

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Media**

Media berasal dari bahasa latin dengan bentuk jamak medium yang berarti perantara, maksudnya segala sesuatu yang membawa pesan dari suatu sumber untuk disampaikan kepada penerima pesan. Seorang ahli komunikasi Mc-Luhan berpendapat bahwa media tidak lain ialah perpanjangan dari manusia (Briggs, 1996 : 171) maksudnya, bahwa pada hakekatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan sesuatu. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media dalam pengertian umum merupakan sarana komunikasi.

Dalam pendidikan, pengertian media menurut Briggs (1996 : 171), yaitu bahwa media pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pengajaran. Termasuk di dalamnya ialah buku, videotape, slide suara, suara guru dan perilaku terucap. Sedangkan menurut Gagne dalam Maskun (1992 : 1) mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, juga dapat merangsang pikiran,

perasaan, kemauan siswa, sehingga dapat mendorong tercapainya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak, memperhatikan pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

## **2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Hamalik (1982: 87) dari berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran pengelompokkan atas media dan sumber belajar dapat ditinjau dari jenisnya, yaitu dibedakan menjadi media audio, media visual, media audio-visual dan media serba aneka.

2.2.1 Media Audio; contohnya radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder dan telepon.

2.2.2 Media Visual, media ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

a. Media Visual Diam, contohnya foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai/slide, film rangkai, transparansi, mikrofis, grafis, bagan, sketsa, poster, gambar kartun, peta dan globe.

b. Media visual gerak : contohnya film bisu

2.2.3 Media Audio-Visual, media ini dapat dibedakan dalam dua kelompok, yaitu :

a. Media audio - visual diam : contohnya televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.

- b. Media audio - visual gerak : contohnya video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.

2.2.4 Media Serba Aneka, media ini dapat dibedakan dalam enam kelompok, yaitu :

- a. Papan dan display : contohnya papan tulis, papan pamer/pengumuman/majalah dinding, papan magnetik, white board, mesin pengganda.
- b. Media tiga dimensi : contohnya realia, sampel, artefak, model, diorama, display.
- c. Media teknik dramatisasi : contohnya drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi.
- d. Sumber belajar pada masyarakat : contohnya kerja lapangan, studi wisata, perkemahan.
- e. Belajar terprogram.
- f. Komputer.

### **2.3 Pengertian Kartu Bergambar**

Kartu bergambar atau foto dalam penelitian ini sama dengan media gambar pada umumnya, di mana media gambar sendiri termasuk didalam pembagian jenis media visual diam atau media visual yang tidak diproyeksikan. Media yang paling umum dipakai adalah gambar, karena gambar merupakan sarana yang dapat dengan mudah untuk didapatkan misalnya melalui koran, majalah, poster dan lain-lain.

Pada umumnya orang sering membedakan antara gambar dengan foto, padahal jika kita lihat yang dikatakan foto itu adalah gambar juga. Orang sering juga mengartikan bahwa gambar adalah hasil kerja dengan secara langsung.

Menurut Maskun (1992:27) foto merupakan hasil kerja tangan yang diperoleh melalui alat-alat, serta teknik tersendiri. Sesungguhnya hasil dari suatu pemotretan adalah gambar, hal inilah yang memungkinkan untuk mengatakan bahwa gambar identik dengan foto, hanya saja melalui foto kita dapat merekam suatu kejadian khusus, foto tersebut juga merupakan sebuah gambar.

Gambar dapat mengalihkan pengalaman belajar dari taraf belajar dengan lambang kata-kata ke taraf yang lebih kongrit. Gambar dapat digunakan untuk menyajikan ide atau informasi-informasi yang sulit dipahami bila materi pelajaran hanya disampaikan secara lisan. Untuk itulah gambar/foto mempunyai beberapa kelebihan, adapun kelebihanya yaitu :

- a. Sifatnya konkret, dalam artian gambar/foto dapat menampakkan suatu masalah secara nyata. Misalnya saja gambar tentang benda-benda yang ada di sekitar dan jumlahnya, tumbuh-tumbuhan, hewan, meja, kursi, dsb.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang, waktu dan indera. Mengatasi ruang dan waktu disini misalnya guru menerangkan tentang suatu objek yang terlalu besar, maka guru tak perlu membawa benda tersebut tetapi hanya cukup menunjukkan gambar-gambarnya saja, sedangkan yang dimaksud dengan mengatasi waktu disini adalah untuk mengatasi atau menceritakan suatu sejarah atau peristiwa yang

tak mungkin terulang lagi.

- c. Media gambar atau foto mengatasi keterbatasan mata untuk melihat, mengamati, membayangkan peristiwa yang sebenarnya.
- d. Memperjelas suatu masalah, disini dapat menghindarkan suatu kesalahpahaman, karena melalui gambar atau foto anak akan melihat gambar yang sama pada suatu materi atau masalah yang sama. Sehingga memungkinkan anak untuk mempunyai persepsi yang sama terhadap masalah tersebut.
- e. Harganya relatif murah serta mudah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran didalam kelas.

Disamping kelebihan tersebut, ada kelemahan yang perlu diperhatikan adalah :

- a. Karena gambar atau foto hanya dapat dilihat tidak dapat didengar maka yang aktif disini adalah menekankan hanya indera penglihatan saja.
- b. Untuk suatu gambar yang terlalu kompleks kita harus menggunakan banyak gambar atau terlalu sulit diinterpretasikan sehingga kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Harus ada suatu keterampilan dalam memadukan gambar baik struktur, komposisi warna, dan lain-lain untuk menarik perhatian sasaran.  
(Maskun, 1992 : 29).

Ada beberapa syarat yang harus dipenuhi gambar atau foto yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Aristo Rahardi (2004 : 23) menyatakan bahwa gambar hendaknya memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- a. Otentik, artinya dapat menggambarkan obyek atau peristiwa seperti jika siswa melihat langsung.
- b. Sederhana, harus menunjukkan dengan jelas bagian-bagian pokok dari gambar tersebut.
- c. Ukurannya proporsional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda atau objek yang digambar.
- d. Memadukan antara keindahan dengan kesesuaian untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, gambar dapat digunakan sebagai alat proses pembelajaran Matematika, sebab gambar memberikan gambaran visual yang konkrit tentang masalah yang digambarkan dan juga dapat membuat orang menangkap ide-ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas. Gambar dalam bentuk menarik akan merangsang pikiran, perasaan dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Adapun ciri-ciri gambar yang baik yaitu : (a) cocok dengan tingkat umur/kemampuan anak, (b) bersahaja, dalam artian tidak terlalu kompleks karena dengan gambar itu anak akan mendapatkan gambaran yang pokok. Kalau gambar kompleks, perhatian anak akan terbagi akibatnya ada sesuatu yang justru penting tetapi malah tidak tertangkap oleh anak, (c) realistis, maksudnya gambar itu seperti benda sesungguhnya/sesuai dengan apa yang digambar. Sudah tentu perbandingan ukuran juga harus diperhatikan, dan (d) gambar dapat diperlakukan dengan tangan. Bahwa ada orang yang menganggap gambar sebagai sesuatu yang suci, tetapi sebagai media pengajaran gambar harus dapat dipegang, diraba oleh anak.

Menurut Ruminiati (2008:2.23) Adapun langkah-langkah penggunaan media kartu bergambar dalam proses pembelajaran adalah

sebagai berikut: (1) menganalisis pokok bahasan/sub pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk media kartu bergambar, (2) menyiapkan bahan-bahan yang digunakan, (3) membagikan kartu bergambar sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa, (4) guru meminta para siswa mengomentari gambar yang telah dilihat dan diamati kemudian siswa yang lain diminta memberikan tanggapan terhadap komentar tersebut, (5) guru menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar yang telah disiapkan, dan (6) guru menyimpulkan materi pelajaran sekaligus menindaklanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi pelajaran Matematika.

#### **2.4 Pengertian Belajar**

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman dan latihan (Hamalik, 1983:21). Sedangkan menurut Purwanto (1990:84) "Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman."

Menurut Suryabrata (1980:8) "Belajar adalah rangkaian suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya permanen."

Belajar menurut Winkel (1991:8) adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaktif aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu rangkaian aktivitas yang dilakukan seseorang dalam usahanya untuk mengadakan perubahan terhadap dirinya baik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai hasil dari latihan atau pengalaman yang direfleksikan.

## 2.5 Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa adalah segala aktivitas yang mengarah pada perubahan tingkah laku untuk mencapai tingkat penguasaan tertentu. Menurut Nasution (1986:34) aktivitas belajar adalah kegiatan belajar yang melibatkan perbuatan fisik maupun mental dalam mencapai tujuan belajar yang ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku kearah kedewasaan.

Winkel (1991:15) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah proses belajar yang dialami oleh siswa untuk menghasilkan perubahan pemahaman dalam bidang pengetahuan, nilai dan sikap. Perubahan dalam hal ini tampak dalam prestasi belajar yang dihasilkan siswa terhadap pertanyaan atau persoalan tugas yang diberikan guru.

Aktivitas belajar siswa terlihat dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan ketika mengikuti pelajaran. Macam-macam aktivitas belajar menurut Nasution (1990) adalah sebagai berikut: 1) *visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan dan sebagainya. 2) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, mengadakan interview, diskusi, musik, pidato dan sebagainya, 3) *listening activities*, seperti mendengarkan percakapan, diskusi, musik, pidato, dan sebagainya. 4) *writing activities*, seperti menulis cerita, tes, angket, laporan, menyalin dan lain-lain, 5) *drawing activities*, seperti menggambar, membuat peta, grafik, diagram dan sebagainya, 6) *emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, gugup dan sebagainya.



Dari pendapat diatas, maka beberapa aktivitas belajar siswa dalam pelajaran matematika di antaranya adalah aktivitas siswa dalam memperhatikan pelajaran, aktivitas bertanya, mengeluarkan pendapat dalam diskusi, aktivitas mencatat pelajaran, aktivitas memecahkan dan menganalisa soal dan menaruh minat dalam belajar matematika.

Aktivitas siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, sebagaimana dikemukakan oleh Winkel (1991) bahwa aktivitas siswa dipengaruhi oleh :

- 1) dari pihak siswa dapat berupa kemampuan berkomunikasi, kecerdasan, motivasi belajar, keadaan sosial ekonomi keluarga, keadaan kesehatan anak,
- 2) dari pihak guru dapat berupa metode pengajaran, penyusunan bahan materi, kemampuan berkomunikasi dan gaya mengajar.

Jadi aktivitas belajar dapat dipengaruhi dari diri individu dan dari luar individu. Dari dalam diri individu siswa misalnya motivasi, kemampuan berkomunikasi, kecerdasan dan sebagainya. Sedangkan dari luar individu di antaranya adalah dari guru, orang tua dan lingkungan siswa. Faktor dari guru merupakan faktor yang penting untuk diperhatikan misalnya metode mengajar, penguasaan bahan pengajaran dan sebagainya.

## **2.6 Pengertian Hasil Belajar**

Belajar merupakan proses yang berkelanjutan dan menghasilkan suatu perubahan dalam pengetahuan, keyakinan dan perilaku. Watkins dan Marsick (2001). Jadi seseorang yang melakukan kegiatan belajar akan mengalami

suatu perubahan, perubahan yang terjadi itu berupa perubahan tingkah laku.

Proses belajar juga terjadi karena latihan dan pengalaman.

Menurut Ahmadi (1991:121) pengetahuan belajar dapat didefinisikan sebagai berikut : belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam integrasi dengan lingkungan. Siswa dalam kegiatan belajar di sekolah pada dasarnya juga melakukan usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku, termasuk keterampilan atau menjadi lebih terampil dan menambah pengetahuan.

Hal ini ditegaskan oleh pendapat Hamalik (1983: 21) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu bentuk perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dengan cara-cara bertingkah laku berkat pengalaman dan latihan.

Menurut Suryo Subroto (1993:10) untuk mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya maka siswa harus mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Mempunyai sikap positif terhadap tugas yang perlu dipelajari
- b. Mempunyai kebiasaan belajar yang baik

Sudjana (1991:54) menyatakan bahwa, ada tiga ciri pokok hasil proses belajar, yaitu :

- a. Tingkah laku itu berupa kemampuan aktual dan potensial
- b. Kemampuan itu berlaku dalam waktu yang relatif lama
- c. Kemampuan baru diperoleh melalui usaha

Hasil proses belajar harus sesuai dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Perkembangan kognitif siswa dibagi menjadi 4 tahap :

1. Tahap sensomotorik, yaitu usia 1,5 tahun – 2 tahun
2. Tahap pra operasional, yaitu usia 2 – 3 tahun – 7 – 8 tahun

3. Tahap operasional konkrit/nyata, yaitu usia 7 – 8 tahun – 12 – 14 tahun
4. Tahap operasional formal, yaitu usia 14 tahun keatas

Secara umum dapat dikatakan bahwa semakin tinggi tingkat kognitif seseorang, semakin teratur dan semakin abstrak cara berpikirnya (Suprayekti, 2004:12).

Hasil belajar merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan dalam kegiatan belajar dan merupakan nilai yang diperoleh siswa dari proses belajarnya. Keberhasilan pembelajaran, dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa yang diperoleh dari setiap mengikuti tes formatif. Cara memperoleh data hasil belajar dapat dilakukan dengan memberikan tes. Cara ini pada umumnya sudah banyak dilakukan secara berencana dan sewaktu-waktu menurut kebutuhan yang paling memenuhi persyaratan sebagai evaluasi yang baik.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian hasil belajar di atas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar Matematika adalah nilai mata pelajaran Matematika yang diperoleh siswa dari ulangan harian atau tes formatif yang dilaksanakan oleh guru yang meliputi materi yang telah dipelajari dan dicapai siswa.

## **2.7 Pembelajaran Matematika SD**

Dalam pembelajaran Matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi Matematika. Tujuan akhir pembelajaran Matematika di SD yaitu agar siswa terampil menggunakan berbagai konsep Matematika dalam kehidupan sehari-

hari. Menurut Russefendi (Heruman, 2007: 1) Matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi.

Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Soehendro, 2006 : 147).

Untuk dapat terampil dalam berhitung menggunakan bilangan, siswa SD perlu memahami karakteristik bilangan yang merupakan salah satu pokok bahasan dalam matematika SD.

## **2.8 Hipotesis**

Hipotesis yang akan dibuktikan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah jika pembelajaran Matematika menggunakan kartu bergambar dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/2013.