat memberikan gambaran besar.
- d) Menafsirkan hubungan antara ide utama artinya “suatu pemahaman tidak hanya untuk mengetahui dan hanya sebatas mengingat kembali suatu pengalaman, namun dapat juga mengolah pemahaman yang telah dipelajari”

2) Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati dalam Ahmad Santoso “keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah pada pengembangan dalam diri individu peserta didik tentang keterampilan dasar mental, fisik dan sosial ke tingkat yang lebih tinggi. Keterampilan dapat diartikan sebagai kemampuan menggunakan pikiran, penalaran dan tindakan secara efektif dan efisien untuk mencapai hasil tertentu.²⁸

Indrawati menyatakan bahwa keterampilan proses terbagi menjadi dua tingkatan, yang pertama adalah tingkatan dasar yang meliputi pengamatan, klasifikasi, pengukuran, prediksi dan penalaran. Kedua, keterampilan terpadu yang meliputi menetapkan data, variabel, mengatur data, dll.

²⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta :KENCANA, 2016) hlm 9.

Secara bersamaan dikembangkan sikap yang diinginkan yang tergantung pada bidang studi, termasuk kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin sebagai tujuan dari praktik keterampilan proses.²⁹

3) Sikap

Johnson mengungkapkan bahwa model sikap terdiri dari tiga aspek, diantaranya:³⁰

- a) “*Self-report technique*” (Teknik pelaporan diri sendiri), yang berbentuk respon terhadap sejumlah pertanyaan.
- b) “*Observation of behavior*” (Observasi terhadap yang tampak) yaitu perilaku yang tampak dan dapat dilihat dari sikap seseorang.
- c) Sikap yang disimpulkan dari tingkah laku orang yang bersangkutan, sikap yang dievaluasi berdasarkan interpretasi kata-kata, tindakan dan tanda-tanda non verbal.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman berpendapat bahwa pencapaian hasil belajar peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor mempengaruhi, berikut faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar:³¹

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik dan mempengaruhi kemampuannya untuk belajar. Contohnya seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, tekad, sikap dan kebiasaan

²⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta : KENCANA., 2015) hlm 10.

³⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta : KENCANA, 2015) hlm 11.

³¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta : KENCANA, 2015) hlm 12.

belajar serta kondisi fisik dan kesehatan peserta didik.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor di luar diri peserta didik, seperti lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat. Keluarga yang tidak stabil secara finansial dan kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi kualitas pembelajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik. Keadaan masyarakat sekitar peserta didik juga mempengaruhi hasil belajarnya.

4. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol.³²

Kata matematika berasal dari bahasa latin “*manthanein* atau *mathema*” yang artinya belajar atau yang dipelajari”, menurut bahasa Belanda, matematika disebut “*wiskunde*” atau ilmu pasti yang berkaitan dengan penalaran. Matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, struktur keterkaitan antar konsep yang kuat, dan memiliki unsur utama yaitu penalaran deduktif yang bekerja atas dasar kebenaran konsistensi. Selain itu, matematika juga memiliki unsur penalaran induktif yang didasarkan dengan fakta dan gejala yang muncul agar sampai pada suatu perkiraan tertentu dan perkiraan ini harus dibuktikan secara deduktif dengan argumen yang konsisten.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, meningkatkan cara berargumentasi, menyelesaikan masalah

³² Ahmad Susanto, Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Jakarta: KENCANA, 2015) hlm 163.

sehari-hari, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan pengaplikasian matematika saat ini dengan masa depan tidak hanya diperlukan di kehidupan sehari-hari tetapi dalam dunia kerja dan untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh peserta didik, terutama bagi peserta didik tingkat sekolah dasar.³³

Pembelajaran matematika merupakan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Menurut Corey pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk ikut serta dalam berespon terhadap situasi tertentu. Pembelajaran ini sebagai upaya menciptakan kondisi dan lingkungan belajar yang kondusif sehingga dapat mengubah tingkah laku peserta didik.

Adapun menurut Dimiyati pembelajaran adalah kegiatan secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif dan menekankan pada sumber belajar. Pembelajaran berarti aktivitas guru dalam merancang bahan pengajaran agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang dirancang oleh pendidik untuk mendorong cara berpikir kritis peserta didik dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menguasai materi yang baik. Pembelajaran matematika melibatkan dua jenis kegiatan yang tidak dapat dipisahkan yaitu proses belajar dan mengajar, kedua jenis tersebut bekerja sama secara terpadu, sehingga terjadi pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik lainnya, dan antara peserta didik dengan lingkungan.

Pembelajaran matematika yang menjadi faktor pencapaian tujuan pembelajaran terletak pada pendidik dan peserta didik. Tujuan dari pembelajaran ini adalah mendapatkan hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan dengan baik dan efisien. Pembelajaran yang efisien

³³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: KENCANA, 2015) hlm 165.

adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.³⁴

Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang terjadi antara pendidik dan peserta didik untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan efektif dengan meningkatkan kemampuan pemahaman materi yang didukung oleh sumber belajar.

5. Materi pecahan

Sebelum mengenal pecahan sederhana, terlebih dahulu memahami tentang pecahan. Pecahan merupakan bagian dari kesatuan atau keseluruhan. Pecahan terdiri atas pembilang dan penyebut. Pembilang terletak di bagian atas dan penyebut terletak di bagian bawah. Agar lebih memahami perhatikan contoh berikut ini:

a. Arti Pecahan

Pecahan merupakan bilangan untuk menyatakan suatu bagian dari keseluruhan. Sebuah benda yang dibagi menjadi beberapa bagian sama besar dapat dinyatakan dalam bentuk pecahan.

Perhatikan gambar berikut ini!



1 buah apel utuh



1 buah apel dibagi menjadi 2 bagian



1 buah apel dibagi menjadi empat bagian

Sebuah apel dipotong menjadi dua bagian yang sama besar. Setiap potongan apel dapat dinyatakan dengan pecahan setengah atau seperdua. Kemudian, setiap potongan tersebut dipotong lagi menjadi dua bagian yang sama besar. Satu potongan apel yang lebih kecil tersebut dapat dinyatakan dengan pecahan seperempat.

³⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: KENCANA, 2016) hlm 187.

Nama dan Lambang Pecahan

Pecahan sederhana seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{13}{2}$, $\frac{1}{4}$



Gambar 2.1

Bentuk pecahan pembilang dan penyebut

Cara membaca pecahan yaitu pembilang per penyebut. Perhatikan contoh berikut ini:

1) $\frac{1}{5}$ dibaca satu perlima.

Angka 1 merupakan pembilang dan angka 5 merupakan penyebut.

2) $\frac{3}{6}$ dibaca tiga per enam.

Angka 3 merupakan pembilang dan angka 6 merupakan penyebut.

b. Penjumlahan Pecahan Berpenyebut Sama

Kamu sudah mengenal pecahan. Ayo, ingat kembali tentang pecahan dan cara penjumlahan pecahan berpenyebut sama dan pecahan berpembilang sama! Permasalahan dalam kehidupan sehari-hari pasti sering melibatkan masalah pecahan. Lalu bagaimana cara menyelesaikannya? Agar kamu dapat menyelesaikan, perhatikan contoh berikut ini:

Contoh:

Pada malam hari, cuaca sangat dingin dan hujan lebat. Ibu menyajikan kue untuk keluarganya. Kue tersebut dibagi menjadi 8 potong sama besar. Lani memakan $\frac{2}{8}$ bagian dan ayah juga memakan $\frac{2}{8}$ bagian. Sisanya ditaruh di dalam lemari es. Berapa jumlah bagian kue yang dimakan Lani dan ayah?

Penyelesaian:

Berdasarkan contoh di atas, untuk menjumlahkan dua pecahan berpenyebut sama dapat dilakukan dengan cara menjumlahkan kedua pembilangnya, sedangkan penyebutnya ditulis tetap. Supaya kamu lebih paham, perhatikan kembali contoh di bawah ini!

$$\frac{4}{7} + \frac{2}{7} = \dots$$

Jawab:

$\frac{4}{7} + \frac{2}{7} = \frac{4+2}{7}$ jumlahkan pembilang kedua pecahan dan penyebutnya tetap. $= \frac{6}{7}$

Jadi, $\frac{4}{7} + \frac{2}{7} = \frac{6}{7}$

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang diambil untuk acuan penelitian yakni sebagai berikut:

1. Nur Habibah Mutho'i, Wahyu Maulida Lestari. (2018) Penggunaan Media Papi (Papan Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Pada Materi Bangun Datar SDN Tanjekwagir. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata kelas yaitu pada pra siklus 33,33 menjadi 70,43 pada siklus 1, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 84,63. Penggunaan media PAPI (Papan Pintar) mampu meningkatkan aktivitas peserta didik, aktivitas pendidik dan hasil belajar peserta didik Kelas III di SDN Tanjek Wagir kecamatan Krembung.

Persamaan penelitian yang penulis angkat yaitu sama-sama menggunakan media papan pintar. Perbedaan peneliti terdahulu menggunakan media papan pintar untuk mengetahui pengaruh penggunaan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi bangun datar pada kelas III sedangkan penulis menggunakan media papan pintar untuk mengetahui apakah berpengaruh

terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pecahan sederhana kelas III.

2. Muhammad Ainun Najib, Rizka Ani Puspita, Walidatun Nihayah. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Papan Pintar Untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi KPK dan FPB kelas IV A MIN 1 Lamongan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pra tindakan kelas rata-rata sebesar 50 dan persentase ketuntasan peserta didik mencapai 40%, pada siklus I nilai rata-rata peserta didik sebesar 82 dan persentase ketuntasan siswa mencapai 76 %, dan pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 92 dan persentase ketuntasan peserta didik mencapai 96%. Hal ini menunjukkan bahwa media papan pintar lebih efektif dalam menanamkan konsep matematika materi KPK dan FPB peserta didik kelas IV MIN Lamongan.

Persamaan penelitian yang penulis angkat yaitu sama-sama menggunakan media papan pintar untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi KPK dan FPB kelas IV sedangkan penulis menggunakan media papan pintar agar mengetahui adakah pengaruh hasil belajar pada pembelajaran matematika pada materi pecahan kelas III.

3. Widya Sari Reza, Masniladevi. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Berpaku Terhadap Hasil Belajar Keliling dan luas Bangun Datar di Kelas IV SDN 08 Nan Limo Mudiak. Berdasarkan penelitian ini, hasil yang diperoleh bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,755 > 2,048$ pada taraf signifikan 0,05 yaitu H_0 diterima. Nilai rata-rata hasil peserta didik menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dari pre-test yaitu 53,75 menjadi 83,04.

Persamaan penelitian yang penulis angkat yaitu sama-sama menggunakan media papan. Perbedaannya peneliti terdahulu menggunakan media papan berpaku agar mengetahui pengaruh pada hasil belajar keliling dan luas bangun datar kelas IV, sedangkan penulis menggunakan media papan pintar untuk mengetahui adakah pengaruh hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi pecahan.

4. Midya Yuli Amreta, Ani Safa'ah. (2021). Pengaruh Media Papan terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media papan pintar angka (Papinka) berpengaruh terhadap kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran matematika di SDN Kedungdowo II, Balen, Bojonegoro. Hal ini dapat dibuktikan dari perolehan hasil dengan nilai korelasi 0,750. Jika dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 5% sebesar 0,468 maupun taraf signifikansi 1% sebesar 0,590.

Persamaan penelitian yang penulis angkat yaitu sama-sama menggunakan media papan pintar. Perbedaan peneliti terdahulu menggunakan media papan pintar angka untuk mengetahui pengaruh pada kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan, sedangkan penulis menggunakan media papan pintar untuk mengetahui adakah pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pecahan kelas III.

5. Retri Sella Wahyuni, Tanzimah, Ida Suryani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 05 Sembawa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan media papan perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 05 Sembawah. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan Uji-t adalah $t_{hitung} = 5,08 \geq t_{tabel} = 1,68$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Persamaan penelitian yang penulis angkat yaitu sama-sama menggunakan media dua dimensi berupa papan. Perbedaanannya peneliti terdahulu menggunakan media papan perkalian terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III, sedangkan penulis menggunakan media papan pintar untuk mengetahui adakah pengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas III.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian yang dilakukan oleh penulis pada mata pelajaran matematika memperoleh hasil yang masih rendah, hasil ulangan peserta didik sebagian masih mendapat nilai dibawah kriteria maksimal KKM. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran sebelumnya masih didominasi oleh pendidik sebagai transformation ilmu, dan peran pendidik dalam pembelajarannya masih menggunakan metode konvensional, sehingga peserta didik hanya diam dan duduk mendengarkan apa yang dijelaskan oleh pendidik.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat juga meningkatkan pemahaman, menyajikan materi dengan menarik sehingga memudahkan dalam penafsiran materi serta mendapatkan informasi. Media pembelajaran dibuat semenarik mungkin sehingga mampu menarik minat dan perhatian peserta didik serta materi yang terkandung didalamnya dapat terserap dengan baik.

Matematika adalah ilmu yang dapat meningkatkan daya pikir dan penalaran peserta didik dalam memecahkan masalah sehari-hari serta dapat mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan pengetahuan matematika dapat tercapai setelah peserta didik menyelesaikannya, dan sering disebut sebagai hasil belajar. Penulis menggunakan media papan tulis pintar sebagai alat bantu belajar untuk mencapai hasil belajar yang baik.



Kerangka berfikir pada penelitian ini dapat dipaparkan pada gambar berikut ini:

Gambar 2.2
Kerangka Berpikir



Berdasarkan penggunaan diagram di atas, dapat dijelaskan bahwa dalam bentuk variabel (X) yaitu Media Papan Pintar, dan dalam bentuk variabel (Y) yaitu hasil belajar matematika peserta didik.

Kesimpulan dari diagram di atas adalah dengan mengenalkan penggunaan media papan pintar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dan dapat dikatakan bahwa penggunaan media papan pintar terhadap hasil belajar peserta didik bersignifikan baik.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang diberikan didasarkan pada relevannya terhadap teori, yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis penelitian ini dapat mewujudkan fakta empiris (pengumpulan, pengolahan, dan analisis data).³⁵ Hipotesis juga dapat disajikan secara teoritis dalam masalah tersebut. Sugiyono menuturkan bahwa hipotesis adalah asumsi awal dari suatu pernyataan persoalan dimana pernyataan persoalan itu dikomunikasikan lewat kalimat tanya.

Kesimpulan pemaparan diatas adalah jawaban sementara yang masih memerlukan bukti kebenaran dan dapat diartikan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara dan memungkinkan jawabannya benar.

Berikut adalah hipotesis yang diajukan pada penelitian ini:

H_a = Adanya media pembelajaran papan pintar terhadap hasil belajar peserta didik matematika materi pecahan kelas III di MI Mafatihul Akhlaq Demangan Tahunan Jepara.

H_0 = Tidak terdapat media pembelajaran papan pintar terhadap hasil belajar peserta didik materi pecahan kelas III di MI Mafatihul Akhlaq Tahunan Jepara.

³⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D) (Bandung: Alfabeta, 2016) hlm 64.