

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kajian Teori

Kajian teori adalah suatu proses atau aktivitas yang dilakukan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan memahami teori-teori yang ada dalam suatu bidang pengetahuan tertentu.

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Feida Noorlaila Isti² adalah, M.Pd (2020 : 7-8) dalam bukunya mengatakan bahwa :

Belajar adalah kunci yang paling utama dari setiap usaha pendidikan. Jadi tanpa belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan. Belajar sebagai suatu proses dan belajar hampir selalu mendapat tempat luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berhubungan dengan upaya kependidikan. Sebagai contoh psikologi pendidikan serta psikologi belajar.

Perubahan serta kemampuan untuk berubah adalah batasan serta makna yang terkandung dalam belajar. Maka, manusia berkembang lebih jauh dari makhluk yang lainnya sehingga dia terpilih menjadi khalifah di bumi ini. Konsep dasar belajar merupakan kegiatan yang berproses dalam memakai unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dijalani oleh siswa.

Belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku pada siswa yang dapat dilihat dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.. Ihsana El Khuluqo (2017:1) menyatakan bahwa “Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons”. Burton (2016:14) mengemukakan bahwa “belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antar individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan Suyono & Hariyanto

(2014:9) mengatakan bahwa belajar merujuk kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi atau perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu hasil interaksi aktifnya dengan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada di sekitarnya.

S.Nasution M.A (Feida Noorlaila Isti”adah, M.Pd 2020 : 10) mengatakan bahwa:

Belajar sebagai perubahan kelakuan, pengalaman dan latihan. Jadi belajar membawa suatu perubahan pada diri individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai sejumlah pengalaman, pengetahuan, melainkan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, penyesuaian diri. Dalam hal ini meliputi segala aspek organisasi atau pribadi individu yang belajar.

Kemudian Sudjana (2016:2) menyatakan bahwa:

”Belajar merupakan suatu proses yang ditandai menggunakan adanya perubahan di diri seseorang, perubahan menjadi akibat proses belajar bisa ditunjukkan dalam berbagai bentuk mirip perubahan, pengetahuan, hasil belajar, cakap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, dan perubahan aspek-aspek di individu yang belajar.”

Dimiyati dan Mudjiono (2013:17 – 18) menyatakan bahwa:

“Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku- buku pelajaran. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal.”

Rusman (2017:76) menyatakan bahwa:

“Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan pembelajaran. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitasberfikir, memahami, menyimak, menyimpulkan, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, dan menganalisis. Adapun aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau

percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk) dan apresiasi.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan belajar merupakan suatu proses kegiatan perubahan tingkah laku dalam pembentukan kepribadian siswa baik dari segi psikologis (mental) maupun fisiologis (penerapan/praktik) untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media, dimana sebelumnya telah menentukan model pembelajaran yang tentunya akan diterapkan (Rusman, 2017:85 – 86). Selanjutnya Ihsana El Khuloqo (2017:52) menyatakan bahwa “pembelajaran segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pada diri peserta didik”. Miftahul Huda (2017:6) menyatakan “pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Pembelajaran merupakan rekonstruksi dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kapasitas seseorang atau suatu kelompok”.

Ahmad Susanto (2016:19) menyatakan “pembelajaran merupakan perpaduan dari 2 kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar”. Usman dalam Asep Jihad (2013:12) menyatakan “pembelajaran ialah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan pengajar dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung pada situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk memberikan perubahan perilaku dan perubahan kapasitas sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan kemampuan yang terjadi pada diri seseorang yang didapat melalui proses belajar atau pengalaman yang dilakukan oleh seseorang. Sudjana dalam Asep Jihad (2013:15) menyatakan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Selanjutnya Rusman (2017: 130) menyatakan bahwa:

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Ahmad Susanto (2016:5) menyatakan “hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotor menjadi hasil dari aktivitas belajar”. Selanjutnya Ridwan Abdullah Sani (2019:38) menyatakan “hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal dari luar siswa”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terdapat pada siswa setelah memperoleh pembelajaran yang dapat dilihat dari aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilannya. guru dapat melihat hasil belajar siswa melalui kemajuan-kemajuan yang terdapat pada siswa.

2.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berada didalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar siswa yang mempengaruhi hasil belajar yang berada diluar diri siswa. Slameto (2015:54) menyatakan bahwa:

Belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam

diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang ada diluar siswa. Yang tergolong faktor internal adalah faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Dimiyati dan Mudjiono (2013: 238 – 253) menyatakan bahwa:

Faktor intern yang dialami dan dihayati oleh siswa yang berpengaruh pada proses belajar yaitu sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar, kebiasaan belajar, dan cita-cita siswa. Sedangkan faktor ekstern belajar siswa adalah guru sebagai pembina siswa belajar, sarana dan prasarana pembelajaran, kebijakan, penilaian, lingkungan sosial siswa di sekolah, dan kurikulum sekolah.

Selanjutnya Ruseffendi dalam Ahmad Susanto (2016:14) menyatakan “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat”.

Menurut Slameto (2020:21) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diuraikan dalam dua bagian, yaitu:

A. Faktor Internal, yaitu Faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Yang termasuk ke dalam faktor ini adalah:

1) Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian- bagiannya atau bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya karena proses belajar akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga cepat lelah dan kurang bersemangat.

2) Faktor psikologis

Faktor selanjutnya adalah cacat tubuh, yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Faktor psikologis yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

B. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk ke dalam faktor internal adalah:

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga yang berupa: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor Sekolah

Faktor Sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern atau faktor yang berasal dari dalam diri siswa diantaranya faktor jasmani dan rohani, faktor psikologis, dan faktor fisiologis. Sedangkan faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa diantaranya faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor lingkungan.

2.1.5 Pengertian Matematika

Menurut Andi Hakim Nasution (Hamalik, 2015:3-7) Matematika secara bahasa berasal dari Yunani yaitu "*metheis*" atau "*manthenien*" yang artinya mempelajari, tetapi diduga kata itu erat hubungannya dengan kata sansekerta medha atau widya yang artinya ketahuan, kepandaian atau intelegensi.

Sedangkan The Liang Gie (Haryono, 2014:6) dalam bukunya mengatakan bahwa:

Istilah matematika berasal dari istilah Latin yaitu “*Mathematica*” yang berarti “*relating to learning*” yang berkaitan dengan hubungan pengetahuan. Kata Yunani tersebut mempunyai akar kata “*Mathema*” yang berarti pengkajian, pembelajaran, ilmu atau pengetahuan (*knowledge*) yang ruang lingkupnya menyempit, dan arti teknisnya menjadi pengkajian matematika.

Menurut Susanto (2013:185) matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan menurut Amir (2014:73) dalam bukunya tentang pelajaran matematika mengatakan bahwa:

Pembelajaran matematika merupakan serangkaian kegiatan terencana dalam memberikan pengalaman belajar yang bertujuan untuk memperoleh siswa yang mempunyai pengetahuan matematika yang dipelajari, terampil, cerdas, dan mampu memahami bahan ajar dengan baik. Matematika sebagai salah satu dari tiga besar yang membagi dari ilmu pengetahuan fisik, matematika dan teologi.

2.1.6 Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Telah dijelaskan dalam pemaparan sebelumnya bahwa pelajaran matematika merupakan proses pembelajaran yang mempelajari tentang ilmu-ilmu matematika yang berkaitan dengan simbol-simbol dengan tujuan dapat berguna dalam jenjang selanjutnya dan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Amir (2014:77) berpendapat bahwa pelajaran matematika diberikan di tingkat SD untuk mendapatkan ilmu matematika serta untuk mengembangkan daya berpikir siswa yang logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan mengembangkan pola kebiasaan bekerjasama dalam memecahkan masalah.

Menurut Heruman (Riyanti 2018:2) Siswa sekolah dasar umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Dimana mereka berada pada fase operasional kongkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses 11 berfikir untuk mengoprasikan kaidah-kaidah logika, meskipun

masih terikat dengan objek yang bersifat kongkret. Menurut Susanto (2013:186) berpendapat bahwa:

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap matematika.

Belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku pada siswa yang dapat dilihat dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Ihsana El Khuluqo (2017:1) menyatakan bahwa “Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons” Menurut pemaparan tentang karakteristik pembelajaran matematika tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar (KBM), seorang guru harus memperhatikan dua dimensi secara bersamaan dalam satu kesempatan yakni materi ajar dan peserta didik (Nasaruddin, 2013:65). Selain itu agar siswa dapat berfikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan dalam kehidupan sehari-hari dapat secara mudah untuk memecahkan masalah-masalah yang muncul menggunakan konsep matematika yang telah diperoleh.

2.1.7 Tujuan Pembelajaran Matematika

Menurut Ahmad Susanto (2013 :189) Tujuan umum pendidikan matematika di SD adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Adapun tujuan matematika di SD secara khusus menurut Depdiknas (Ahmad Susanto, 2013:190) sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep algoritme
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi

yang dipercaya

4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.8 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, sumber, atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami, menguasai, dan mengingat materi pelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran dan membantu siswa dalam hasil belajar konsep serta penguasaan keterampilan.

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah benda yang digunakan untuk memberikan informasi atau pesan tentang pembelajaran yang berlangsung kepada peserta didik, sehingga terdapat interaksi positif antara media pembelajaran dengan peserta didik pada akhirnya peserta didik akan mudah memahami tentang isi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Benson dan Odera (2013, hlm. 12) mengemukakan bahwa *“media is expected to play a critical role in enhancing academic performance”* artinya dari kalimat tersebut adalah media pelajaran diharapkan dapat memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi akademi.

Media pembelajaran adalah sebuah alat atau benda yang biasanya untuk memudahkan guru saat proses pembelajaran agar mudah tercapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien (Umar 2014, hlm 133). Sedangkan menurut Purwono (2014, hlm. 128) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat membuat peserta didik semangat, suasana kelas menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif. Sedangkan menurut Sumiharsono (2018, hlm 1) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu alat yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan, sehingga bisa merangsang perhatian peserta didik dalam pembelajaran berlangsung, media pelajaran juga berfungsi untuk membantu guru dan meragakan sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang diajar agar peserta didik lebih mudah untuk memahami pelajarannya.

Menurut Fujiyanto (2016, hlm. 842) menjelaskan media pelajaran merupakan sesuatu yang dapat memberikan sebuah materi dari guru ke peserta didik baik itu berupa perangkat keras serta perangkat lunak. Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau meragakan sebuah materi pembelajaran yang berisi tentang pembelajaran yang sedang dilakukan, agar peserta didik akan lebih mudah memahami pembelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran.

B. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran bukan hanya dapat dilihat saja, melainkan dapat di dengar. Media pembelajaran mempunyai sebuah jenis yang umum yaitu jenis media visual, jenis media audio visual serta jenis media audio. Umar (2014, hlm. 135) menyebutkan jenis media pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu sebagai berikut:

1. Jenis Media Visual, media ini mengandalkan indra penglihatan, media yang bisa dilihat oleh peserta didik, guru menggunakan media ini seperti buku atau media cetak lainnya. Contoh dari media ini yaitu: media foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, *Flashcard* dan lainnya.
2. Media Audio, media yang mengandalkan indra pendengar, peserta didik hanya bisa mendengarkan suara dari media yang diberikan oleh guru tersebut, biasanya guru menyuruh peserta didik untuk mendengarkan sebuah lagu. Contoh media ini yaitu: suara, musik atau lagu, alat musik, radio, dan lainnya.
3. Media Audio Visual, media ini menggunakan indra penglihatan dan indra pendengar merupakan media pembelajaran yang bisa didengar serta dapat dilihat secara langsung. Guru akan memberikan media ini seperti memberikan sebuah video, film pendek kepada peserta didik. Contoh dari media audio visual yaitu: film, televisi, pentas drama dan sebagainya.

Media Visual



Media Flash Card



Media Komik



Media Audio



Media Radio



Lab bahasa

Media Audio Visual



Proyektor



Pentas drama

Gambar 2. 1 Contoh Media Visual, Audi0 dan Media Audio Visual

Media pelajaran memiliki jenis-jenis yang berbeda, menurut Fatikh (2019, hlm. 89-90) terdapat beberapa jenis media yaitu sebagai berikut:

- a. Media visual diam: gambar, foto, poster, dan buku
- b. Media display: papan tulis, papan flannel, flip chart
- c. Gambar mati yang diproyeksikan: menggunakan proyektor

Sedangkan menurut Sanjaya (2016, hlm. 172) mengatakan bahwa jenis-jenis media pelajaran terbagi menjadi 3 yaitu auditif, visual, audiovisual, (1) auditif yaitu jenis media pelajaran yang hanya bisa mendengarkan saja seperti mendengarkan radio. (2) visual yaitu media pelajaran yang hanya dapat dilihat saja, seperti film slide, foto, gambar dan lukisan, (3) audiovisual yaitu media yang menggunakan unsur suara dan unsur gambar yang bisa di lihat seperti menonton macam-macam Media Pelajaran 23 sebuah film pendek atau video.

Media pelajaran mempunyai jenis yaitu (1) media visual yang berfokus pada indera penglihatan, (2) media audio visual, yang bisa di dengar dan dilihat seperti video, film, (3) multimedia, jenis media yang seperti sebuah aplikasi game berbasis computer atau android (Aghni, 2018, hlm. 105-106). Sedangkan menurut Sumiharsono (2018, hlm. 24-29) menjelaskan bahan jenis media pelajaran terdiri dari sebagai berikut:

1. Media visual jenis media ini dapat dilihat saja yang terdiri dari garis, bentuk dan warna serta tekstur.
2. Media visual non proyeksi, jenis media ini sering digunakan didalam pembelajaran seperti benda yang nyata contohnya buah buahan atau tanaman dan media cetak.
3. Media visual proyeksi, media yang menggunakan sebuah teknologi yaitu menggunakan alat proyeksi.
4. Media audio, media yang hanya bisa di dengarkan saja, seperti radio, lagu, CD.

Media pembelajaran yang berbagai macam pastinya hendak membuat peserta didik menjadi tertarik buat mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikanguru. Walaupun demikian guru pula wajib mencermati kesesuaian media yang dihadirkan dalam pembelajaran yang sesuai dengan tujuan

pembelajaran. Media pembelajaran *Flashcard* termasuk dalam jenis media audio visual dikarenakan peserta didik memperhatikan sebuah kartu lalu peserta didik mengucapkannya.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran terdiri dari (1) media visual yang merupakan media dengan cara melihat saja, contoh dari media visual adalah buku dan gambar, (2) media Audio yang merupakan media hanya bisa mendengarkan seperti mendengarkan musik dan mendengarkan cerita, (3) media Audio Visual adalah media yang dapat di lihat dan di dengar secara bersamaan, seperti menonton video dan menonton pentas drama.

2.1.9 Media Flashcard

Media *Flashcard* adalah kartu yang berisi gambar, kata, atau angka yang digunakan untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Biasanya, gambar atau kata-kata tersebut membantu anak-anak dalam memahami konsep baru atau mengingat informasi penting. Jadi, *Flashcard* adalah alat belajar yang membuat proses belajar menjadi lebih seru dan mudah.

A. Pengertian Media *Flashcard*

Kata media berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", "perantar" atau "pengantar". Mengenai batasan media Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Arsyad mengemukakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk memproses dan menyusun kembali informasi baik yang bersifat visual maupun verbal.

Flashcard merupakan salah satu media visual pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan dan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *Flashcard* tersebut. Media pembelajaran *Flashcard* mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Buttner (2013:1) berpendapat yang

ringkasannya yaitu:

Flashcard adalah media pembelajaran berupa gambar yang dilengkapi dengan kosakata atau pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan gambar. Sumber-sumber untuk membuat sebuah *Flashcard* yaitu klip rupa (clip art), gambar yang dibuat oleh siswa, gambar dari kalender, atau gambar dari majalah atau brosur.

Gambar-gambar pada media *Flashcard* bisa dibuat dengan cara diwarnai (menggambar manual), lalu bisa print yang sudah di edit di microsoft word atau bisa tempelkan foto atau gambar pada lembaran-lembaran *Flashcard* tersebut. Noviana (2020, hlm. 38) berpendapat bahwa gambar-gambar pada *Flashcard* untuk membantu peserta didik untuk mengingat sesuatu yang berhubungan dengan isi *Flashcard* tersebut.

Lindawati (2018, hlm. 61) menjelaskan bahwa *Flashcard* dapat disesuaikan ukuran besar ataupun kecil. *Flashcard* adalah media visual yang mempunyai 2 bagian yang berupa kartu terdiri dari sebuah gambar dan sebuah kata yang saling berhubungan. Gambar-gambar di *Flashcard* ialah media pembelajaran untuk menyampaikan sebuah pesan yang disajikan dengan adanya arti atau penjelasan dari setiap gambar yang sudah dicantumkan pada bagian belakang kartu (Fauziah 2016, hlm. 2). Sedangkan menurut Febriyanto (2019, hlm. 110) menyatakan bahwa media *Flashcard* merupakan media sederhana berupa sebuah kartu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi materi dengan sederhana tetapi membantu peserta didik mudah mengenali gambar dan tulisannya.

Adapun menurut Arsyad (2016:115) “*Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi”. Lebih lanjut lagi Arsyad (2016:115) menjelaskan bahwa:

“Penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti/makna yang

terkandung dalam bahan tulis.

Dari pengertian tentang *Flashcard* di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa *Flashcard* yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *Flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
2. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
3. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
4. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
5. Sederhana dan mudah membuatnya.

C. Manfaat Media *Flashcard*

Flashcard adalah media yang sederhana namun sangat bermanfaat untuk menampilkan dan melatih kosa kata. *Flashcard* seringkali digunakan dalam pengajaran Bahasa dan pengenalan konsep matematika. Tapi bukan berarti tidak bisa digunakan dalam bidang yang lain. *Flashcard* bisa digunakan untuk menciptakan memory games, review quizzes (pengulangan pelajaran di sekolah), guessing games (tebak-tebakan), bahkan untuk memperkenalkan topik diskusi (Setiawati, 2015, hlm. 4-5).

Sedangkan menurut Surana dalam Lindawati (2018, hlm. 61) menjelaskan manfaat lain dari *Flashcard* yaitu:

1. belajar sejak sedini mungkin;
2. mengembangkan daya ingat otak kanan;
3. melatih kemampuan konsentrasi; dan
4. meningkatkan perbendaharaan kata dengan cepat.

Manfaat media *Flashcard* menurut Pande (2015, hlm. 3) mengatakan bahwa manfaat media *Flashcard* adalah mendapatkan membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi peserta didik serta. Manfaat dari media pembelajaran *Flashcard* menurut Sudjana & Rivai dalam Mulyorini (2014, hlm. 2)

antara lain:

- 1) Memvisualisasikan konsep yang mau di informasikan kepada peserta didik,
- 2) Metode mengajar hendaknya lebih bermacam-macam, tidak sekedar komunikasi verbal lewat penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan serta guru tidak kehilangan tenaga,
- 3) Peserta didik lebih banyak melaksanakan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melaksanakan mendemonstrasikan, dan lain-lain,
- 4) Sebagai petunjuk serta rangsangan bagi peserta didik untuk memberikan respon yang diinginkan.

Serta menurut Saputri (2020, hlm. 58) bahwa manfaat media *Flashcard* dapat dipelajari kapan saja bahwa peserta didik bisa membaca *Flashcard* bisa dibawa kemana saja, *Flashcard* ini sangat mudah di ingat oleh peserta didik karena kartu ini bergambar yang menarik perhatian. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media *Flashcard* adalah dapat mengembangkan daya ingat peserta didik, dalam pembelajaran peserta didik bersemangat karena media *Flashcard* tidak hanya guru yang menjelaskn tetapi berbagai metode pembelajaran bisa digunakan seperti Games, atau pembelajaran menggunakan kelompok.

D. Penggunaan Media *Flashcard*

Penggunaan media *Flashcard* dapat dilakukan berbagai cara bisa dilakukan dengan cara bermain atau guru memegang *Flashcard* setinggi dada serta menghadap ke arah peserta didik, lalu guru menerangkan isi *Flashcard* tersebut seperti menerangkan sebuah gambar dan cara membacanya (Trisnanti, 2018, hlm. 348). Sedangkan menurut Fauziah (2016, hlm. 2-3) menyatakan bahwa penggunaan media *Flashcard* dengan cara diperlihatkan kepada peserta didik lalu di jelaskan setelah itu guru akan menukarkan posisi *Flashcard* yang belum di bahas dari posisi belakang menjadi ke posisi depan dengan cara cepat.

Lindawati (2018, hlm. 62) memaparkan cara penggunaan media *Flashcard*, mengenalkan benda-benda yang sering dilihat oleh peserta didik, seperti guru menunjukan sebuah meja maka guru akan memperlihatkan *Flashcard* dengan tulisan

meja lalu guru mengucapkan dan peserta didik mengikutinya. Menurut Dina Indriana (Eralingua 2017: 141) langkah-langkah penggunaan media flashcard sebagai berikut:

1. Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
2. Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan.
3. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
4. Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa, (b) siapkan siswa yang akan berlomba, (c) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah, (d) setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula/start, (e) siswa menjelaskan isi kartu tersebut.

E. Kelebihan Media *Flashcard*

Flashcard adalah alat bantu ingatan yang efektif yang dapat membantu peserta didik belajar materi baru dengan cepat. Meskipun mungkin diasosiasikan belajar menggunakan *Flashcard* dianggap layaknya belajar di masa kanak-kanak, tetapi hal-hal dasar seperti aritmatika, rumus, atau formula tertentu dapat membantu peserta didik. Adapun kelebihan media *Flashcard* menurut Aribowo (2014, hlm. 4-5) sebagai berikut:

1. Portabel

Media *Flashcard* menawarkan kepada peserta didik serta guru sebagai alat pembelajaran yang portabel, yang akan dapat mempermudah guru serta peserta didik untuk membawa *Flashcard* ini kemana pun dan mudah dibawa dari pada harus membawa-bawa buku tulis atau catatan untuk menghafal. *Flashcard* ini juga tidak sebesar buku dan juga tidak berat.

2. Efisien

Media *Flashcard* ini sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru

tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini juga tidak perlu membutuhkan listrik, alat peraga lainnya. Jika akan menggunakannya kita atau guru hanya melakukan penyusunan urutan gambar yang sesuai dengan keinginan materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik, pastikan posisi gambarnya tepat jangan sampai *Flashcard* terbalik yang akan menyebabkan peserta didik tidak bisa melihat dalam jurnal (Haris, 2019, hlm. 47).

3. Serba guna

Guru dapat menggunakan *Flashcard* untuk hampir setiap mata pelajaran, misalnya saja pelajaran bahasa Inggris sebagaimana diterapkan oleh Wardani. *Flashcard* mampu menjelma sebagai alat pembelajaran yang sempurna untuk menghafalkan huruf dan memperlajari suku kata dan sebagainya.

4. Biaya yang relatif terjangkau *Flashcard*

Flashcard ialah salah satu media alternatif yang sangat murah serta bisa digunakan untuk belajar pembelajaran lainnya. Penggunaan tidak perlu membeli satu set kartu ilustrasi yang mewah serta penuh warna. Sebaliknya, guru atau pendidik membuat media ini dengan kartu ukuran sesuai kebutuhan guru.

5. Tak terbatas, dapat selalu ditambah

Jumlah media *Flashcard* juga bisa selalu ditambah, bukan hanya mentok dengan beberapa kartu saja. Guru bisa menambah gambar jenis lainnya dengan contoh media *Flashcard* bertema hewan maka guru bisa menambah gambar hewan yang lain.

6. Gampang diingat

Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk memperkenalkan hal yang baru. contohnya, untuk memperkenalkan namanama sebuah benda yang di sekitar dapat dibantu dengan *Flashcard* ini yang dimana mempunyai sebuah gambar benda tersebut, begitupun sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda tersebut maka dengan melihat hurufnya atau teksnya peserta didik akan mengetahuinya (dalam jurnal Haris, 2019 hlm 47).

Menurut Noviana (2020, hlm. 39) mengatakan bahwa media pembelajaran *Flashcard* ini mempunyai beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- 1) *Flashcard* mudah untuk di bawa serta mudah cara pembuatan media *Flashcard* ini serta penggunaannya, *Flashcard* juga mempermudah untuk peserta didik untuk mengingat. Dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus.
- 2) Gampang diingat, menyajikan pesan atau arti pada setiap kartu/*Flashcard*.
- 3) Menyenangkan, dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *Flashcard* yang disimpan secara acak.

Sedangkan menurut Awidasworo (2017, Hlm. 2) berpendapat bahwa keunggulan media *Flashcard* dapat memberikan suasana kelas menyenangkan serta tidak membuat peserta didik bosan, media *Flashcard* ini dapat memperkenalkan huruf, atau suku kata dengan bantuan gambar agar dapat memberikan kemudahan peserta didik untuk membaca permula.

Semua media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Genjek (2019, hlm. 150) terdapat berbagai kelebihan media *Flashcard*, yaitu:

- 1) Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran postcard.
- 2) Praktis dalam membuat dan menggunakan, sehingga kapanpun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
- 3) Gampang diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian.
- 4) Media *Flashcard* juga membuat suasana sangat menyenangkan dan motivasi peserta didik

Dari beberapa teori yang ada di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Flashcard* adalah media yang praktis pembuatannya, dan gampang di ingat oleh peserta didik karena tampilannya yang menarik bagi peserta didik serta dapat membuat peserta didik senang dalam belajar, Relatif tidak mahal dan mudah untuk

membuatnya selain itu juga, peserta didik memperoleh pembelajaran yang bermakna.

F. Kelemahan Media Flashcard

Kelemahan dari media *Flashcard* ini peserta didik hanya memahami kata dan gambar pada *Flashcard* (Pande, 2015, hlm. 4) mengatakan bahwa media *Flashcard* memiliki kelemahan yaitu peserta didik hanya dapat mengetahui dan memahami kata serta gambar yang ada pada di media *Flashcard*.

Sedangkan menurut Akbar (2020, hlm. 148) mengatakan bahwa kekurangan media flashcard adalah:

- 1) Menekankan persepsi penglihatan,
- 2) Kurang efektif jika di ukuran kelompok besar,
- 3) Kurang efektif jika menerangkan gambar yang kompleks.

Bersependapat dengan Akbar, menurut Pradana (2020, hlm 557) mengatakan bahwa menyampaikan materi kurang sempurna karena persepsi penglihatan tidak cukup kuat untuk di sebuah 1 kelas di harus kan menggunakan posisi duduk 30 peserta didik mengikuti huruf U agar media *Flashcard* bisa terlihat oleh peseta lainnya serta saat menggunakan media *Flashcard* tidak menggunakan metode pembelajaran yang lain maka pembelajaran akan cepat jenuh.

Noviana (2020, hlm. 39) kelemahan media pembelajaran *Flashcard* sebagai berikut:

- 1) Menekankan perserta didik dapat melihat media *Flashcard* tersebut di depan kelas.
- 2) Kurangnya efektif jika memakai media *Flashcard* di kelas dengan jumlah peserta didik melebihi 30 siswa, karena akan sangat tidak efektif
- 3) Ukuran media *Flashcard* hanya sebesar 8x8 cm, itu sangat sulit untuk untuk kelompok besar.

Dapat di simpulkan bahwa kekurangan media pembelajaran *Flashcard* adalah hanya cocok untuk kelompok kecil, jika dalam 1 kelas dengan 30 peserta didik maka itu tidak efesien karena jika peserta didik duduk di belakang maka *Flashcard* tersebut tidak jelas atau tidak terlihat, Kurangnya efektif jika

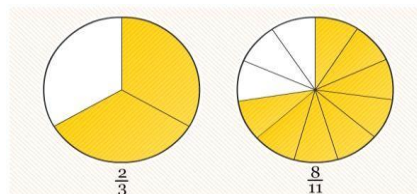
menerangkan gambar yang kompleks serta saat menggunakan *Flashcard* dengan metode yang itu-itu saja maka peserta didik akan lebih bosan/jenuh.

2.1.10 Pecahan

Pecahan adalah bilangan yang dituliskan dalam bentuk (a per b). Bagian a disebut dengan pembilang dan bagian b disebut dengan penyebut. Nilai merupakan bilangan bulat dan tidak sama dengan nol untuk bagian b.

Menurut Heruman (2017:43) “Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari suatu yang utuh”. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, biasanya ditandai dengan arsiran. Miftakul Jannah (2016:29) menyatakan bahwa “pecahan diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh, yang dimaksud dengan bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap susunan, dan dinamakan pembilang dan yang dianggap satuan dinamakan penyebut”. Tri Astari (2017:2) menyatakan bahwa “pecahan adalah satu bagian utuh dibagi menjadi beberapa bagian yang sama besar. Pecahan dapat digunakan untuk menyebutkan bagian dari suatu kelompok.

Sedangkan menurut Rahmawati (2013) menyatakan pecahan adalah bilangan yang bukan bilangan bulat atau tidak utuh. Bilangan pecahan terdiri dari pembilang dan penyebut. Pecahan merupakan salah satu topik yang sulit untuk diajarkan. Kesulitan itu terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, dan sulitnya pengadaan media pembelajaran. Akibatnya, guru biasanya langsung mengajarkan pengenalan angka, seperti pada pecahan, 1 disebut pembilang dan 2 disebut penyebut (Heruman, 2007:43 dalam tulisan Shintya, Ega, and Agus Jaenudin, 2022: 21-29).



Gambar 2. 2 Lingkaran Pecahan

Pada gambar 2.1 Lingkaran Pecahan, daerah yang diarsir menunjukkan nilai pecahannya yaitu satu (1) bagian dari empat (4) bagian keseluruhan. Maka di tulis, dan dibaca dua per tiga dan delapan per sebelas. Ketika menyebutkan suatu bilangan pecahan, diantara pembilang dan penyebut harus disisipkan kata “per”. Misalkan seperti contoh diatas untuk bilangan maka kita menyebutnya dengan “duaper tiga” atau “delapan per sebelas”. Dengan penjelasan sebagai berikut:

$\frac{2}{3}$ yang dibaca “dua per tiga”

$\frac{8}{11}$ yang dibaca “delapan per sebelas”

Dimana dua adalah pembilang dan tiga adalah penyebut, demikian juga delapan adalah pembilang dan sebelas adalah penyebut. Dapat disimpulkan bahwa pecahan adalah pembagian dua bilangan bulat dengan bilangan yang dibagi disebut pembilang dan bilangan pembagi disebut penyebut. Dalam mempelajari konsep bilangan pecahan hasil belajar yang baik mengenai konsep bilangan pecahan memerankan peranan penting sehingga siswa akan memahami konsep bilangan pecahan tersebut dengan lebih mudah.

G. Jenis-jenis Pecahan

Jenis bilangan pecahan ada empat jenis yaitu bilangan pecahan biasa, pecahan campuran, pecahan bentuk desimal, dan pecahan bentuk persen. Berikut adalah penjelasannya.

A. Pecahan Biasa

Bilangan pecahan yang hanya terdiri dari pembilang dan penyebut dinamakan pecahan biasa. Pecahan memiliki dua jenis, yaitu pecahan murni dan pecahan tidak murni.

- Pecahan murni yaitu pecahan yang pembilangnya lebih kecil dari penyebutnya. Berikut adalah contoh pecahan murni:

$$\frac{4}{5}, \frac{2}{6}, \frac{8}{10}$$

- Pecahan tidak murni yaitu pecahan yang pembilangnya lebih besar dari penyebutnya. Berikut adalah contoh pecahan tidak murni:

$$\frac{7}{3}, \frac{11}{8}, \frac{9}{53}$$

B. Pecahan Campuran

Pecahan campuran adalah pecahan yang terdiri dari bilangan bulat dan bilangan pecahan. Jika pembilang pecahan lebih besar dari penyebutnya, maka pecahan tersebut bisa diubah menjadi pecahan campuran. Pecahan campuran bisa didapat dari pecahan biasa dengan membagi pembilang dengan penyebutnya. Contoh:

$$\frac{9}{4} \text{ sama artinya } 9:4 = 2 \text{ sisa } 1$$

$$\text{Jadi, pecahan } \frac{9}{4} \text{ dapat ditulis } 2\frac{1}{4}$$

Yaitu 2 adalah hasil bagi dan 1 adalah sisa bagi.

C. Pecahan Desimal

Pecahan desimal adalah pecahan yang diperoleh dari hasil pembagian suatu bilangan dengan bilangan pecahan pesepuluhan, peseratusan, perseribuan, dan seterusnya.

Contoh: $\frac{4}{10}$

Contoh diatas adalah bentuk pecahan desimal dengan 1 angka di belakang koma. Angka 4 berada pada tempat persepuluhan. Bilangan 0,4 dibaca nol koma empat atau 4 per sepuluh.

D. Pecahan Bentuk Persen

Persen adalah bentuk lain dari pecahan yang ber penyebut seratus atau sering disebut seperseratus..

Contoh: 20% artinya $20 = \frac{20}{100}$ atau $= \frac{2}{5}$

E. Materi Pembelajaran

a. Mengubah Pecahan Biasa atau Campuran Kedalam Bentuk Desimal dan Sebaliknya

Pecahan biasa atau campuran dapat diubah ke bentuk desimal dan sebaliknya dengan mengubah penyebut menjadi 10, 100, 1000 dan seterusnya. Mengubah pecahan biasa atau campuran kedalam bentuk desimal dapat dilakukan dengan dua cara:

- 1) Dengan cara dibagi (bagi kurung). Ingat, bahwa (per=bagi) jadi, untuk mengubah pecahan menjadi desimal dengan jalan pembilang dibagi penyebut
- 2) Dengan cara mengubah penyebut menjadi 10, 100, atau 1000. Ingat, bahwa bilangan desimal merupakan bilangan per sepuluh, per seratus atau per seribu.

Kemudian Mengubah bilangan desimal menjadi pecahan biasa caranya hampir sama dengan cara yang kedua dalam mengubah pecahan biasa menjadi desimal (diubah menjadi per sepuluh, perseratus, perseribu) kemudian pembilang dan penyebut dibagi dengan angka yang sama.

Contoh:

1. $\frac{3}{4} = \frac{3 \times 25}{4 \times 25} = \frac{75}{100} = 0,75$ (Penyebut 100 sehingga ada 2 angka dibelakang koma)
2. $\frac{5}{2} = \frac{5 \times 5}{2 \times 5} = \frac{25}{10} = 2,5$ (Penyebut 10 sehingga ada 1 angka dibelakang koma)
3. $0,8 = \frac{8}{10} = \frac{4}{5}$ (karena ada 1 angka dibelakang koma, maka 0,8 lalu diubah menjadi pecahan berpenyebut 10, lalu di sederhanakan)
4. $0,25 = \frac{25}{100} = \frac{1}{4}$ (karena ada 2 angka dibelakang koma, maka 0,25 lalu diubah menjadi pecahan berpenyebut 100, lalu di sederhanakan)

b. Mengubah Pecahan Biasa atau Campuran Kedalam Bentuk Persen dan Sebaliknya

Persen artinya per seratus. Untuk mengubah satu pecahan menjadi bentuk persen, ubah penyebutnya menjadi 100 terlebih dahulu. Sebaliknya untuk mengubah bentuk untuk persen menjadi bentuk pecahan, ubah menjadi pecahan dengan penyebut 100 terlebih dahulu. Kemudian sederhanakan.

Contoh:

1. $\frac{1}{2} = \frac{1 \times 50}{2 \times 50} = \frac{50}{100} = 50\%$
2. $2\frac{1}{4} = \frac{5}{4} = \frac{5 \times 25}{4 \times 25} = \frac{125}{100} = 125\%$
3. $75\% = \frac{75}{100} = \frac{75:25}{100:25} = \frac{3}{4}$
4. $250\% = \frac{250}{100} = \frac{250:50}{100:50} = \frac{5}{2} = 2\frac{1}{2}$

2.1.11 Hubungan antara Penggunaan Media Flashcard dengan Materi Pecahan

Penggunaan media *Flashcard* dalam pembelajaran materi pecahan dapat memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berikut adalah beberapa hubungan yang dapat ditemukan antara media *Flashcard* dan hasil belajar materi pecahan:

1. Visualisasi Konsep: Media *Flashcard* dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep pecahan dengan lebih jelas. Dengan gambar atau ilustrasi yang mendukung, siswa dapat melihat bagaimana pecahan diwakili secara visual, yang dapat memudahkan mereka dalam memahami konsep tersebut.
2. Memori dan Pengulangan: Media *Flashcard* memungkinkan siswa untuk mengulangi materi dengan cepat dan secara teratur. Ini dapat membantuperkuat hasil belajar mereka tentang pecahan karena pengulangan membantu memori jangka pendek dan jangka panjang.
3. Interaktivitas: Media *Flashcard* interaktif dapat mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat mencoba menjawab pertanyaan yang ada pada *Flashcard* atau bahkan membuat *Flashcard* mereka sendiri. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mereka.
4. Penggunaan Multi-Sensori: Media *Flashcard* dapat merangsang berbagai indera, seperti penglihatan dan sentuhan, yang dapat memperdalam hasil belajar siswa tentang materi pecahan. Misalnya, siswa dapat menggunakan *Flashcard* fisik untuk memahami konsep pecahan dengan merasakan pecahan secara langsung.

5. Pelajaran Mandiri: Media *Flashcard* juga dapat digunakan oleh siswa secara mandiri, memungkinkan mereka untuk belajar pada kecepatan mereka sendiri. Hal ini dapat membantu siswa yang memerlukan waktu ekstra untuk memahami materi pecahan.
6. Pengukuran Kemajuan: Media *Flashcard* dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur kemajuan siswa. Guru atau siswa sendiri dapat melacak sejauh mana siswa telah memahami materi pecahan dengan melihat seberapa baik mereka menjawab pertanyaan pada *Flashcard*.

2.1.12 Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penerapan media *Flashcard* pada pembelajaran matematika materi pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Banaran. Saat proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dan antusias sehingga terjadi peningkatan hasil belajar (Riyanti, 2018). Penelitian lain yang dilakukan oleh Dini Savitri Rambe menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa saat menerapkan media *Flashcard* pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV-A SD Negeri 100101 Simatorkis Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan (Rambe, 2021). Hasil belajar siswa kelas II di MINU Wedoro masih tergolong rendah setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru matematika kelas II A pada tanggal 22 November 2022.

Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata perolehan siswa sebesar 65 dengan persentase ketuntasan sebesar 41%, masih banyak siswa kelas II yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu 75. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengimplementasikan media pembelajaran *Flashcard* pada kelas II di MINU Wedoro dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi media pembelajaran *Flashcard* terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa MINU Wedoro kelas II.

2.2 Kerangka Berpikir

Salah satu aspek dalam mengajar matematika adalah dengan menggunakan media untuk menyelesaikan masalah. Karena masih banyak siswa yang memiliki kekurangan dalam kemampuan mengenal bilangan, karena siswa tersebut masih ada dalam tahap konkret. Untuk mengatasi permasalahan diatas maka perlu adanya pembelajaran yang tepat.

Tugas seorang pendidik adalah membuat Matematika menjadi sesuatu yang dicintai oleh peserta didiknya. Sebab Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Matematika termasuk salah satu bidang studi yang memberi kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran Matematika berkaitan dengan ide-ide dan hubungannya diatur dengan logika, sehingga sebagian besar materi Matematika bersifat abstrak. Hal tersebut membuat peserta didik merasa kesulitan dalam mempelajarinya dan menganggap bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, dan menakutkan. Ketakutan yang terjadi pada diri peserta didik menyebabkan rasa kurang percaya diri dalam menyelesaikan soal Matematika.

Belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang diperoleh dari hasil pengalamannya melalui interaksi dengan lingkungan dan hasil perubahan kearah yang positif. Perubahan yang terjadi pada diri seseorang terhadap suatu keadaan yang lebih baik merupakan keberhasilan belajar yang diperoleh. Dalam pelajaran matematika, seorang pendidik harus memiliki kemampuan dalam menguasai dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

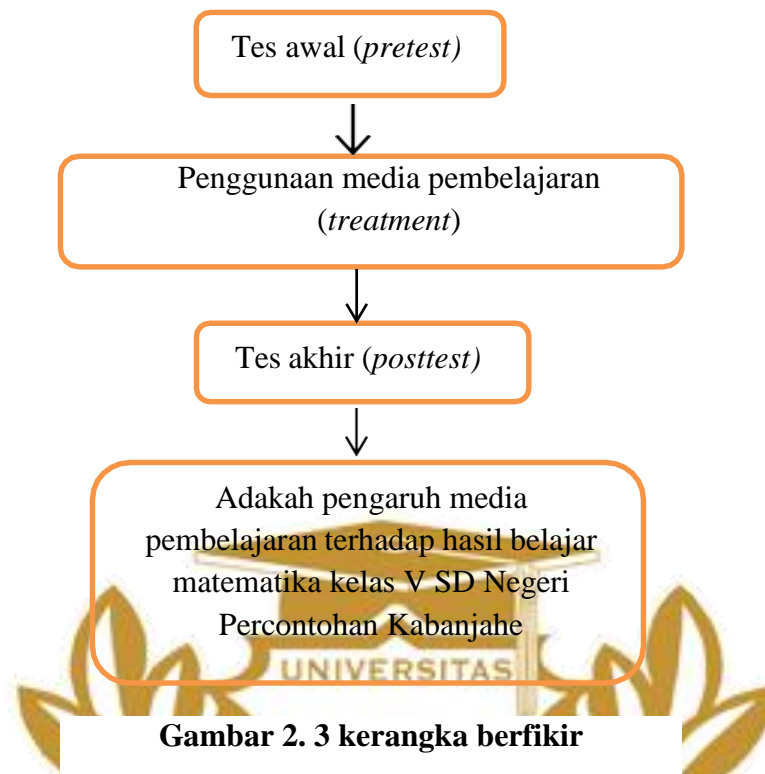
Salah satu upaya dalam menyikapi hal tersebut guru dapat menggunakan media gambar. Karena dengan menggunakan media gambar dapat memperjelas hasil belajar peserta didik akan materi yang disampaikan dan siswa diarahkan secara langsung memperhatikan pahan pelajaran yang dijelaskan. Dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga berani tampil untuk menyampaikan apa yang dipelajarinya.

Untuk itu diharapkan dengan menggunakan media gambar khususnya pada pembelajaran Matematika pokok bahasan Pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan media gambar siswa akan lebih aktif dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Salah satunya adalah dengan menggunakan media *Flashcard*. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik materi tentang pecahan. Selain itu penggunaan media ini dapat melatih siswa untuk mampu menggunakan berbagai konsep.

Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa dan mengurangi keengganan siswa dalam belajar matematika. Pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menggunakan media *Flashcard*. Proses ini lebih menyenangkan dan lebih menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, saling mengajari pasangan kelompok menentukan nilai kelompok. Dengan dasar inilah sehingga peneliti menjadikan sebagai landasan berpikir bahwa dengan menggunakan media *Flashcard* dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pecahan yang akan di pelajari.

Penggunaan media pembelajaran bisa menjadi alternatif pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar, kelas yang kondusif dan menumbuhkan aktivitas peserta didik sehingga materi ajar dapat tersampaikan. Dari beberapa penelitian relevan yang peneliti kumpulkan, menyatakan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Peserta didik yang dapat mengikuti proses belajar dengan baik kemungkinan akan mendapat hasil belajar yang tinggi. Berikut bagan kerangka berpikir dari penelitian ini:



2.3 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2016:95) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka hipotesis penelitian adalah ada pengaruh yang signifikan mengenai pengaruh menggunakan media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe. Setelah data terkumpul, baik data sebelum diadakan perlakuan maupun data setelah diadakan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran diuji prasyaratnya maka kedua data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis statistik t-test sebagai berikut:

H_0 : Terdapat pengaruh menggunakan media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe.

H_1 : Tidak terdapat pengaruh menggunakan media *Flashcard* Terhadap Hasil

Belajar Siswa Pada Materi Pecahan di Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe.

