

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Efektivitas**

Efektif menurut Mc Whorter (Anwar, 2018: 113) efektif didefinisikan sebagai kemampuan untuk menunjukkan sesuatu dengan sedikit usaha, biaya, dan pengeluaran untuk mencapai hasil yang maksimal. Suatu usaha dikatakan efektif apabila usaha itu dapat mencapai tujuannya. Pada hakikatnya belajar yang efektif menurut Popham dan Baker (Anwar, 2018: 113) belajar yang efektif terjadi jika guru dapat mengubah kemampuan dan persepsi siswa dari yang sulit mempelajari sesuatu menjadi mudah mempelajarinya. Efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota (Mulyasa, 2004: 82). Menciptakan kondisi belajar yang efektif sangat penting dilakukan oleh guru, karena kondisi belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam belajar sehingga dapat tercapai tujuan yang ingin dicapai dari sebuah proses kegiatan belajar.

Pengertian efektif menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas yaitu suatu usaha yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang dapat mengubah persepsi siswa dari yang sulit menjadi mudah dalam mempelajari materi pembelajaran

tertentu. Sesuai dengan pendapat Tim Pembina Mata Kuliah Didaktik Metodik/ Kurikulum IKIP Surabaya (1989) (Suryosubroto, 2009: 8) yang mengemukakan bahwa Efisiensi atau efektivitas dalam proses interaksi belajar mengajar yang baik adalah segala upaya guru untuk membantu murid-murid agar bisa belajar dengan baik.

## **2. Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar (Sanjaya, 2008: 204). Lesle J. Briggs (Sanjaya, 2013: 204) menyatakan media pembelajaran adalah alat untuk memberi perangsang bagi pesertadidik supaya terjadi prses belajar. Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2013: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Pengertian media pembelajaran menurut kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang digunakan sebagai perantara atau memberi rangsangan kepada siswa mengenai pembelajaran agar tujuan dari sebuah proses pembelajaran dapat tercapai.

Penyampaian informasi dalam pembelajaran tidak hanya melalui bahasa saja namun bisa menggunakan sebuah media. Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar.

Seorang guru dapat menggunakan berbagai media dalam memberikan informasi kepada siswa agar siswa lebih memahaminya. Menurut Sanjaya (2013: 207) media pembelajaran memiliki fungsi, yaitu:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
- d. Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:
  - 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
  - 2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
  - 3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
  - 4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
  - 5) Media dapat mengembangkan konsep dasar yang benar nyata, dan tepat.
  - 6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik.
  - 7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
  - 8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
  - 9) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Fungsi media pembelajaran tersebut di atas media pembelajaran pada umumnya berfungsi sebagai alat dalam pembelajaran sehingga dapat menghantarkan pada tujuan pembelajaran. Media pembelajaran akan memberikan hasil yang optimal apabila digunakan secara tepat, dalam arti sesuai dengan materi pelajaran dan bersifat mendukung. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Berikut klasifikasi media pembelajaran menurut Sanjaya (2013: 211) yaitu:

- a. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
  - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti radio atau rekaman suara.
  - 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara, misalnya slide, foto,

- lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, misalnya rekaman video, film, dan lain sebagainya.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
- 1) Media yang memiliki daya input yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
  - 2) Media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti slide, film, video, dan lain sebagainya.
- c. Dilihat dari cara pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
- 1) Media yang dapat diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya.
  - 2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Berbagai klasifikasi media pembelajaran di atas, media pembelajaran tidak selamanya membuahkan hasil belajar siswa lebih cepat, lebih meningkat dan lebih menarik. Adapula media pembelajaran yang terkadang membuat siswa gagal dalam belajarnya. Hal tersebut dikarenakan kadang guru dalam memilih media pembelajaran kurang cermat dan kurang sesuai dengan kondisi siswa. Menurut Anwar (2018: 122) dalam memilih dan membuat media pembelajaran agar memperoleh hasil yang baik, maka seorang guru harus mempertimbangkan beberapa persyaratan, antara lain:

1. Tahan lama (dibuat dari bahan yang cukup kuat).
2. Bentuk dan warnanya menarik perhatian siswa.
3. Sederhana dan mudah dikelola.
4. Ukurannya sesuai dengan ruang belajar mengajar.
5. Dapat menyajikan konsep baik berbentuk riil, gambar, maupun diagram.
6. Sesuai dengan konsep yang akan dibahas.
7. Dapat memperjelas konsep bukan sebaliknya.

8. Peragaan itu harus mampu menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir abstrak bagi siswa.
9. Menjadikan siswa belajar secara aktif dan mandiri dengan memanipulasi dan merekayasa alat peraga.
10. Bila mungkin alat peraga tersebut bisa mempunyai banyak faedah dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa seorang guru harus bisa memahami pola penggunaan media pembelajaran secara tepat. Seorang guru harus membuat media pembelajaran dengan menyesuaikan konsep yang disampaikan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu dengan adanya media dalam belajar dapat membantu siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Persyaratan pembuatan media di atas yakni media *flash card*, memenuhi semua persyaratan. Media *flash card* dalam pembuatannya dibuat dengan bahan yang cukup kuat, yaitu dengan menggunakan papan dan kardus yang cukup kuat sehingga tahan lama. Pada papan media *flash card* berwarna biru sedangkan pada tempat untuk meletakkan *flash card* berwarna coklat dengan berbagai gambar anak-anak dan pada papan juga ditulis kalimat ajakan untuk sarapan pagi, seperti “yuk sarapan pagi”. Media *flash card* merupakan media yang sederhana dalam penggunaannya dan mudah dikelola. Media *flash card* ukurannya tidak terlalu besar sesuai dengan ruang belajar mengajar dikelas.

Media *flash card* merupakan media yang di dalamnya menyajikan konsep yang berisi soal-soal perkalian matematika yang digunakan

membantu siswa memahami konsep perkalian, jadi media *flash card* dapat memperjelas konsep bukan malah sebaliknya. Media *flash card* juga sesuai dengan konsep yang akan dibahas karena di dalamnya terdapat soal-soal perkalian, dan perkalian merupakan dasar dalam pembelajaran matematika yaitu operasi hitung bilangan. Penggunaan media *flash card* mampu menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir abstrak bagi siswa karena media *flash card* membiasakan siswa untuk selalu belajar perkalian setiap hari, sehingga menjadikan siswa dapat belajar secara aktif.

**a. Pengertian Media *Flash Card***

Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara dalam belajar agar tujuan dalam sebuah pembelajaran dapat tercapai.

*Flash card* menurut Said dan Budimanjaya (2015: 211) berasal dari bahasa Inggris, *Flash* (cepat) dan *Card* (kartu). Jadi, *flash card* adalah media sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau symbol yang dapat digunakan untuk membantu siswa mengingat atau menuntun siswa memahami suatu konsep.

Media *flash card* merupakan media yang didalamnya terdapat kartu yang berisi soal-soal perkalian bilangan bulat yang harus dijawab oleh siswa pada pagi hari sebagai sarapan pagi sebelum memulai pembelajaran. Media *flash card* ini juga disebut sebagai media kartu sarapan pagi. *Flash card* merupakan aktivitas kreatif yang dibuat

guru yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar serta pemahaman siswa pada materi pembelajaran.

Uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa media *flash card* adalah media yang di dalamnya terdapat kartu yang berisi soal-soal materi perkalian bilangan bulat yang dibuat oleh guru dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep serta prestasi belajar siswa pada materi perkalian matematika. Adapun gambaran *flash card* pada media *flash card* dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut.



**Gambar 2.1 *Flash card***

Media *flash card* dipergunakan pada saat pagi hari sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Penggunaan media *flash card* ini siswa secara mandiri mengisi jawaban pada *flash card*. *Flash card* dibuat dengan tujuan utama untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep perkalian karena siswa terlibat secara langsung dalam penggunaan media serta memberikan pembiasaan kepada siswa agar selalu belajar perkalian.

Adapun gambar mengenai media *flash card* dapat dilihat pada gambar 2.2 berikut.



**Gambar 2.2 Media *Flash Card***

Tujuan lain dari penggunaan media *flash card* adalah agar siswa dapat memahami konsep perkalian dan menyelesaikan operasi hitung bilangan khususnya perkalian, serta meningkatkan prestasi belajar perkalian. Adapun kelebihan dari media *flash card* yaitu media *flash card* berukuran kecil sehingga mudah dibawa dan disimpan, serta tidak membutuhkan ruang yang luas. Selain itu, media *flash card* penggunaannya mudah, siswa hanya mengisi jawaban pada kartu yang telah disediakan. Media *flash card* pembuatannya mudah dan tidak membutuhkan banyak biaya, serta tidak memerlukan peralatan khusus.

Setiap media tidak ada yang benar-benar sempurna. Disamping memiliki kelebihan ada kekurangan dalam penggunaan media *flash card* ini yaitu apabila siswa dalam mengerjakan kartu *flash card* tidak diawasi oleh guru siswa dapat saling melihat

jawaban teman. Selain itu, materi yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan siswa dan guru harus mengganti kartu setiap hari.

Media *flash card* ini proses pembuatannya sangat mudah dan tidak membutuhkan banyak biaya. Adapun alat, bahan, dan langkah-langkah cara pembuatan media *flash card* ini, yaitu:

- a. Alat
  - 1) Gunting.
  - 2) Penggaris.
  - 3) Pensil.
  - 4) Lem.
  - 5) Double tape.
- b. Bahan
  - 1) Papan persegi panjang.
  - 2) Kertas karton/ lain-lain yang berwarna.
  - 3) Kotak kardus kecil ukuran 12 x 6 sejumlah 6 buah.
  - 4) Kertas ukuran 12 x 6 sejumlah siswa.
- c. Langkah-langkah :
  - 1) Siapkan papan panjang, lapiasi papan panjang tersebut dengan kertas berwarna agar lebih menarik.
  - 2) Lapiasi kotak kardus kecil tersebut dengan kertas berwarna agar lebih menarik.
  - 3) Satukan 6 kotak kardus kecil menjadi satu baris menggunakan lem.
  - 4) Kemudian tempelkan 6 kotak kardus tersebut pada papan panjang yang telah dilapiasi kertas berwarna.
  - 5) Beri nama pada papan dengan nama sarapan pagi.
  - 6) Kertas ukuran 10 x 6 diisi dengan soal-soal mengenai perkalian yang kemudian kartu ini diletakan pada kotak kardus yang telah dibuat.

Adapun cara penggunaan dari media *flash card* ini sangatlah mudah, yaitu:

- a. Siswa diberi arahan pada saat pagi hari sebelum jam pembelajaran dimulai agar mengambil *flash card* yang terletak di dalam media.
- b. Siswa diwajibkan mengisi soal-soal yang berada di *flash card*.

- c. Setelah selesai mengerjakan siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya ditempat yang telah disediakan oleh guru.
- d. Guru mengkoreksi hasil pekerjaan siswa pada *flash card*.
- e. Guru mengulas kembali hasil pekerjaan siswa pada *flash card* sebelum jam pulang sekolah dengan cara memberikan pertanyaan mengenai perkalian kepada seluruh siswa satu per satu.

#### **b. Efektivitas Media *Flash Card***

Memaknai arti kata efektivitas setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda-beda. Kata efektif pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:325) berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), majur atau mujarab, dapat membawa hasil. Jadi efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas dapat dijadikan alat ukur untuk mengukur keberhasilan media kartu sarapan pagi.

Efektivitas media *flash card* dapat diartikan bahwa keberhasilan nilai prestasi belajar matematika materi perkalian yang dicapai setelah penggunaan media *flash card*. Tolak ukur untuk menyatakan bahwa belajar perkalian melalui media *flash card* dapat dikatakan efektif dan berhasil apabila siswa dapat menyerap dan memahami konsep perkalian mencapai prestasi tinggi, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang di tentukan dari sekolah yaitu 70. Keberhasilan lain juga dapat dilihat dari jumlah siswa yang

mendapatkan prestasi mencapai 75% dari jumlah siswa yang ada dikelas tersebut. Hal ini sesuai dengan Depdiknas dalam Susanto (2013: 54) bahwa kegiatan belajar dikatakan tuntas apabila telah mencapai angka  $\geq 75\%$ .

Usaha guru dalam melaksanakan kegiatan belajar yang efektif melalui media *flash card*, ada hal yang harus diperhatikan. Menurut Suryosubroto (2009: 13) agar terlaksana proses belajar yang efektif perlu memperhatikan hal-hal berikut ini, beberapa diantaranya yaitu:

- a. Memberikan bantuan dan bimbingan belajar mengajar kepada siswa.
- b. Menyajikan alat dalam belajar.
- c. Menggunakan waktu untuk belajar secara efektif.
- d. Memotivasi belajar siswa.
- e. Mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar.

Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar yang efektif ada hal yang perlu diperhatikan yaitu memberikan bantuan dan bimbingan mengajar kepada siswa, menyajikan alat dalam belajar, menggunakan waktu belajar secara efektif, memotivasi belajar siswa, dan mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar. Pada media *flash card*, media ini merupakan bantuan dari guru untuk siswa agar siswa dapat belajar perkalian dengan mudah sehingga siswa mampu menguasai konsep perkalian. Media *flash card* juga merupakan media yang dapat dijadikan alat dalam belajar. Penggunaan media *flash card* ini dilakukan di luar kegiatan belajar mengajar yaitu pada saat awal siswa masuk ke

dalam kelas pada pagi hari, sehingga penggunaan media *flash card* ini tergolong efektif. Pada media *flash card* ini kartu yang digunakan adalah kartu yang berisi soal-soal perkalian yang harus dijawab oleh siswa, sehingga penggunaan kartu ini dapat memotivasi siswa untuk terus belajar perkalian. Hasil dari penggunaan media *flash card* ini adalah siswa terbiasa belajar perkalian matematika sehingga dalam proses pembelajaran matematika siswa aktif karena mampu menguasai konsep perkalian dengan baik.

### **3. Prestasi Belajar**

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai atau dikerjakan seseorang. Prestasi belajar menurut Nawawi (Susanto, 2013: 5) mempertegas bahwa prestasi belajar atau hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Arifin (2013: 12) mengemukakan bahwa prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan dan banyak digunakan dalam berbagai bidang khususnya pembelajaran.

Pengertian prestasi belajar menurut ahli di atas dapat disimpulkan yaitu prestasi belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor. Untuk mengetahui prestasi belajar yang telah dicapai maka dapat diketahui melalui penilaian atau evaluasi. Sebagaimana telah dikemukakan oleh Kellough (Arifin, 2013: 14) tujuan dari penilaian adalah untuk membantu

belajar peserta didik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, menilai efektivitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektivitas program kurikulum, menilai dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, menyediakan data yang membantu dalam membuat keputusan, komunikasi dan melibatkan orang tua peserta didik.

Prestasi belajar matematika berarti hasil yang telah dicapai siswa setelah mengikuti seluruh rangkaian proses pembelajaran matematika. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Cornbach (Arifin, 2013: 13) bahwa kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya, antara lain sebagai umpan balik guru dalam mengajar. Pengertian prestasi belajar tersebut di atas dapat diartikan guru dapat melihat siswa berperan aktif dalam setiap pembelajaran matematika. Keaktifan tersebut dilihat dari keberanian siswa menjawab soal matematika dan mengajukan sebuah pertanyaan mengenai materi pembelajaran matematika. Maka, gambaran mengenai prestasi belajar matematika materi perkalian dapat dilihat melalui nilai hasil belajar perkalian siswa. Semakin tinggi nilai maka semakin tinggi pula prestasi belajar siswa tersebut.

Prestasi belajar merupakan hasil dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Pengenalan mengenai faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sangat penting sekali karena dapat membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Ahmadi dan

Supriyono (2013: 138) menggolongkan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menjadi faktor internal dan faktor eksternal, yaitu:

1. Faktor Internal
  - a. Faktor jasmaniah baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Misalnya, penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
  - b. Faktor psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:
    - 1) Faktor intelektual yang terdiri dari faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat. Kemudian, Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
    - 2) Faktor non-intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
  - c. Faktor kematangan fisik maupun psikis.
2. Faktor Eksternal
  - a. Faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan kelompok.
  - b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
  - c. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim.
  - d. Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Uraian mengenai faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar yang diperoleh siswa sifatnya relatif dan dapat berubah setiap saat. Hal ini terjadi karena faktor-faktor yang mempengaruhinya, ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu.

#### 4. Matematika

##### a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang ada di sekolah, tak terkecuali sekolah dasar (SD). Matematika merupakan pelajaran yang sangat penting karena dapat dijadikan bekal untuk anak-anak dalam kehidupan bermasyarakat. Matematika diajarkan untuk siswa bukan hanya agar anak lebih terampil pada pembelajaran matematika namun juga memberi bekal dengan menerapkan nalar pada matematika di kehidupan sehari-hari. Seperti yang di kemukaan oleh Suwaningsih (2006: 9) matematika digunakan oleh manusia untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti, memecahkan persoalan dunia nyata, mengadakan transaksi jual beli, menghitung luas daerah, menghitung jarak yang ditempuh dari suatu tempat ke tempat yang lain dan menghitung laju kecepatan kendaraan.

Matematika memiliki pengertian yang berbeda menurut para ahli. Matematika menurut Suwaningsih (2006: 3) matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan cara berfikir. Susanto (2013: 183) menyatakan bahwa matematika adalah salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal. Sementara itu menurut Depdiknas (Susanto, 2013: 184) menyebutkan bahwa matematika

berasal dari bahasa Latin “*manthanein*” atau “*mathema*” yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut “*wiskunde*” atau ilmu pasti yang semuanya berkaitan dengan penalaran.

Pengertian matematika di atas dapat disimpulkan bahwa matematika yaitu belajar atau mempelajari ilmu pasti dengan menggunakan penalaran yang dapat diperoleh oleh semua manusia melalui jenjang pendidikan baik formal maupun non formal. Jadi, matematika merupakan disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak dan memberikan penyelesaian masalah sehari-hari serta memberikan ilmu pengetahuan.

#### **b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD)**

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa yang didalamnya guru merupakan orang yang mengajar dan siswa adalah orang yang menjadi subjek menerima pembelajaran. Menurut pandangan Corey (Susanto, 2013: 186) pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan kondisi dan lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa berubah tingkah lakunya. Adapun menurut Dimiyati (Susanto, 2013: 186) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam design intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pengertian pembelajaran menurut ahli di atas dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran merupakan sebuah aktivitas belajar di lingkungan belajar dimana guru sebagai pemberi materi belajar dan siswa sebagai penerima pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan siswa belajar secara aktif dan bermakna.

Pembelajaran matematika menurut Susanto (2013: 186) adalah suatu proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik. Guru membangun dan mengembangkan kreativitas berfikir siswa sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan berfikirnya, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan terhadap materi matematika. Pelaksanaan pembelajaran matematika di SD, guru perlu mengetahui karakteristik anak SD, sebagaimana diketahui bahwa anak SD usia 7 hingga 12 tahun masih berada pada tahap operasional konkret. Sehingga, guru menempati posisi untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, karena siswa dalam memperoleh pengetahuannya dilakukan secara aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget bahwa pengetahuan diperoleh siswa dari sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan sesuatu yang dilakukan terhadap siswa. Jadi dalam pembelajaran matematika di SD, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika di SD, ada beberapa kecakapan yang harus di capai oleh siswa SD yaitu memahami konsep,

memahami simbol, grafik, tabel, dan diagram, menggeneralisasikan pola, sifat, dalil, memecakan masalah menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, ada hal-hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika di SD yaitu:

- 1) Mengkondisikan siswa untuk melakukan penemuan.
- 2) Berfokus pada pemecahan masalah.
- 3) Menguasai materi prasyarat.
- 4) Mengenalkan masalah yang sesuai dengan situasi sehari-hari.

Uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika di SD harus bisa mengkondisikan siswa untuk belajar penemuan, seperti memberikan beberapa soal kepada siswa untuk dikerjakan sebelum guru menjelaskan materi tersebut. Guru harus berfokus pada pemecahan masalah, seperti membantu siswa memahami materi. Kemudian, menguasai materi prasyarat. Siswa dituntut untuk menguasai materi prasyarat sebelum melanjutkan materi selanjutnya. Seperti halnya pada penggunaan media *flash card* yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa menguasai materi prasyarat yaitu perkalian. Guru juga harus mengenalkan masalah yang sesuai dengan situasi sehari-hari, seperti mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah memahami.

### c. Materi Perkalian

Perkalian merupakan salah satu operasi hitung matematika. Sufyani Prabawanto dan Puji Rahayu (Kristiyono, 2008: 3) menyatakan bahwa operasi perkalian pada bilangan bulat pada hakekatnya adalah operasi penjumlahan secara berulang. Oleh sebab itu untuk memahami konsep perkalian pada bilangan ini, tentunya konsep penjumlahan dan keterampilan menghitung pada bilangan bulat harus sudah dikuasai dengan baik. Contoh :

1)  $3 \times 7 = 7 + 7 + 7$

$3 \times 7$  artinya menjumlahkan bilangan 7 sebanyak 3 kali.

2)  $5 \times 5 = 5 + 5 + 5 + 5 + 5$

$5 \times 5$  artinya menjumlahkan bilangan 5 sebanyak 5 kali.

Pengertian tersebut di atas dapat ditegaskan bahwa perkalian merupakan penjumlahan berulang dari tiga bilangan itu sendiri. Apabila ingin mencari hasil kali dari  $6 \times 4$  maka kita menjumlahkan bilangan 4 sebanyak 6 kali. Dengan demikian untuk dapat mengerjakan perkalian harus menguasai penjumlahan bilangan. Bilangan bulat dapat dikelompokkan ke dalam tiga kelompok, yaitu bilangan bulat negatif, nol dan bilangan bulat positif. Dengan tidak memasukan bilangan nol, maka perkalian bilangan bulat dapat dikelompokkan menjadi 4 macam, yaitu sebagai berikut :

- 1) Perkalian bilangan bulat positif dengan bilangan bulat positif.
- 2) Perkalian bilangan bulat positif dengan bilangan bulat negatif.
- 3) Perkalian bilangan bulat negatif dengan bilangan bulat positif.
- 4) Perkalian bilangan bulat negatif dengan bilangan bulat negatif.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang *flash card* pernah diteliti oleh Lund, et.al dalam jurnal JOSEA (2012:1-15) yang berjudul “*The Effects od DI Flashcards and Math Racetrack on Multiplication Fact for Two Elementary Students with Learning Disabilites*”. Penelitian ini berisikan tentang efek penggunaan *flashcards* untuk materi perkalian angka mulai dari 0-12 pada dua siswa sekolah dasar yang mengalami ketidakmampuan belajar (*learning disability*). *Flashcard* menurut Said dan Budimanjaya (2015:211) *Flashcard* adalah sebuah kartu yag berisi materi pembelajaran yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran melalui aktivitas permainan. Hasil post-tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebanyak 28% pada siswa pertama dan 25% pada siswa kedua.

Penelitian tentang *flashcard* juga pernah diteliti oleh Mann, et.al dalam jurnal JOSEA (2012:1-20) yang berjudul “*The Effects of Direct Instruction Flashcard and Rewards With Math Facts at School and in the Home: Acquisition and Maintenance*”. Penelitian ini berisikan tentang efek penggunaan *flashcards* di sekolah dan dirumah dalam pembelajaran matematika materi perkalian pada dua siswa A dan siswa B menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebanyak 25% pada siswa A dan 30% pada siswa B. Hasil kedua penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcards* efektif untuk mengajarkan materi perkalian.

Peggunaan media kartu dalam pembelajaran matematika materi perkalian pernah diteliti oleh Aprinawati,Iis dalam jurnal Pelangi (2017:123-

134) yang berjudul “Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD”. Dalam penelitian ini penggunaan media kartu domino sebagai media dalam belajar materi perkalian oleh siswa kelas V SD. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar perkalian oleh siswa kelas V yaitu pada pertemuan pertama berilai 50%, pada pertemuan kedua menjadi 62,5%, pada pertemuan ketiga menjadi 75% dan pada pertemuan terakhir meningkat menjadi 87%.

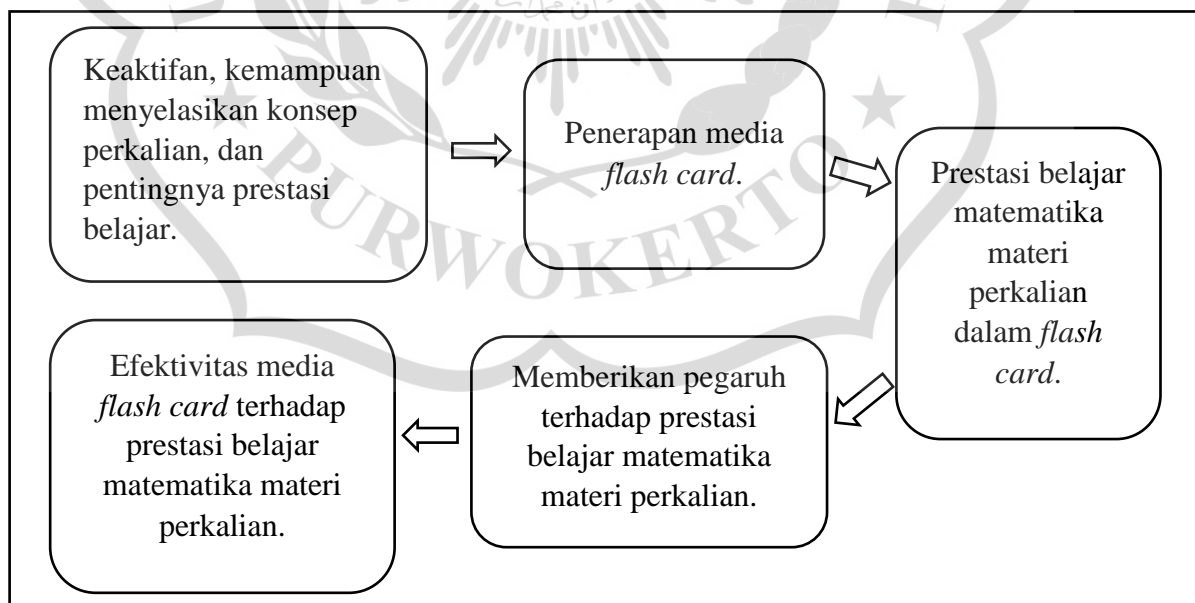
Penelitian lain yang menggunakan media kartu dalam pembelajaran matematika juga pernah diteliti oleh Setiawan, dan kawan-kawan dalam jurnal *Elementary School of Education E-Journal* (2014:42-53) yang berjudul “Penerapan Alat Peraga Kartu Posinega dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan perkalian perkalian dan pembagian bilangan bulat pada siswa kelas V SDN Oloboju”. Penelitian ini penerapan alat peraga kartu posinega dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan perkalian dan pembagian. Hasil penggunaan alat peraga kartu posinega menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal perkalian dan pembagian. Proses pembelajaran mengalami peningkatan dengan rata-rata pada siklus I pada kategori penilaian baik dan pada siklus II menjadi kategori sangat baik. Dari hasil empat penelitian mengenai penggunaan kartu sebagai media dalam belajar menunjukkan adanya efektivitas dan peningkatan prestasi serta kemampuan siswa dalam belajar matematika materi perkalian.

Penelitian eksperimen yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai penerapan media *flash card* pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Sukoharjo. Media *flash card* yang akan diteliti terdiri dari satu jenis kartu yang berisi soal-soal perkalian matematika yang akan diselesaikan oleh siswa pada saat sebelum memulai pembelajaran. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah media *flash card* dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Sukoharjo, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Wonosobo.

### C. Kerangka Pikir

Kondisi awal dengan melihat permasalahan yang tertulis dalam latar belakang, yaitu matematika masih sulit dipahami oleh sebagian siswa dan menganggap bahwa matematika itu merupakan mata pelajaran yang sulit. Presepsi negatif seperti ini tidak bisa diacuhkan begitu saja oleh guru, tetapi harus diatasi dengan membuat matematika menjadi pelajaran yang tidak sulit dan menyenangkan bagi siswa. Terdapat sebagian siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika dan siswa kurang mampu menyelesaikan konsep perkalian yang diberikan oleh guru. Permasalahan umum yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran matematika yaitu siswa belum mampu memahami konsep penyelesaian perkalian. Namun, dalam pembelajaran siswa dituntut untuk mampu menyelesaikan perkalian agar siswa dapat melanjutkan materi pada pembelajaran selanjutnya.

Permasalahan tersebut di atas, guru sudah berupaya mengatasinya dengan menerapkan media *flash card* untuk siswa. Melalui media *flash card* guru berharap siswa terbiasa menyelesaikan soal-soal perkalian sehingga siswa menjadi mudah menghafal, memahami dan menyelesaikan soal perkalian. Dengan menggunakan media *flash card* terlihat siswa aktif dalam belajar dan hasil prestasi belajar matematika meningkat. Pentingnya prestasi belajar untuk siswa, agar siswa selalu menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Penyelesaian permasalahan dan upaya yang dilakukan oleh guru tersebut maka dalam penelitian ini ingin mengetahui efektivitas dari penerapan media *flash card*. Penelitian yang akan dilaksanakan yaitu memantau hasil *flash card* siswa setiap hari dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar matematika materi perkalian. Uraian kerangka pikir tersebut digambarkan dalam bagan 2.3 berikut.



**Bagan 2.3 Kerangka Pikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian berdasarkan kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media *flash card* terhadap prestasi belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Sukoharjo, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Wonosobo.

