

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin Medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara. Dalam Bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Adapun media secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar.¹

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan dengan penerima pesan. Karena dalam konteks ini media digunakan untuk pengajaran di sekolah, maka dinamakan media pengajaran. Media pengajaran yaitu semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi peserta didik terhadap sasaran atau tujuan pengajaran.²

Media adalah alat atau bahan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media pembelajaran dapat berupa

¹ Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2012), hal. 127

² Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal. 16

hardware atau *software* yang dapat digunakan selama proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami suatu materi atau keterampilan dalam suatu pembelajaran. Dari berbagai pengertian media dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu untuk menyampaikan bahan ajar dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan memungkinkan seseorang memperoleh membentuk kompetensi ketrampilan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran secara efektif dan efisien yang di mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.³

Pembelajaran juga dapat diartikan suatu proses komunikasi antara pendidik, peserta didik, dan bahan ajar dan strategi komunikasi tidak akan berjalan dengan lancar tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media yang digunakan. Dengan demikian media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran yang diartikan sebagai semua benda (dapat berupa manusia, objek atau benda mati). Oleh karena itu, istilah media perlu dipahami terlebih dahulu sebelum dibahas lebih lanjut mengenai alat peraga. Kata media sendiri berasal dari

³ Zainal Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hal. 66

bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara”, atau “penyalur”.⁴

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengaktifkan komunikasi antar pendidik, siswa-siswi, dan bisa memberikan pengalaman yang konkrit (nyata) dapat menumbuhkan kegiatan mandiri di kalangan peserta didik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.⁵

Media pembelajaran dapat bermanfaat karena bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik; metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajarannya; peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Pada intinya,

⁴ Rostina Sudayana, *Media Pembelajaran Matematika* (untuk guru, calon guru, orang tua, dan pencinta matematika), (Bandung: Alfabeta, 2013), h.4

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2006), hal. 15

media pengajaran sebagai alat yang dapat melengkapi kelangsungan proses belajar mengajar agar pembelajaran lebih optimal, efektif dan efisien.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media atau sumber belajar secara garis besarnya, terdiri atas dua jenis yaitu:

- a. Media atau sumber belajar yang dirancang, yaitu media yang sumber belajar yang secara khusus dirancang dan dikembangkan sebagai komponen system intruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
- b. Media atau sumber belajar yang dimanfaatkan, yaitu media dan sumber belajar yang tidak di desain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya yang ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Klasifikasi jenis media bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, bahan, serta cara pembuatannya.

1) Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi

a) Media auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau yang mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b) Media Visual

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual atau media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini menampilkan gambar diam seperti foto, film rangkai, gambar atau lukisan, dan sebagainya. Ada pula yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu.

c) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena mencakup kedua jenis media.

2) Sedangkan dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi:

- a) Media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak. Contohnya: televisi dan radio
- b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini biasanya membutuhkan tempat dan ruang yang khusus. Contohnya: film dan sound slide
- c) Media untuk pengajaran individual. Media ini digunakan hanya untuk seorang diri. Contohnya: modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

4. Pengertian Media Alat Peraga

Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran yang diartikan sebagai semua benda (dapat berupa manusia, objek atau benda mati). Oleh karena itu, istilah media perlu dipahami terlebih dahulu sebelum dibahas lebih lanjut mengenai alat peraga. Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara”, atau “penyalur”.⁶

Dalam Bahasa Arab, media disebut “wasail”, bentuk jama’ dari wasilah yakni sinonim al-washth yang artinya “tengah” . Kata “tengah” itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai “perantara” (wasilah) atau mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari sisi ke sisi lainnya.⁷ Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Jadi, media dapat dikatakan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau

⁶ Rostina Sudayana, *Media Pembelajaran Matematika* (untuk guru, calon guru, orang tua, dan pencinta matematika), (Bandung: Alfabeta, 2013),h.4

⁷ Yudi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*,(Jakarta: Gaung Persada, 2012), h.6

informasi. Semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang berbentuk komunikasi baik terletak maupun audio-visual dan peralatannya.

Adapun alat peraga merupakan bagian dari media pendidikan. Yang dimaksud dengan alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran.⁸ Menurut Estiningsih dan Iswadji yang dikutip oleh Pujiati mengungkapkan bahwa alat peraga merupakan media pelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri konsep yang dipelajari serta dapat pula diartikan sebagai suatu perangkat benda konkrit yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika.⁹ Fungsi utama alat peraga adalah untuk menurunkan keabstrakan dari konsep, agar anak mampu menangkap arti sebenarnya dari konsep yang dipelajari.

Dengan melihat, meraba, dan memanipulasi alat peraga maka anak mempunyai pengalaman nyata dalam kehidupan tentang arti konsep. Dalam memahami konsep matematika yang abstrak, anak memerlukan alat peraga seperti benda-benda konkret (rill) sebagai perantara atau visualisasinya. Dalam pembelajaran matematika, penggunaan alat peraga juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.9

⁹ Pujiati, *Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika SMP*, (Yogyakarta: Depdiknas, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah PPPG Matematika, 2004), h. 3

Suherman yang mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika kita sering menggunakan alat peraga, dengan menggunakan alat peraga, maka:¹⁰

- 1) Proses belajar mengajar termotivasi. Baik siswa maupun guru, dan terutama peserta didik, minatnya akan timbul. Ia akan senang, terangsang, tertarik, dan karena itu akan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika.
- 2) Konsep abstrak matematika tersajikan dalam bentuk konkrit dan karena itu lebih dapat dipahami dan dimengerti, dan dapat ditanamkan pada tingkat-tingkat yang lebih rendah.
- 3) Hubungan antara konsep abstrak matematika dengan benda-benda di alam sekitar akan lebih dapat dipahami.
- 4) Konsep-konsep abstrak yang tersajikan dalam bentuk konkrit yaitu dalam bentuk model matematik yang dapat dipakai sebagai objek penelitian maupun sebagai alat untuk meneliti ide-ide baru dan relasi baru menjadi bertambah banyak.

Dari uraian yang telah diungkapkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran dan merupakan alat bantu yang dapat membantu dalam memperjelas penyampaian konsep sebagai perantara atau visualisasi suatu pelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami konsep abstrak dengan bantuan benda-benda konkret.

¹⁰ Siti Anisah, *Alat Peraga Pembelajaran Matematika*, Jurnal Tarbawiyah Vol.11 No.1 Edisi Januari-Juli 2014, h. 3-4 (<http://stainmetro.ac.id/e-journal/index.php/tarbawiyah/article/view/297/283>)

Dengan menggunakan alat peraga konkrit diharapkan peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar, apalagi bila alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran dibuat dan dirancang semenarik mungkin tanpa menghilangkan fungsi dan tujuan utamanya. Dalam buku Media Pembelajaran Matematika (untuk guru, calon guru, orang tua, dan para pencinta matematika) karangan Sudayana, untuk membuat alat peraga harus memenuhi persyaratan, antara lain:

- 1) Tahan lama.
- 2) Bentuk dan warnanya menarik.
- 3) Sederhana dan mudah dikelola.
- 4) Ukurannya sesuai.
- 5) Dapat menyajikan konsep matematika baik dalam bentuk real, gambar, atau diagram.
- 6) Sesuai dengan konsep matematika.
- 7) Dapat memperjelas konsep matematika dan bukan sebaliknya.
- 8) Peragaan itu supaya menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berfikir abstrak bagi siswa.
- 9) Menjadikan siswa belajar aktif dan mandiri dengan memanipulasi alat peraga.
- 10) Bila mungkin alat peraga tersebut bisa berfaedah lipat (banyak).

5. Alat Peraga Dakota

Menurut Kurniati dalam Kompasiana (2017), “Dakota (dakon matematika) adalah suatu media visual dalam pembelajaran matematika yang merupakan inovasi baru sebagai media pembelajaran matematika”. Kurniati juga mengemukakan bahwa ”Dakota menggabungkan permainan tradisional dan pembelajaran matematika”. Kegunaan Dakota yaitu “untuk menentukan factor persekutuan terkecil (KPK)”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dakota merupakan media pembelajaran yang dihasilkan dari penggabungan permainan tradisional dan pembelajaran matematika yang berguna untuk menentukan KPK. Selain itu, dakota juga dapat melestarikan permainan tradisional, karena alat peraga ini dibuat dari pengembangan permainan tradisional yaitu dakon.

6. Pengembangan Alat Peraga sebagai Media Pembelajaran KPK

Anak usia SD dikatakan anak usia bermain, ketika anak-anak merasa bosan dengan pekerjaan yang dilakukannya, pelajaran, dan tugas-tugas rumah maka yang dilakukannya adalah bermain. Apabila anak sudah melakukan aktivitas dibawah kemampuannya maka yang akan dilakukann untuk mengalihkan kebosanannya adalah melakukan permainan, apapun bentuknya.

Proses pembelajaran keterampilan penyelesaian soal KPK menuntut siswa untuk bisa lebih aktif dan mempunyai strategi yang dapat mempermudah dalam mendapatkan hasilnya. Penyampaian materi yang terlalu banyak dan luas dapat menimbulkan kejemuhan dan kebosanan peserta didik dalam menerima materi. Di dalam upaya mengatasi kebosanan anak

dalam hal ini peserta didik selama penyampaian dan penyelesaian soal dihadirkan suatu media pembelajaran yang menarik. Pemakaian media pembelajaran yang menarik selama proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik.¹¹

Alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari.¹² Alat peraga juga disebut sebagai alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar peserta didik lebih efektif dan efisien.

7. Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Banyak sekali, bahkan sudah umum orang yang menyebut dengan motivasi untuk menunjukkan orang melakukan sesuatu. Istilah motivasi menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulus tindakan kearah tujuan tertentu dimana sebelumnya tidak ada gerakan menuju kearah tujuan tersebut. Sebagaimana gambaran mengenai batasan motivasi, akan penulis kutip dari beberapa pendapat, yaitu:

- 1) Motivasi adalah “pendorogan” suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk

¹¹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Alumni, 1994), hal.16

¹² Nana Sudjana, *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal.90

bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.¹³

- 2) Motivasi adalah dorongan dari dalam yang digambarkan berbagai harapan, keinginan dan sebagainya yang bersifat menggiatkan atau menggerakkan individu untuk bertindak atau bertingkah laku guna memenuhi kebutuhan.¹⁴

Menurut kebanyakan definisi, motivasi mengandung tiga komponen pokok, yaitu menggerakkan, mengarahkan, dan menopang tingkah laku manusia:

- 1) Menggerakkan berarti menimbulkan kekuatan pada individu. Memimpin seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu. Misalnya kekuatan dalam ingatan, respon-respon efektif, dan mendapatkan kesenangan.
- 2) Motivasi juga mengarahkan atau menyalurkan tingkah laku. Dengan demikian ia menyediakan suatu orientasi tujuan. Tingkah laku individu diarahkan terhadap sesuatu.
- 3) Untuk menjaga dan menopang tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan intensitas dan arah dorongan-dorongan dan kekuatan-kekuatan individu.¹⁵

¹³ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996), hal. 71

¹⁴ Mahfudz Shalahuddin, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1990), hal.114

¹⁵ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan...*, hal,72

Pengertian motivasi belajar yang paling sederhana adalah sesuatu yang menggerakkan orang baik secara fisik atau mental untuk belajar. Sesuai dengan asal katanya yaitu motif yang berarti sesuatu yang memberikan dorongan atau tenaga untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjaga kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga memperoleh tujuan yang hendak dicapai.¹⁶

b. Macam-macam Motivasi

Menurut Winkel macam-macam motivasi ada dua yakni pertama, motivasi intrinsik yaitu motivasi yang timbul dari dalam individu yang bersangkutan tanpa rangsangan atau bantuan dari orang lain. Kedua, motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang timbul karena rangsangan atau bantuan orang lain. Sedangkan yang termasuk motivasi belajar ekstrinsik adalah belajar demi memenuhi kewajiban, belajar demi menghindari hukuman yang diancamkan, belajar demi memperoleh hadiah yang dijanjikan, belajar demi memperoleh pujian dari orang yang penting. Atau belajar demi memenuhi persyaratan kenaikan jenjang.

c. Indikator Motivasi

Adapun indikator yang dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik yakni:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.

¹⁶ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hal.37

Peserta didik memiliki keinginan yang kuat untuk berhasil menguasai materi dan mendapatkan nilai yang tinggi dalam kegiatan belajarnya.

- a) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Peserta didik merasa senang dan memiliki rasa membutuhkan terhadap kegiatan belajar.
- b) Adanya harapan dan cita-cita di masa yang akan datang. Peserta didik memiliki harapan dan cita-cita atas materi yang dipelajarinya.
- c) Adanya penghargaan dalam belajar. Peserta didik merasa termotivasi oleh hadiah atau penghargaan dari guru atau orang-orang disekitarnya atas keberhasilan belajar yang ia capai.
- d) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Peserta didik merasa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.
- e) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Peserta didik merasa nyaman pada situasi lingkungan tempat ia belajar.¹⁷

Sejalan dari pendapat diatas, menurut Sardiman A. M indikator motivasi adalah sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)

¹⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukuran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal.

- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai)
- 3) Lebih senang bekerja mandiri
- 4) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- 5) Senang mencari dan memecahkan masalah.¹⁸

d) Teori-teori dalam Motivasi Belajar

Menurut Sardiman motivasi belajar adalah factor psikis yang bersifat non-intelektual dan peranannya yang khas adalah hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.¹⁹ Menurut Sardiman setiap tindakan manusia terjadi karena adanya unsur pribadi manusia yakni *id* dan *ego*, sehingga ditekankan pada unsur-unsur kejiwaan yang ada pada diri manusia. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:²⁰

- 1) Tekun menghadapi tugas, artinya peserta didik dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan, artinya siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Peserta didik tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin dan siswa tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya.

¹⁸ Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hal.83

¹⁹ *Ibid...*, hal. 75

²⁰ *Ibid...*, hal. 83

- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hak yang bersifat berulang-ulang
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya jika sudah yakin akan sesuatu
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

8. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis peserta didik. Dimiyati dan Mudjiyono mengemukakan beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar, yakni:

- a) Cita-cita dan aspirasi peserta didik. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar peserta didik baik intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
- b) Kemampuan peserta didik. Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan dalam pencapaiannya. Kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.
- c) Kondisi peserta didik. Kondisi peserta didik yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang peserta didik yang sedang sakit, akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seseorang

peserta didik yang sehat, akan mudah memusatkan perhatian dalam belajar.

- d) Kondisi lingkungan peserta didik. Lingkungan peserta didik dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya, dan kehidupan bermasyarakat. Kondisi lingkungan sekolah yang sehat, lingkungan yang aman, tentram, tertib, dan indah akan meningkatkan semangat motivasi belajar yang lebih kuat bagi para peserta didik.²¹

9. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.²²

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan dan belajar bukan mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.²³

²¹ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 231-232

²² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 63

²³ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 36

Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya.

Jadi, Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar. Hasil belajar matematika merupakan hasil kegiatan dalam belajar matematika dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai akibat dari suatu pembelajaran yang dilakukan peserta didik.²⁴

Jadi, hasil belajar adalah suatu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan proses pembelajaran yang menimbulkan perubahan kemampuan peserta didik baik kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

²⁴ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 139

10. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), yaitu keadaan jasmani dan rohani siswa. Dan meliputi beberapa aspek yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa yaitu lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat.
- c. Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.²⁵

Di bawah ini adalah faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar antara lain:

- 1) Faktor internal (yang berasal dari dalam diri)
 - a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang selalu tidak sehat dapat mengakibatkan tidak semangat untuk belajar.

²⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi...*, hal. 145

b) Intelegensi

Pada dasarnya intelegensi seseorang bukan persoalan kualitas otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lain. Akan tetapi peran otak dalam hubungan intelegensi seseorang lebih menonjol dari pada organ-organ tubuh lainnya, lantaran otak merupakan menara pengontrol hampir seluruh aktifitas manusia.²⁶

c) Sikap peserta didik

Sikap peserta didik adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara relative tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya, baik positif maupun negatif. Sikap peserta didik yang termasuk positif pada mata pelajaran yang disajikan adalah adanya pertanda respon awal baik, bagi proses belajar peserta didik.²⁷

d) Bakat peserta didik

Bakat adalah seluruh kemungkinan atau kesanggupan yang terdapat pada satu individu dan selama masa perkembangannya benar-benar dapat diwujudkan. Bakat akan meningkatkan kualitas seseorang untuk berprestasi jika apa yang dikerjakan sesuai dengan bakat yang dimilikinya.

e) Minat peserta didik

Secara sederhana minat berarti “kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat yang

²⁶ *Ibid...*, hal. 23

²⁷ *Ibid...*, hal.194

dimiliki oleh siswa akan berpengaruh pada prestasi yang diperolehnya. Jika peserta didik memiliki minat yang besar maka akan cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi. Sebaliknya jika siswa memiliki minat belajar kurang berarti akan menghasilkan prestasi yang kurang.²⁸

Jadi dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik sangat berkaitan antara satu sama yang lain. Karena faktor tersebut dapat menimbulkan siswa-siswi yang berprestasi tinggi, dan rendah atau gagal sama sekali. Dalam hal ini, seorang guru yang kompeten dan professional diharapkan mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan munculnya kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar mereka.

11. Tinjauan Tentang KPK

KPK atau kelipatan persekutuan terkecil dari dua bilangan adalah kelipatan persekutuan bilangan-bilangan yang nilainya paling kecil.²⁹ Untuk menentukan suatu bilangan, maka kita dapat mengalikan bilangan tersebut dengan bilangan 1,2, 3, 4, 5,..³⁰ Kelipatan persekutuan terkecil dua bilangan merupakan bilangan bulat positif yang habis dibagi kedua bilangan tersebut. Misalnya, kelipatan positif 7 adalah (7, 14, 21, 28, 35, 42, 49, 56, 63, 70, . . .),

²⁸ H. Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Putra Grafika, 2007), hal. 151

²⁹ Burhan Mustaqim, dan Ary Astuti, *Ayo Belajar Matematika*, (Jakarta: Buana Raya, 2008), hal. 54

³⁰ Pujiati dan Agus Suharjana, *Pembelajaran Faktor Persekutuan Terbesar dan Kelipatan Persekutuan Terkecil Di SD*, (Yogyakarta: Kemetrian Pendidikan Nasional Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Penjaminan Mutu Pendidikan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika, 2011), hal. 45

kelipatan 3 adalah (3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, . . .). Diantara persekutuan tersebut terdapat anggota yang terkecil disebut persekutuan terkecil. Dengan demikian kelipatan persekutuan terkecil pada 7 dan 3 adalah 21.³¹

Jadi, KPK dari dua bilangan adalah kelipatan persekutuan yang paling kecil diantara kelipatan-kelipatan persekutuan yang ada dari dua bilangan yang diketahui. Dimana, kelipatan persekutuan dari dua bilangan merupakan kelipatan-kelipatan dari kedua bilangan tersebut yang bernilai sama.

B. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh para peneliti terkait dengan penggunaan alat peraga dakon dalam proses pembelajaran matematika, diantaranya:

1. Sri Dartati, dalam penelitian tindakan kelasnya yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Alat Peraga Dakon bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Banjarsari 02 Semester I Tahun Pelajaran 2011/2012*”. Hasil penelitian Sri Dartati menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pada setiap siklusnya, dari rata-rata kondisi awal sebesar 45, siklus I 66, dan siklus II menjadi 81,6. Sri Dartati menyimpulkan dengan menggunakan alat peraga dakon hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Banjarsari 02 Semester I Tahun Pelajaran 2011/2012 pada materi operasi hitung

³¹ Arita Marini dan Iskandar Agung, *Bahan Ajar Aritmatika untuk PGSD*, (Jakarta: Bestari, 2011), hal. 149

penjumlahan dapat ditingkatkan. Persamaan penelitian yang dilakukan Sri Dartati dengan peneliti terletak pada penggunaan alat peraga dakon dan hasil belajar matematika, sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang diajarkan, dimana Sri Dartati pada materi operasi hitung penjumlahan sedangkan peneliti pada materi KPK.

2. Purwatiningsih, dalam penelitian tindakan kelasnya yang berjudul *“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan Dakon pada Siswa Kelas IV SD Negeri I Pandanharum Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2011/2012”*. Hasil penelitian yang dilakukan Purwatiningsih menunjukkan ketuntasan belajar matematika siswa sebesar 80% pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian 1 – 100. Purwatiningsih menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media dakon, dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri I Pandanharum Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2011/2012 pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian 1 – 100. Persamaan penelitian yang dilakukan Purwatiningsih dengan yang dilakukan peneliti terletak pada penggunaan media/alat peraga dakon dan hasil belajar matematika, sedangkan perbedaannya adalah pada materi yang diajarkan, dimana Purwatiningsih pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian, sedangkan peneliti pada materi KPK.
3. Thersi Astrea, dalam penelitian tindakan kelasnya yang berjudul *“Penerapan Metode Demonstrasi dengan Menggunakan Media*

Dakon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas I SDN Selat Hilir Kapuas Tahun Ajaran 2014/2015". Hasil penelitian Thersi Astrea menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa, dari kondisi awal ketuntasan siswa sebesar 32%, setelah dilakukan pembelajaran pada siklus I ketuntasan belajar siswa sebesar 64% dan 91% pada siklus II. Thersi Astrea menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa penerapan metode demonstrasi dengan menggunakan media dakon dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I SDN Selat Hilir Kapuas Tahun Ajaran 2014/2015. Persamaan penelitian yang dilakukan Thersi Astrea dengan peneliti terletak pada penggunaan alat peraga/media dakon, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Thersi Astrea menggunakan kelas I sebagai subjek penelitian, sedangkan peneliti menggunakan kelas IV.

4. Evi Febriana, dalam penelitian lapangannya (field research) yang berjudul "*Kontribusi Penggunaan Papan Dakon dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian terhadap Prestasi Belajar Siswa di Kelas II MIM 02 Merden Banjarnegara*". Evi Febriana menyimpulkan hasil penelitiannya bahwa dengan menggunakan media papan dakon dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian serta membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa. Persamaan penelitian yang dilakukan Evi Febriana dengan peneliti terletak pada

penggunaan media/alat peraga dakon serta meneliti tentang hasil belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang diajarkan. Evi Febriana mengajarkan pada materi perkalian di kelas II, sedangkan peneliti mengajarkan materi KPK di kelas IV.

Dari keempat hasil penelitian tersebut di atas, menunjukkan bahwa adanya keterkaitan yang relevan dengan penelitian peneliti yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung*”. Keterkaitan itu terletak pada penggunaan media/alat peraga dakon/congklak yang digunakan dalam proses penelitian. Seluruh hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media/alat peraga dakon/congklak mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi yang diajarkan.

Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Sri Dartati, Skripsi dengan judul “ <i>Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Alat Peraga Dakon bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Banjarsari 02 Semester I Tahun Pelajaran 2011/2012</i> ”	Sama-sama meneliti mata pelajaran matematika	Peneliti fokus pada pengaruh media dakotaterhadap motivasi dan hasil belajar, namun skripsi Sri Dartati hanya fokus terhadap hasil belajar.
Purwatiningsih, Skripsi dengan Judul “ <i>Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan Dakon pada Siswa Kelas IV SD Negeri I Pandanharum Kecamatan Gabus Kabupaten Grobogan Tahun Ajaran 2011/2012</i> ”	Sama-sama meneliti mata pelajaran matematika dengan Dakota	Peneliti fokus dengan motivasi dan hasil belajar, namun skripsi Purwatiningsih hanya fokus pada hasil belajar
Thersi Astrea, Skripsi dengan Judul “ <i>Penerapan Metode Demonstrasi dengan Menggunakan Media Dakon</i> ”	Sama-sama meneliti dengan menggunakan dakon dalam pembelajaran	Peneliti fokus dengan motivasi dan hasil belajar dan menggunakan kelas IV dalam penelitiannya , namun skripsi Thersi Astrea hanya fokus pada hasil

<i>untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas I SDN Selat Hilir Kapuas Tahun Ajaran 2014/2015”</i>	matematika	belajar dan menggunakan kelas I untuk penelitiannya.
<i>Evi Febriana, Skripsi yang berjudul “Kontribusi Penggunaan Papan Dakon dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian terhadap Prestasi Belajar Siswa di Kelas II MIM 02 Merden Banjarnegara”</i>	Sama-sama meneliti menggunakan dakon dalam pembelajaran matematika	Peneliti fokus motivasi dan hasil belajar materi KPK di kelas IV, namun skripsi Evi Febriana fokus pada prestasi Belajar materi perkalian di kelas II.

Tabel 2.1 Perbandingan dalam Penelitian

C. Kerangka Konseptual

Matematika mempelajari kajian yang abstrak atau objek dari matematika adalah benda-benda pikiran yang sifatnya abstrak, dalam hal ini dapat diartikan bahwa objek matematika tidak mudah diamati dan dipahami dengan panca indera. Sementara peserta didik pada tingkat sekolah dasar pada umumnya berada pada tingkat operasional konkrit, artinya peserta didik belum mampu berpikir secara formal. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru (*techer center*), penggunaan metode ceramah konvensional, serta tidak menggunakan alat peraga dalam menyampaikan konsep membuat siswa menjadi pasif, merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal seperti ini membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan konsep matematika yang mudah dimengerti oleh peserta didik.

Pada permasalahan di atas, salah satu alternatif yang tepat untuk mengatasinya yakni dengan penggunaan media dakota. Penggunaan alat peraga Dakota dalam proses pembelajaran KPK diharapkan dapat menciptakan matematika yang lebih konkrit dan memotivasi peserta didik untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Alat peraga Dakota yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil modifikasi dari permainan dakon atau congklak yang dirancang dan dibuat dengan sedemikian rupa agar tampak lebih menarik dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran matematika pada pokok bahasan KPK yang diajarkan pada siswa kelas IV MI.

Berdasarkan anggapan ini diduga bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan alat peraga Dakota dapat meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan alat peraga Dakota. Secara keseluruhan kerangka berpikir pada penelitian ini dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir