

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Hakikat Keaktifan Belajar Siswa

2.1.1.1 Deskripsi Belajar

Pengertian belajar dapat diartikan sebagai aktifitas mental atau (*psikhis*) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat *relativ* tetap dalam aspek-aspek: *kognitif, psikomotor* dan *afektif*. Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan / peningkatan dari hasil belajar yang telah di peroleh sebelumnya (Mulyana, 2020).

Dari pengertian diatas biasa kita simpulkan seberapa penting proses belajar itu sendiri. Semua manusia pastilah pernah mengalaminya baik itu secara sadar maupun mengalir dengan sendirinya. Hal-hal yang disadari manusia ketika belajar adalah belajar materi yang terdapat di sekolah adapun proses belajar yang kadang tidak disadari oleh manusia itu sendiri iyalah belajar tentang ilmu-ilmu sosial masyarakat.

2.1.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Dalam suatu proses pembelajaran keaktifan belajar sangatlah penting, guru dituntut untuk menjadi fasilitator yang diharapkan bisa mendorong siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan tersebut. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga dapat berlatih untuk berpikir kritis.

Berikut adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan seseorang antara lain:

2.1.1.2.1 Faktor internal

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Adapun faktor psikologis peserta didik yang mempengaruhi keaktifan belajarnya seperti tingkat inteligensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi.

2.1.1.2.2 Faktor external

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapun yang termasuk dari faktor eksternal seperti lingkungan sosial (guru, staf administrasi, dan teman satu kelas), dan lingkungan non-sosial (gedung sekolah, alat belajar, cuaca, dan waktu belajar).

2.1.1.2.3 Faktor pendekatan belajar

Faktor ini merupakan segala cara atau strategi yang digunakan guru maupun peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Pada faktor ke tiga inilah rekayasa proses pembelajaran dilakukan, seperti pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan penggunaan media belajar yang interaktif (Riadi, 2020).

2.1.1.3 Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Indikator keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari beberapa hal yaitu: Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya, siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan

pembelajaran, siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya, siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, siswa berlatih memecahkan soal atau masalah, dan siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya (Apri Dwi Prasetyo, 2021).

2.1.2 Hakikat Hasil Belajar Siswa

2.1.2.1 Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah penguasaan dan pemahaman pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, pada umumnya ditujukan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Oleh karena itu, yang dikatakan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar yang diperoleh melalui usaha dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar, ada 3 macam hasil belajar, yakni: keterampilan, kebiasaan, pengetahuan, sikap, dan cita-cita.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penelitian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah

yang paling banyak dinilai oleh guru dari sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Zaenuddin, 2022).

2.1.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Terdapat dua faktor yang mendasari dalam mempengaruhi hasil belajar. Dua macam faktor itu dikenal faktor internal dan faktor eksternal. Adapun yang dimaksud dari kedua faktor ini dalam mempengaruhi hasil belajar yaitu: Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi (faktor jasmaniah dan faktor psikologis), adapun faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi (faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat).

2.1.2.3 Manfaat Hasil Belajar Siswa

Pada dasarnya yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik setelah melalui proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan pada diri siswa sebagai akibat dari proses belajar mengajar yang dilaluinya.

Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Dalam artian bahwa Hasil belajar menampilkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: Memperkaya pengetahuan, menambah pemahaman tentang apa

yang belum dipahami sebelumnya, dapat mengembangkan keterampilannya, memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, lebih menghargai sesuatu.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Definisi Media Pembelajaran

Secara sederhana, media pembelajaran adalah alat-alat bantu yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari buku sampai dengan penggunaan perangkat elektronik di kelas. Adapun pengertian media pembelajaran menurut para ahli antara lain:

2.1.3.1.1 Menurut H. Malik, pengertian Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan.

2.1.3.1.2 Menurut Gerlach dan Ely media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

2.1.3.1.3 Menurut Latuheru, definisi media pembelajaran adalah: “Bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi, komunikasi, edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya” (Heri, 2020)

2.1.3.2 Peran Media Pembelajaran

Di dalam kelas, guru sering menghadapi masalah yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar siswanya. Guru atau pelatih perlu memfasilitasi atau memfasilitasi transmisi informasi. Sebaliknya, siswa yang lebih mudah menerima informasi belajar menjadi lebih bersemangat dan termotivasi. Ada banyak faktor

yang perlu diperhatikan agar lebih mudah bagi siswa untuk belajar. Faktor-faktor tersebut adalah tujuan yang ingin dicapai, karakteristik siswa, isi materi yang dipelajari, metode atau metode atau strategi yang digunakan, sarana pengukuran atau evaluasi dan umpan balik. Semua item telah dipilih, akan tetapi pada dasarnya akan kembali ke tujuan awal. Dan tujuan itu sendiri adalah akhir dari kegiatan belajar.

Media pembelajaran memiliki berbagai peran dalam kegiatan pendidikan. Selama ini pembelajaran dapat lebih bergantung pada kehadiran guru. Dalam keadaan seperti ini, guru tidak dapat menggunakan media secara maksimal. atau jika media hanya digunakan sebagai “alat” untuk tujuan pendidikan. Pandangan ini menyiratkan bahwa tidak ada upaya untuk memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Di lain sisi, proses mengajar mungkin tidak memerlukan kehadiran seorang guru. Pembelajaran yang tidak tergantung pada guru, *instructor-independent instruction*, atau disebut juga sebagai “*self-instruction*,” bahkan kerap kali diarahkan oleh siapa yang merancang media tersebut. Dalam situasi pembelajaran yang berbasis pada guru, *instructor-based instruction*, penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk memberikan dukungan suplementer secara langsung kepada guru. Media pembelajaran yang dirancang secara memadai dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keaktifan media pembelajaran tergantung pada guru itu sendiri.

2.1.3.3 Manfaat Media Pembelajaran

Seperti halnya semua benda, media juga memiliki beberapa manfaat. Berikut adalah enam manfaat media pembelajaran:

- 2.1.3.3.1 Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2.1.3.3.2 Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 2.1.3.3.3 Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu.
- 2.1.3.3.4 Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru masyarakat dan lingkungannya. Misal melalui karya wisata kunjungan ke museum atau kebun binatang (Mamonto, 2022).

2.1.3.4 Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran sangatlah beragam mulai dari media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, maupun media pembelajaran gabungan (audio visual). Adapun contoh dari ke 3 jenis media tersebut antara lain:

2.1.3.4.1 Media pembelajaran visual

Adapun contoh media pembelajaran visual seperti: Media realitas (yaitu benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek), model (yaitu benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang

sesungguhnya), dan media grafis (yaitu tergolong media pembelajaran visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual.

2.1.3.4.2 Media pembelajaran audio

Adapun contoh media pembelajaran visual seperti: Tape recorder, radio, laboratorium bahasa

2.1.3.4.3 Media pembelajaran gabungan (audio visual)

Adapun contoh media pembelajaran visual seperti: Filem bersuara, video pembelajaran yang mengandung unsur pembelajaran, dan media seperti TV.

2.2 Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

2.2.1 Penelitian oleh **Yohanis Ndapa Deda, Hermina Disnawati, dan Ando Missa** dengan judul “Penggunaan Alat Peraga Matematika kubus satuan” Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Sekolah Dasar”. Penelitian ini sama-sama menggunakan media kubus satuan, perbedaan dari penelitian ini yakni terdapat pada target penelitian. Penelitian ini lebih mengarah kepada keterampilan seorang guru dalam menggunakan sebuah media pembelajaran kubus satuan, sementara yang peneliti tiliti yakni lebih berfokus pada hasil belajar siswa. Adapun hasil dari penlitian ini menunjukkan adanya peningkatan terhadap keterampilan guru dalam menggunakan media kubus satuan dalam mengajar di kelas. Hal ini dapat dilihat dari pekerjaan guru pada saat pretest mencapai 63,6% dan pada posttest mencapai 80%.

2.2.2 Penelitian oleh **Pujo Setyo Aji1, Erna Yayuk, Novi Qurratu A'yunin**

dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Discovery learning melalui Media Kubus Satuan Pada Siswa Kelas V SD Kauman 1 Malang” Penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan target penelitian yaitu peserta didik. Penelitian ini mampu memberikan peningkatan hasil belajar pada setiap siklus terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan kubus satuan. Adapun perbedaan didalam penelitian ini yakni terdapat pada tempat dilakukannya penelitian dan jumlah peserta didik.

2.2.3 Penelitian oleh **Adelberta Lelita** dengan judul “Peningkatan Keterampilan

Kreativitas Dan Hasil Belajar Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V A SD Kanisius Demangan Baru 1 Menggunakan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning)” penelitian ini sama sama ingin meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini sudah membuktikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran kubus satuan pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Peningkatan pada hasil belajar ditunjukkan dari rata-rata kondisi awal sebesar 60 dengan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 50%, siklus I rata-rata meningkat menjadi 73.53 dengan persentase 73.07%, kemudian untuk siklus II meningkat menjadi 78 dengan persentase 80.76%. Adapun perbedaan penelitian ini yakni terdapat pada model pembelajaran yang diterapkan, tempat penelitian dan jumlah peserta didik yang akan diteliti.

2.2.4 Penelitian oleh **Yananita** dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Dalam Menentukan Volum Bangun Ruang Melalui Penggunaan Alat Peraga Kubus Satuan di SD Negeri UPT Sarimbuah Kecamatan Gunung Bintang Awai Kabupaten Barito Selatan” Dari hasil penelitian diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada pokok bahasan menentukan volum bangun ruang (balok dan kubus) mencapai rata-rata 6,4 pada siklus I, 6,8 pada siklus II dan 8,5 pada siklus III. Terdapat beberapa kesamaan penelitian yang dilakukan oleh saudari Yananita antara lain media yang digunakan, target penelitian dan juga jenjang kelas. Adapun perbedaan yang terdapat pada penelitian ini yakni terdapat pada pelaksanaan siklus, tempat penelitian, dan juga jumlah peserta didik yang akan diteliti.

2.2.5 Penelitian oleh **Zubaidah** dengan judul “Penggunaan Media Kubus Satuan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Volume Kubus Dan Balok Pada Pelajaran Matematika Kelas V SD Bubutan III/71 Surabaya” penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran kubus satuan, menggunakan metode penelitian yang sama, dan tehnik pengambilan data yang sama. Adapun perbedaan didalam penelitian ini yakni terdapat pada jenjang kelas, tempat dilakukannya penelitian dan jumlah peserta didik.

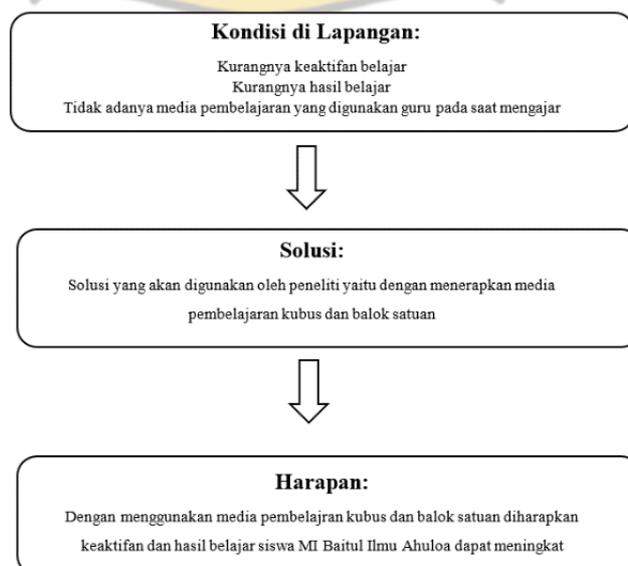
2.3 Kerangka Berfikir

Permasalahan yang dihadapi kelas V MI MI Baitul Ilmu Ahuloa yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional pada saat pembelajaran Matematika. Pembelajaran didominasi oleh guru, sedangkan siswa masih banyak yang pasif saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Hal itu menjadikan keaktifan dan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran Matematika masih rendah.

Media pembelajaran kubus satuan adalah sebuah media pembelajaran visual yang terbuat dari bahan dasar kardus dan kertas yang dibuat sedemikian rupa sehingga menyerupai bangun ruang kubus dan balok, media ini nantinya akan digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam penyampaian materi yang akan diajarkan, dengan adanya media ini diharapkan siswa juga akan lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran kubus dan balok satuan diterapkan pada pembelajaran matematika materi bangun ruang. Sehingga pada penelitian ini, peneliti hanya memfokuskan pada dua variable yaitu keaktifan dan hasil belajar. Menerapkan media pembelajaran kubus satuan ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas V. Dengan meningkatnya keaktifan dan hasil siswa maka tujuan suatu pembelajaran dapat tercapai. Adapun kerangka fikir dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 kerangka fikir dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK)

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Dengan menggunakan media pembelajaran kubus satuan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V MI Baitul Ilmu Ahuloo”.

