**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Belajar Dan Pembelajaran**
2. **Belajar**
3. Pengertian Belajar

Menurut Abu Ahmadi belajar adalah kegiatan–kegiatan fisik atau badaniah. Hasil yang dicapai adalah berupa perubahan–perubahan dalam fisik itu, misalnya: dapat berlari, mengendarai mobil dan sebagainya.[[1]](#footnote-2) Menurut Udin S. Winataputra belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang.[[2]](#footnote-3)

Sedangkan menurut Purwanto belajar adalah merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.[[3]](#footnote-4)

Menurut pengertian secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan yakni perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.[[4]](#footnote-5) Perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Dari pendapat ini kata “perubahan” berarti bahwa seseorang yang telah mengalami belajar akan berubah tingkah laku, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun dalam sikapnya, karena hal ini merupakan interaksi diri mereka sendiri dengan lingkungannya.[[5]](#footnote-6)

Belajar menurut visi behaviorisme adalah perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respon yang bersifat mekanisme. Oleh karena itu lingkungan yang sistematis, teratur dan terencana dapat memberikan pengaruh (stimulus) yang baik sehingga manusia bereaksi terhadap stimulus dan memberikan respon yang sesuai. Sedangkan belajar menurut konstruktivisme adalah membangun *(to construct)* pengetahuan itu sendiri setelah difahami, dicernakan dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang *(from within)*.[[6]](#footnote-7)

Berikut beberapa pengertian belajar menurut para ahli adalah:

1. Menurut Slameto belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.[[7]](#footnote-8)
2. Menurut Klien belajar adalah proses eksperiensial (pengalaman) yang menghasilkan perubahan perilaku yang relatif permanen dan yang tidak dapat dijelaskan dengan keadaan sementara kedewasaan atau tendensi alamiah.[[8]](#footnote-9)
3. Menurut Gagne belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai sesesorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah[[9]](#footnote-10)

Dari beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa *belajar* merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang yang dilakukan secara sadar yang dari semula seorang tersebut tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa dan dari tidak mengerti menjadi mengerti serta memahami dengan baik.

1. Prinsip Belajar

Ada beberapa prinsip belajar diantaranya adalah: *Pertama,* prinsip belajar adalah perubahan perilaku. *Kedua*, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Dan yang *ketiga,* belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya

1. Tujuan Belajar

Tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effects,* yang biasa berbentuk pengetahuan dan ketrampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar intruksional lazim disebut *nurturant effects.* Bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in)* suatu sistem lingkungan belajar tertentu.[[10]](#footnote-11)

1. **Pembelajaran**
2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Udin S. Winataputra pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.[[11]](#footnote-12)

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensial istilah ini dengan pengajaran adalah pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, peserta didik belajar. Sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya. Jadi subjek pembelajaran adalah peserta didik.[[12]](#footnote-13)

Dalam proses pendidikan di sekolah, tugas utama guru adalah mengajar dan sedangkan tugas utama setiap siswa adalah belajar. Selanjutnya keterkaitan antara belajar dan mengajar itulah yang disebut pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa.[[13]](#footnote-14)

Dalam dokumentasi KBK, kegiatan yang berhubungan dengan proses belajar mengajar sering diistilahkan dengan istilah pembelajaran.[[14]](#footnote-15) Sebagaimana diungkapkan oleh Suherman, bahwa “Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap”.[[15]](#footnote-16)

Pengertian pembelajaran yang lainnya adalah proses untuk mewujudkan situasi dan kondisi agar peserta didik mau dan mampu belajar secara optimal. Pembelajaran merupakan proses yang lebih menekankan bahwa peserta didik sebagai makhluk yang berkesadaran dan dapat memahami arti pentingnya belajar bagi uaha memenuhi kebutuhan dan upaya menyesuaikan diri dengan lingkungan. Pada proses pembelajaran figur yang berperan penting adalah prmbelajar. Sedang kehadiran guru dimaksudkan untuk mendorong pembelajar mau dan mampu belajar secara optimal.[[16]](#footnote-17)

Pembelajaran yang sukses mengusahakan agar isi kata pelajaran bermakna bagi kehidupan anak dan dapat membentuk pribadinya. Ini tercapai jika dalam mengajar itu diutamakan pemahaman, wawasan, inisiatif dan kerja sama dengan mengembangkan kreatifitas.

Dalam pembelajaran guru perlu mengatur kapan siswa bekerja secara perorangan, berpasangan, kelompok atau klasikal. Jika kelompok kapan siswa di kelompokkan berdasarkan kemampuan sehingga dia dapat berkonsentrasi membantu yang kurang dan kapan siswa dikelompokkan secara campuran sehingga menjadi tutor sebaya.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses penyampaian berbagai macam konsep, informasi dan aktifitas kepada siswa yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk membantu siswa supaya dapat belajar dengan mudah serta tercapainya tujuan belajar mengajar.

1. **Hakikat Matematika**

**1.** **Pengertian Pendidikan Matematika**

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir. Karena itu matematika sangat di perlukan baik untuk kehidupan sehari – hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu di bekalkan kepada setiap peserta didik sejak SD, bahkan sejak TK.

Namun, sampai saat ini belum ada definisi tunggal tentang matematika. Hal ini terbukti adanya puluhan definisi matematika yang belum mendapat kesepakatan di antara para matematikawan. Mereka saling berbeda dalam mendefinisikan matematika. Namun, yang jelas hakekat matematikadapat di ketahui, karena obyek penelaahan matematika yaitu sasarannya telah di ketahui sehingga dapat di ketahui pula bagaimana cara berfikir matematika itu.[[17]](#footnote-18)

Ada banyak pengertian matematika dari beberapa pakar matematika diantaranya:

1. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.
2. Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.
3. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan.
4. Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalkah tentang ruang dan bentuk.
5. Matematika adalah pengetahuan tentang struktur–struktur yang logik.
6. Matematika adalah pengetahuan tentang aturan–aturan yang ketat.[[18]](#footnote-19)

Dari definisi–definisi di atas, kita dapat mengambil sedikit gambaran pengertian matematika. Semua definisi dapat di terima, karena matematika dapat di tinjau dari berbagai sudut, mulai dari yang sederhana sampai pada yang kompleks. Akan tetapi dari paparan di atas, belum memberikan jawaban yang utuh tentang matematika. Karena sampai saat ini belum ada kesepakatan yang pasti di antara para ilmuan matematika tentang definisi matematika, sedangkan peneliti mendefinisikan matematika adalah sebagai salah satu cabang mata pelajaran eksak yang mempelajari tentang bilangan, logika, fakta–fakta kuantitatif, masalah ruang dan bentuk dan kalkulasi.

**2. Karakteristik Matematika**

Setelah sedikit mendalami beberapa definisi di atas dapat terlihat bebrapa karakteristik matematika yang mewakili pengertian matematika secara umum antara lain:

1. Memiliki obyek abstrak

Obyek dasar matematika bersifat abstrak dan di sebut obyek mental, obyek pikiran, yaitu:

* 1. Fakta, berupa konvensi yang di ungkapkan dengan simbol tertentu:

Contoh: “3” di pahami sebagai bilangan “tiga”

“2 + 4” dipahami sebagai “dua tambah empat”

* 1. Konsep, ide abstrak yang dapat di gunakan untuk menggolongkan sejumlah obyek.

Contoh: “ segitiga”, “ bilangan asli”, “ bilangan bulat”, “pecahan”.

* 1. Operasi, suatu relasi khusus, karena operasi adalah aturan untuk memperoleh elemen tunggal dari satu atau lebih elemen yang di ketahui.

Contoh: “ penjumlahan”, “perkalian”, “gabungan”, “irisan”.

* 1. Prinsip, obyek matematika yang komplek. Prinsip dapat terdiri dari beberapa fakta dan konsep yang di kaitkan oleh suatu relasi atau operasi.

1. Bertumpu pada kesepakatan

Dalam matematika kesepakatan merupakan tumpuan yang amat penting. Kesepakatan yang amat mendasar adalah aksioma dan konsep primitif. Aksioma di perlukan untuk menghindari berputar–putar dalam pembuktian, sedangkan konsep primitif di perlukan untuk menghindari berputar–putar dalam pendefinisian.

1. Berpola pikir deduktif

Pola pikir deduktif secara sederhana dapat di katakan pemikiran yang berpangkal dari hal yang bersifat umum di terapkan dan di arahkan pada hal yang bersifat khusus.

1. Memiliki simbol yang kosong dari arti

Dalam matematika terdapat banyak sekali simbol yang di gunakan. Rangkaian simbol–simbol dalam matematika dapat membentuk suatu model matematika. Model matematika dapat berupa persamaan, pertidaksamaan, bangun geometrik tertentu, dan sebagainya. Makna simbol tergantung dari permasalahan yang mengakibatkan terbentuknya model itu. Jadi, secara umum simbol masih kosong dari arti, terswerah pada terserah pada yang memanfaatkan model itu.

1. Memperhatikan semesta pembicaraannya

Matematika memerlukan kejelasan dalam lingkup apa suatu model matematika di pakai. Benar salahnya ataupun ada tidaknya penyelesaian suatu model matematika sangat di mtentukan oleh semesta pembicaraan.

1. Konsisten dalam sistemnya

Dalam matematika terdapat banyak sistem. Ada sistem yang mempunyai kaitan satu sama lain, tetapi ada juga sistem yang di pandang terlepas satu sama lain.[[19]](#footnote-20)

**3. Ruang Lingkup Matematika SD/MI**

a. Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung, dan sifat–sifatnya, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari–hari.

1. Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur–unsur dan sifat–sifatnya, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari–hari.
2. Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari–hari.
3. Memahami konsep koordinat untuk menentukan letak benda dan menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari–hari.
4. Memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dengan tabel, gambar dan grafik (diagram), mengurutkan data, rentangan data, rerata hitung, modus, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari–hari.
5. Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan.
6. Memiliki kemampuan berfikir logis, kritis, dan kreatif.[[20]](#footnote-21)
7. **Pembelajaran Matematika**
   * + 1. **Pengertian Pembelajaran Matematika**

Diatas telah dijelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh individu untuk mempengaruhi orang lain dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan prinsip–prinsip pembelajaran dalam upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas belajar siswa. Sedangkan definisi matematika sangat beragam dan bervariasi sesuai dengan sudut pandang pendefinisiaannya. Sehingga tidak satupun definisi matematika yang tunggal dan disepakati secara umum oleh tokoh/pakar matematika.

Pembelajaran matematika adalah siasat atau kiat sengaja direncanakan oleh guru, berkenaan dengan segala persiapan pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar dan tujuan yang berupa hasil belajar bisa tercapai dengan optimal.[[21]](#footnote-22)

Pembelajaran matematika adalah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa siswi, serta kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan atau pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran.[[22]](#footnote-23)

* + - 1. **Fungsi Pembelajaran Matematika**

Mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika sederhana yang diperlukan dalam kehidupan sehari–hari melalui materi bilangan, pengukuran dan geometri dan mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik atau tabel.

* + - 1. **Tujuan Pembelajaran Matematika**
         1. Memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep dan mengaplikasi konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam memecahkan masalah.
         2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat 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 diperoleh.
         4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
         5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari–hari, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.[[23]](#footnote-24)

1. **Media Pembelajaran**

**Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berasal dar bahasa latin berarti perantara/pengantar.[[24]](#footnote-25) Menurut Gagne dan Briggsi dalam azhar arsyat secara implisit mengatakan bahwa media pembeljaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape, recorder, kaset, vidio, film, foto , gambar , grafik, tv , dan lain-lain.[[25]](#footnote-26)

Sedangkan Oemar Hamalik mendefinisikan: “Media sebagai teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran”.[[26]](#footnote-27)

Sedangkan pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.[[27]](#footnote-28) Kunandar mendefinisikan: “Pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik”.[[28]](#footnote-29)

Dari pengertian media dan pembelajaran diatas, diperoleh suatu gambaran media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian, dan minat sebagai upaya menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

Ciri–ciri umum media pembelajaran yaitu:

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
2. Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya:modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.[[29]](#footnote-30)

**Fungsi Media Pengajaran**

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media.

Menurut Humalik dalam Azhar Arsyat mengemukan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman , menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data memadatkan informasi. Sedangkan Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu :

a. Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi afektif yaitu media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

c. Fungsi kognitif yaitu media visual terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris yaitu media pembelajaran terlihat dari penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.[[30]](#footnote-31)

Menurut beberapa ahli diatas fungsi media adalah dapat di gunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran dan memudahkan siswa untuk menerima pelajaran. Sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lancar dengan hasil memuaskan.

**Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyat manfaat media pembelajaran yaitu :

a. Penyampaian pelajaran lebih baku sehingga siswa menerima hal yang penting dalam sebuah pelajaran.

b. Pembelajaran lebih menarik.

c. Pembelajaran lebih interaktif dengan ditetapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan .[[31]](#footnote-32)

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran semakin jelas dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

1. **Media Flipchart**

1. Pengertian Media Flipchart

Menurut Mustaji media flipchart adalah salah satu jenis media yang penyajikannya sangat sederhana yaitu berukuran 50-75 berisi gambar, huruf, angka berkaitan dengan materi yang diajarkan. Untuk melihat flipchart direncanakan tempat yang sesuai dimana dan bagaimana flipchart ditempatkan misalnya: dipajang di papan tulis harus terbaca oleh semua siswa.[[32]](#footnote-33)

Sedangkan menurut Suyatno media flipchart adalah kumpulan ringkasan, skema, gambar, tabel yang dibuka secara berurutan berdasarkan topik materi pembelajaran. Bahan flipchart biasanya kertas ukuran piano yang mudah dibuka–buka, mudah ditulisi, dan berwarna cerah. Untuk daya tarik, flipchart dapat dicetak dengan aneka warna dan variasi desain.[[33]](#footnote-34)

Jadi media Flipchart adalah media yang menyerupai white boart tetapi bisa di pindah kemana-mana dan bisa dibolak-balik seperti kalender sehingga mudah untuk mempergunakannya, baik dalam pembelajaran di dalam maupun diluar kelas.

**2.** **Kelebihan Penggunaan Media Flipchart**

Sebagai salah satu media pembelajaran, Flipchart memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

1. Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis
2. Dapat menggunakan di dalam ruangan atau luar ruangan
3. Bahan pembuatan relatif murah
4. Mudah dibawa kemana-mana (moveable) karena berukuran antara 60 sampai 90 cm, maka menjadi mudah untuk dibawa ke tempat yang dibutuhkan.
5. Meningkatkan aktivitas belajar siswa.[[34]](#footnote-35)

**3.** **Cara Mendesain Flipchart**

* 1. Menentukan tujuan pembelajaran
  2. Menentukan bentuk Flipchart
  3. Membuat ringkasan materi
  4. Merancang draf kasar (sketsa)
  5. Memilih warna yang sesuai
  6. Menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai

**4.** **Cara Menggunakan Flipchart**

1. Mempersiapkan diri, guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki ketrampilan menggunakan media tersebut
2. Penempatan yang tepat, perhatikan posisi penampilan sehingga siswa dapat melihat dengan jelas
3. Pengaturan siswa, untuk hasil yang lebih baik, perlu pengaturan siswa
4. Perkenalkan pokok materi, siswa diperkenalkan dengan materi yang akan diajarkan
5. Sajikan gambar, memperlihatakn gambar dan memberi keterangan yang cukup
6. Beri kesempatan siswa untuk bertanya
7. Menyimpulkan materi.[[35]](#footnote-36)
8. **Hasil Belajar** 
   1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Sudjana adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar Perubahan dalam tingkah laku tersebut merupakan indikator yang dijadikan pedoman untuk mengetahui kemajuan individu dalam segala hal yang diperoleh di sekolah.

Berdasarkan pendapat diatas hasil pada dasarnya adalah suatu yang diperoleh dari suatu aktivitas. Sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam individu, yaitu perubahan dalam tingkah laku. Jadi, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah proses belajar. Sedangkan hasil belajar matematika adalah hasil yang telah dicapai siswa setelah melakukan usaha (belajar) matematika yang dinyatakan dengan nilai. Hasil belajar tidak hanya berfungsi untuk mengetahui kemajuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar, tetapi yang lebih penting adalah sebagai alat untuk memotivasi setiap siswa agar lebih giat belajar, baik secara individu maupun kelompok.[[36]](#footnote-37)

Menurut Benjamin S. Bloom tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.[[37]](#footnote-38)

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh setiap anak atau siswa setelah proses belajar mengajar, baik belajar di sekolah maupun di luar sekolah.

1. **Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, faktor–faktor tersebut bersumber faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor Internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu. Meliputi dua aspek yaitu:

1. Faktor Fisiologi

Aspek jasmaniah mencakup kondisi dan kesehatan jasmani dari individu.[[38]](#footnote-39) Apabila seorang anak selalu tidak sehat, misalnya: demam, sakit kepala, pilek, hal ini sangat mengganggu pada proses belajar di dalam kelas, karena pada waktu diberi pelajaran anak tidak bergairah untuk belajar, daya tangkap atau kemampuan belajar akan berkurang bila dibandingkan anak yang sehat. Selain itu, kesehatan indera juga sangat berpengaruh dalam menyerap informasi dan pengetahuan yang diberikan oleh guru di kelas.

1. Faktor Psikologi

Aspek psikis atau rohaniah tidak kalah pentingnya dalam belajar dengan aspek jasmaniah.[[39]](#footnote-40) Aspek ini meliputi:

* 1. Intelegensi

Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Jadi intelegensi sebenarnya bukan persoalan kualitas otak saja, melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya.[[40]](#footnote-41)

Tingkat intelegensi ini sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Dimana semakin tinggi intelegensi seorang siswa maka semakin tinggi pula peluang untuk meraih prestasi yang tinggi.

* 1. Perhatian

Perhatian merupakan pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu objek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar.[[41]](#footnote-42)

* 1. Bakat

Secara umum bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing- masing.[[42]](#footnote-43)

Seorang siswa yang berbakat terhadap bidang tertentu dia akan lebih cepat menyerap dan memahami segala hal yang berhubungan dengan bidang tersebut karena dia mempunyai suatu potensi. Dan diharapkan orang tua untuk mengembangkan bakat siswa yang sudah ada dan tidak memaksakan suatu bidang yang tidak menjadi bakat siswanya.

* 1. Minat

Minat adalah kecenderungan subjek yang menetap untuk merasa tertarik kepada bidang studi atau pokok bahasan tertentu dan merasa senang terhadap mata pelajaran atau materi itu.[[43]](#footnote-44)

Minat besar pangaruhnya terhadap pembelajaran. Jika siswa menyukai suatu mata pelajaran yang diminatinya maka siswa tersebut akan belajar dengan senang hati tanpa rasa beban.

* 1. Motivasi

Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu.[[44]](#footnote-45) Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan, sehingga makin besar kesuksesan belajarnya.

1. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu, yang meliputi:

1. Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam pendidikan, memberikan landasan dasar bagi proses belajar pada lingkungan sekolah dan masyarakat. Lingkungan keluarga meliputi:

* 1. Faktor fisik

Yang termasuk factor fisik dalam lingkungan keluarga adalah : keadaan rumah dan ruangan tempat belajar,sarana dan prasarana belajar yang ada, suasana dalam rumah (tenang/gaduh), juga suasana lingkungan di sekitar rumah.

* 1. Faktor sosial

Kondisi dan suasana social dalam keluarga menyangkut keutuhan keluarga, iklim psikologis, iklim belajar, dan hubungan antar anggota kelurga.

1. Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah juga memegang peranan penting bagi perkembangan belajar para siswanya. Lingkungan ini meliputi:

* 1. Lingkungan fisik

Lingkungan fisik sekolah seperti lingkungan kampus, sarana dan prasarana belajar yang ada, sumber-sumber belajar, media belajar, dan sebagainya.

* 1. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial menyangkut hubungan siswa dengan temn-temannya, guru-gurunya serta staf sekolah yang lainnya.

* 1. Lingkungan akademis

Lingkungan akademis menyangkut suasana dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, berbagai kegiatan kokurikuler, dan sebagainya.

1. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat dimana siswa atau individu berada juga berpengaruh terhadap semangat dan aktivitas belajarnya. Lingkungan masyarakat dimana warganya memiliki latar belakang pendidikan yang cukup, terdapat lembaga-lembaga pendidikan dan sumber-sumber belajar di dalamnya akan memberikan pengaruh yang positif terhadap semangat dan perkembangan belajar generasi mudanya.[[45]](#footnote-46)

1. **Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Penelitian yang relevan ini adalah penelitian yang di lakukan oleh Laili Devi Agustin yang berjudul “Penggunaan media Flipchart untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Bertaraf Internasional Tlogolawu Malang”. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Data penelitian ini di peroleh dari hasil observasi dan unjuk kerja dan analisi data menggunkan teknik prosentase. Berdasrkan hasil penelitian dapat di ketahui bahwa penggunaan media flipchart dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata – rata dari setiap siklus. Pada siklus 1 nilai rata–ratanya 62,5% sedangkan pada siklus II nilai rata–ratanya meningkat menjadi 100%.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Susiani, dengan judul “Penggunaan Media Flipchart Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II SD Negeri 02 Jati, Jaten, Karanganyar Tahun Ajaran 2010 / 2011”. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data digunakan teknik dokumentasi, observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang mempunyai tiga buah komponen yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media flipchart dapat meningkatkan keterampilan menyimak dongeng pada siswa kelas II SD Negeri 02 Jati, Jaten, Karanganyar Tahun Ajaran 2010/2011. Hal ini terbukti pada siklus 1 nilai rata – ratanya 66,75 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 75% dan pada siklus II nilai rata – rata kelas meningkat menjadi 76 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 85%.

Penelitian lainnya juga pernah dilakukan oleh Rinawati yang berjudul “Penggunaan Media Flipchart Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Terhadap Materi Peraturan Sekolah Dalam Pembelajaran Pkn Kelas III SDN Lidah Kulon V/468 Surabaya”. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil observasi dilaqkukan dengan mendiskripsikan kemampuan dalam mengelola kegiatan pembelajaran, data tes hasil belajar dianalisis menggunakan acuan tingkat pemahamn atau penguasaan.. Dan untiuk hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I 62.26 dan pada siklus II 75,7%.

Berdasarkan paparan penelitian diatas, persamaan dengan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama – sama menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, tehnik pengumpulan data dan analisis datanya sama menggunakan observasi, dan prosentase. Sedangkan perbedaan dari peneliti terdahulu dengan yang sekarang adalah materi yang di gunakan berbeda tehnik pengumpulan data menggunakan tes dan angket.

Agar lebih jelas mengenai hasil dari masing– masing penelitian di atas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu yang Relevan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Judul Penelitian / Peneliti  / Tahun | Rancangan dan Hasil Penelitian | Rancangan Penelitian |
| 1. | Penggunaan Media Flipchart Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B di TK Negeri Bertaraf Internasional Tlogowaru Malang ( Laili devi agustin / 2011). | 1. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. 2. Peningkatan nilai rata-rata siswa siklus I 65,5% menjadi 100 % pada siklus II. | 1. Judul penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah “Penggunaan Media Flipchart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Banat Karangan Trenggalek. 2. Rancangan penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang akan dilaksanakan dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. 3. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, dokumentasi, angket, dan catatan lapangan. |
| 2. | Penggunaan Media Flipchart Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dongeng Pada siswa Kelas II SD Negeri 02 Jati, Jaten, Karanganyar Tahun Ajaran 2010/2011. (Susiani 2010/2011). | 1. Penelitian ini termasuk Penelitian Tndakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. 2. Peningkatan nilai rata- rata siswa pada siklus I 66,75 dan siklus II 76. 3. Peningkatan nilai ketuntasan belajar dari siklus I75% menjadi 85%. |
| 3. | Penggunaan Media Flipchart untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Terhadap Materi Peraturan Sekolah Dalam Pembelajaran Pkn SD Kelas III SDN Lidah Kulon V/468 Surabaya.( Rinawati) | 1. Penelitian ini termasuk Penelitian Tndakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. 2. Peningkatan nilai rata-rata siswa siklus I 65,5% menjadi 1000% pada siklus II. |

1. **Hipotesis Tindakan**

Agar penelitian ini tidak menyimpang maka peneliti membuat hipotesis sebagai berikut:

1. Jika media flipchart di gunakan dalam pembelajaran matematika materi uang maka hasil belajar siswa kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Banat karangan Trenggalek akan meningkat.
2. Jika media flipchart di gunakan dalam pembelajaran matematika materi uang maka kialitas proses pembelajaran siswa kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Banat Karangan Trengggalek akan meningkat.
3. Jika media flipchart digunakan dalam pembelajaran matematika materi uang kelas III MI Tarbiyatul Banin Wal Banat karangan Trenggalek maka hasil belajar siswa meningkat.

1. Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), hal. 256 [↑](#footnote-ref-2)
2. Udin S. Winataputra, *Teori Belajar dan Pembelajaran,*( Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hal. 4 [↑](#footnote-ref-3)
3. Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar,*( Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), hal. 39 [↑](#footnote-ref-4)
4. Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hal.137 [↑](#footnote-ref-5)
5. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal.21 [↑](#footnote-ref-6)
6. Conny Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Pra sekolah dan Sekolah Dasar* (Jakarta:PT Macanan Jaya Cemerlang,2007), hal. 3 [↑](#footnote-ref-7)
7. Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta:Rineka Cipta,2010), hal.11 [↑](#footnote-ref-8)
8. Conny Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran*...,hal.4 [↑](#footnote-ref-9)
9. Agus Suprijono, *Cooperative Learning Tori&Aplikasi PAIKEM (*Surabaya:Pustaka Pelajar,2009), hal.2 [↑](#footnote-ref-10)
10. Agus Suprijono, *Cooperative Learning*,...hal.4-5 [↑](#footnote-ref-11)
11. Udin S. Winataputra,*Teori Belajar,....*hal. 9 [↑](#footnote-ref-12)
12. Agus Suprijino, *Cooperative Learning.*..,hal.13 [↑](#footnote-ref-13)
13. Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian dan Tindakan Kelas,* (Surabaya:Prestasi Pustakaraya, 2010), hal.153 [↑](#footnote-ref-14)
14. Akhyak, *Profil Pendidik Sukses,* (Surabaya:elKAF, 2005),hal.41 [↑](#footnote-ref-15)
15. Asep Jihad, Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008), hal.11 [↑](#footnote-ref-16)
16. Kuntjojo, *Model – Model Pembelajaran*(Kediri:Universitas Nusantara PGRI Kediri,2010), hal.3 [↑](#footnote-ref-17)
17. Herman Hudoyo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika,* ( Malang: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNM 2001), hal. 45 [↑](#footnote-ref-18)
18. R.Soedjadi, *Kiat Pendidikan*....,hal. 11 [↑](#footnote-ref-19)
19. Sunaryo, *Modul Pembelajaran Inklusif Gender*, Jakarta Pusat: Lapis (Learning Assistance Program For Islamic School, 2010), hal. 602-614 [↑](#footnote-ref-20)
20. *Ibid*…hal. 652- 653 [↑](#footnote-ref-21)
21. Retno Indayati et.all, *Ta’alum Jurnal Pendidikan Islam*, ( Tulungagung: Jurusan Tarbiyah STAIN Tulungagung, 2010), hal. 62 [↑](#footnote-ref-22)
22. Sunaryo, *Lapis,,,,,,,*hal. 596 [↑](#footnote-ref-23)
23. *Ibid...*..hal. 596 - 598 [↑](#footnote-ref-24)
24. Sadiman. Arief. S, *Media Pendidikan*, (Jakarta:PT RajaGrafindo Persada), hal.6 [↑](#footnote-ref-25)
25. Azhar Arsyat, *Media Pembelajaran*,...hal.4 [↑](#footnote-ref-26)
26. Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan.* (Semarang: Rasail, 2002), hal. 125 [↑](#footnote-ref-27)
27. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* (Jakarta: Balai Pustaka,1999), hal. 15 [↑](#footnote-ref-28)
28. Kunandar, *Guru Professional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru.* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007), hal. 287 [↑](#footnote-ref-29)
29. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran…*, hal. 6-7 [↑](#footnote-ref-30)
30. *Ibid*,,, hal. 15-17 [↑](#footnote-ref-31)
31. *Ibid*,,, hal. 21 [↑](#footnote-ref-32)
32. Mustaji, *Teknik Pembuatan....*hal. 2 [↑](#footnote-ref-33)
33. <http://garduguru.blogspot.com/2008/03/media-flip-chart.html> Diakses Selasa, 20 maret 2012 pukul 16.25 [↑](#footnote-ref-34)
34. Mustaji, *Teknik Pembuatan,,,,* hal. 24-25 [↑](#footnote-ref-35)
35. *Ibid,,,,*, hal. 9 - 10 [↑](#footnote-ref-36)
36. Nana Sujdana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 3 [↑](#footnote-ref-37)
37. *Ibid*, hal. 4 [↑](#footnote-ref-38)
38. Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan, (Bandung: Remaja Rosdakarya)* hal. 162 [↑](#footnote-ref-39)
39. *Ibid*., hal. 162 [↑](#footnote-ref-40)
40. Muhibbin Syah, *Psikologi belajar*. (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 133 [↑](#footnote-ref-41)
41. Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan…,* hal. 45 [↑](#footnote-ref-42)
42. Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar,* (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 135 [↑](#footnote-ref-43)
43. *Ibid*., hal. 135 [↑](#footnote-ref-44)
44. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hal. 69 [↑](#footnote-ref-45)
45. Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi…,* hal.163-165 [↑](#footnote-ref-46)