

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Karakter

###### a. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan sebuah istilah yang semakin hari semakin mendapatkan pengakuan dari masyarakat Indonesia saat ini. Pendidikan karakter yang saat ini mulai diterapkan di sekolah-sekolah formal memiliki tujuan menanamkan kebiasaan yang baik, merasakan dan mau melakukan hal yang baik dalam hidupnya. Megawangi (Kesuma, 2012: 5) menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mendidik siswa agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Frye dalam Suyadi (2013: 6) menyatakan :

*“A national movement creating schools that foster ethical, responsible, and caring young people by modeling and teaching good character through an emphasis on universal values that we all share”.*

Pernyataan tersebut berarti bahwa, pendidikan karakter merupakan upaya sadar dan terencana dalam mengetahui kebenaran atau kebaikan, mencintainya dan melakukannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter di sekolah dilakukan oleh guru dengan terencana

agar membentuk karakter yang baik pada diri siswa dan dapat diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah suatu usaha sadar sungguh-sungguh yang dilakukan guru untuk membentuk siswa agar memahami nilai-nilai budaya atau karakter bangsa. Karakter yang terbentuk dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat dan dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

#### **b. Fungsi Pendidikan Karakter**

Pendidikan karakter sangat penting diterapkan dalam pembelajaran di SD karena memiliki beberapa fungsi yang dapat membentuk pribadi siswa menjadi lebih baik. Ahmad (Salahudin, 2013: 104-105) menjelaskan ada beberapa fungsi pendidikan karakter, yaitu:

- 1) Pengembangan : Pengembangan potensi siswa untuk menjadi pribadi berperilaku baik, ini bagi siswa yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa.
- 2) Perbaikan : Memperkuat kiprah pendidikan Nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi siswa yang lebih bermartabat.
- 3) Penyaring : Untuk menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter berfungsi sebagai pengembangan potensi siswa yang lebih bermartabat agar menjadi pribadi yang berperilaku baik yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa. Pendidikan karakter juga berfungsi sebagai penyaring masuknya budaya bangsa lain yang tidak

sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa agar nilai-nilai budaya dan karakter bangsa tetap terjaga.

### **c. Tujuan Pendidikan Karakter**

Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah harus dilaksanakan dengan perencanaan yang baik, pendekatan yang sesuai, dan metode pembelajaran yang efektif agar dapat tercapai tujuan dari pendidikan karakter. Amri (2011: 31) menjelaskan bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi lulusan. Kesuma, dkk (2012: 9) mengemukakan tujuan pendidikan karakter dalam setting sekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Memfasilitasi penguatan dan pengembangan nilai-nilai tertentu sehingga terwujud dalam perilaku siswa, baik ketika proses sekolah maupun setelah proses sekolah (setelah lulus dari sekolah).
- 2) Mengkoreksi perilaku siswa yang tidak bersesuaian dengan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah. Tujuan ini memiliki makna bahwa pendidikan karakter memiliki sasaran untuk meluruskan berbagai perilaku siswa yang negatif menjadi positif.
- 3) Membangun koneksi yang harmonis dengan keluarga dan masyarakat dalam memerankan tanggung jawab pendidikan karakter secara bersama. Tujuan ini memiliki makna bahwa proses pendidikan karakter di sekolah harus dihubungkan dengan proses pendidikan di keluarga.

Perencanaan pembelajaran yang baik dapat berpengaruh terhadap tujuan pendidikan karakter. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa melalui pendidikan karakter diharapkan siswa mampu secara

mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya untuk mengkaji nilai-nilai karakter dan akhlak mulia, sehingga terwujud dalam perilaku siswa sehari-hari. Pendidikan karakter dalam setting sekolah bertujuan untuk mengoreksi perilaku siswa yang belum sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa, serta memfasilitasi siswa agar dapat mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa di dalam diri.

#### **d. Sikap Kerja Keras**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah merumuskan nilai-nilai karakter yang berjumlah 18 nilai yang dikembangkan dan ditanamkan pada diri siswa dan generasi muda bangsa Indonesia. Nilai-nilai karakter tersebut diantaranya adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Penanaman nilai karakter kerja keras yang ditanamkan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Salahudin (2013: 111) menjelaskan bahwa sikap kerja keras merupakan perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Pengertian tersebut dijelaskan lebih luas lagi oleh Elfindri, dkk (2012: 102) menyatakan bahwa kerja keras adalah sifat siswa yang tidak

mudah berputus asa yang disertai kemauan keras dalam berusaha dalam mencapai cita-citanya.

Siswa yang memiliki karakter kerja keras cenderung berusaha memaksimalkan potensi yang dimilikinya dalam penyelesaian suatu tugas atau pekerjaan, selalu berpikir positif dan tidak mudah dipatahkan oleh rintangan yang menghalanginya. Karakter kerja keras muncul sebagai wujud dorongan motivasi yang kuat serta orientasi ke depan yang jelas. Karakter kerja keras sangat diperlukan di tengah dunia yang semakin dinamis, kompetisi dan persaingan yang semakin tajam.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kerja keras merupakan tindakan yang dilaksanakan dengan sungguh-sungguh, pantang menyerah tanpa terbebani oleh pekerjaan dan dilakukan dengan sebaik-baiknya dalam mengatasi hambatan agar tugas dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Kerja keras memiliki peran yang penting dalam pembelajaran, karena apabila siswa memiliki karakter kerja keras, maka siswa tidak akan putus asa dalam menghadapi kesulitan, misalnya kesulitan dalam memahami materi. Siswa tidak akan mudah menyerah, namun mau berusaha terlebih dahulu dan menanyakan materi yang dianggap belum dipahami kepada guru.

#### **e. Karakteristik Sikap Kerja Keras**

Karakteristik sikap kerja keras yang dimaksud merupakan suatu perilaku atau kebiasaan seseorang yang dicirikan oleh kecenderungan.

Kesuma, dkk (2012: 19-20) mengemukakan kecenderungan tersebut yaitu:

- 1) Merasa risau jika pekerjaannya belum terselesaikan sampai tuntas,
- 2) Mengecek atau memeriksa yang harus dilakukan atau apa yang menjadi tanggung jawabnya dalam suatu jabatan atau posisi,
- 3) Mampu mengelola waktu yang dimilikinya,
- 4) Mampu mengorganisasi sumber daya yang ada untuk menyelesaikan tugas dan tanggung jawabnya.

Simpulan dari pernyataan di atas yaitu sikap kerja keras pada diri siswa dapat dilihat dari sikap siswa saat pembelajaran sedang berlangsung. Siswa dalam menyelesaikan tugas selalu memanfaatkan segala sumber yang ada, siswa memeriksa kembali jawaban yang telah dikerjakan, siswa mengerjakan tugas tepat waktu, dan siswa merasa risau apabila tugasnya belum selesai.

#### **f. Indikator Kerja Keras**

Indikator dirumuskan dalam bentuk perilaku siswa di dalam kelas dan sekolah yang dapat diamati melalui pengamatan guru ketika siswa melakukan tindakan, tanya jawab, memberikan jawaban dari tugas dan pertanyaan guru, serta dari hasil laporan dan pekerjaan rumah yang dikerjakan siswa. Hasan, dkk (2010: 26) mengemukakan indikator sekolah dalam karakter kerja keras yaitu menciptakan suasana kompetisi yang sehat, menciptakan suasana sekolah yang menantang dan memacu untuk bekerja keras, memiliki pajangan tentang slogan atau motto tentang kerja.

Indikator kelasnya yaitu menciptakan suasana kompetisi yang sehat, menciptakan kondisi etos kerja, pantang menyerah, dan daya tahan belajar, menciptakan suasana belajar yang memacu daya tahan kerja, memiliki pajangan tentang slogan atau motto tentang giat bekerja dan belajar. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diambil simpulan bahwa menurut Hasan, dkk (2010: 26) kerja keras memiliki indikator sebagai berikut:

- 1) Mengerjakan tugas dengan teliti dan pantang menyerah,
- 2) Mencari informasi dari berbagai sumber,
- 3) Fokus dan sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas-tugas dari guru sehingga menyelesaikan tugas dengan tepat waktu,
- 4) Melaksanakan tanggung jawab dan menciptakan suasana yang giat belajar dan bekerja,
- 5) Aktif mencatat, membaca, mendengar serta mengamati dengan sungguh-sungguh apa yang diajarkan.

Simpulan dari indikator sekolah dan indikator kelas dalam karakter kerja keras di atas yaitu diharapkan siswa memiliki sikap kerja keras dengan beberapa indikator. Indikator sikap kerja keras yaitu: siswa mengerjakan tugas dengan teliti dan pantang menyerah, mencari informasi dari berbagai sumber, fokus dan sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dari guru, melaksanakan tanggung jawab, dan aktif mencatat, membaca, mendengarkan, serta mengamati dengan sungguh-sungguh apa yang diajarkan.

## **2. Belajar**

### **a. Pengertian Belajar**

Pengertian belajar telah mengalami perkembangan sejalan dengan perkembangan cara pandang dan pengalaman para ilmuwan. Belajar dapat

dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Aunurrahman (2010: 35) menyatakan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan siswa dalam perubahan tingkah laku melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan.

Upaya meningkatkan kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan dan tingkah laku maka perlu dilakukan belajar untuk mendapatkan pengetahuan baru. Sebagaimana pendapat yang disampaikan oleh Majid (2013: 33) bahwa belajar adalah proses kegiatan yang dilakukan siswa dengan sengaja melalui penyesuaian tingkah laku dalam upaya meningkatkan kualitas hidup. Belajar merupakan unsur pokok atau paling utama dalam pendidikan, (Syah, 2004: 89) menyatakan bahwa:

“belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika siswa berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan siswa dalam proses perubahan tingkah laku berdasarkan dari hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar merupakan unsur pokok atau paling utama dalam pendidikan, berhasil

atau tidaknya pendidikan tergantung pada proses belajar yang dilakukan oleh siswa.

### **b. Prinsip-Prinsip Belajar**

Prinsip-prinsip belajar dapat mengembangkan kemampuan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono (2009: 42) menjelaskan bahwa prinsip yang harus diperhatikan dalam belajar diantaranya yaitu:

- 1) **Perhatian dan Motivasi**  
Perhatian dapat timbul dalam diri siswa jika siswa memandang bahwa belajar merupakan kebutuhan dalam dirinya. Motivasi merupakan tenaga penggerak dan mengarahkan aktivitas siswa, sehingga membuat siswa mau untuk melakukan kegiatan belajar.
- 2) **Keaktifan Siswa**  
Siswa memiliki keaktifan sendiri dalam belajar, maka kegiatan belajar tidak dapat dipaksakan oleh guru karena belajar harus muncul pada diri siswa itu sendiri.
- 3) **Keterlibatan Langsung**  
Siswa tidak sekedar mengamati secara langsung dalam belajar melalui pengalaman langsung, tetapi siswa harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.
- 4) **Pengulangan**  
Guru perlu memberikan pengulangan kepada siswa, karena dalam kegiatan belajar masih diperlukan latihan atau pengulangan untuk membentuk suatu kebiasaan pada diri siswa.
- 5) **Tantangan**  
Siswa dalam belajar membutuhkan tantangan, agar dapat membuat siswa lebih bersemangat untuk mengatasi tantangan dalam belajar.
- 6) **Balikan dan Penguatan**  
Format sajian berupa tanya jawab, diskusi, eksperimen, metode penguatan, dan sebagainya merupakan cara belajar-mengajar yang memungkinkan terjadinya balikan dan penguatan.
- 7) **Perbedaan Individual**  
Perbedaan individual berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa, oleh karena itu guru perlu memperhatikan perbedaan

kemampuan yang ada pada diri setiap siswa, sehingga guru tidak membeda-bedakan siswanya di kelas.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar yaitu: perhatian, motivasi, keaktifan siswa, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, penguatan, dan perbedaan individual. Prinsip belajar sangat bermanfaat bagi guru, karena guru dapat menentukan dan memilih tindakan apa yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran.

### **c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya. Faktor-faktor yang ada dapat berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Slameto (2010: 54-72) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri siswa yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar diri siswa.

#### 1) Faktor-faktor intern, meliputi:

##### a) Faktor Jasmaniah

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagaian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan siswa berpengaruh terhadap belajar siswa.

##### b) Faktor Psikologis

Faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, antara lain: (1) intelegensi, (2) perhatian, (3) minat, (4) bakat, (5) motif, (6) kematangan, dan (7) kesiapan.

##### c) Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh, sedangkan

kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan pada diri siswa.

2) Faktor-faktor ekstern, meliputi:

a) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: (1) cara orang tua mendidik, (2) relasi antara anggota keluarga, (3) suasana rumah tangga, (4) keadaan ekonomi, (5) pengertian orang tua, (6) latar belakang kebudayaan, dan (7) bentuk kehidupan masyarakat.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup: (1) metode mengajar, (2) kurikulum, (3) relasi guru dengan siswa, (4) relasi siswa dengan siswa, (5) disiplin sekolah, (6) pelajaran dan waktu sekolah, (7) standar pelajaran, (8) keadaan gedung, (9) metode belajar, dan (10) tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat yang mempengaruhi ini mencakup: (1) kegiatan siswa dalam masyarakat, (2) media massa, (3) teman bergaul, dan (4) bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri siswa, yang meliputi faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar diri siswa, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Faktor-faktor yang ada dapat berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

### 3. Prestasi Belajar

#### a. Pengertian Prestasi Belajar

Kata prestasi berasal dari Bahasa Belanda yaitu *Prestatie*.

Kemudian dalam Bahasa Indonesia menjadi “Prestasi” yang berarti

“Hasil Usaha”. Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak siswa. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olahraga, dan pendidikan, khususnya pembelajaran (Arifin, 2013: 12), sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2007: 895) prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazim ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan guru.

Berdasarkan uraian pengertian prestasi belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan atau keterampilan. Hasil yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran yang bersifat pengetahuan atau keterampilan disajikan dalam bentuk angka, huruf atau simbol.

#### **b. Fungsi Prestasi Belajar**

Prestasi sangat erat hubungannya dengan keberhasilan pembelajaran, karena prestasi memiliki fungsi sebagai indikator interen dan eksteren dalam pembelajaran. Arifin (2013: 12-13) mengemukakan bahwa fungsi prestasi belajar (*achivement*) yaitu:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuas hasrat ingin tahu.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.

- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstren dari institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar sebagai indikator daya serap (kecerdasan) siswa.

Simpulan dari pernyataan di atas yaitu, prestasi belajar memiliki banyak fungsi yang erat hubungannya dengan keberhasilan pembelajaran, diantaranya yaitu sebagai indikator kualitas dan kuantitas yang telah dikuasai siswa, sebagai lambang pemuas hasrat ingin tahu, sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan, sebagai indikator intern dan ekstern dari institusi pendidikan, dan sebagai indikator kecerdasan siswa. Guru harus mengetahui prestasi belajar masing-masing siswa, karena dapat berfungsi sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

### **c. Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar**

Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting untuk membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Ahmadi (2013: 138-146) menjelaskan bahwa prestasi belajar yang dicapai siswa merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) siswa. Dari sekian banyaknya faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi tiga macam yaitu:

#### **1) Faktor-Faktor Stimulus Belajar**

Yang dimaksudkan dengan stimulus belajar disini yaitu segala hal diluar diri siswa untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimulus dalam hal ini mencakup material, penugasan, serta suasana lingkungan eksternal yang harus diterima dan dipelajari oleh siswa, misalnya: panjangnya bahan pelajaran,

kesulitan bahan pelajaran, berartinya bahan pelajaran, berat ringannya tugas, dan suasana lingkungan eksternal.

#### 2) Faktor-Faktor Metode Belajar

Metode mengajar yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh siswa. Dengan kata lain, metode yang dipakai oleh guru menimbulkan perbedaan yang berarti bagi proses belajar.

#### 3) Faktor-Faktor Individual

Faktor individual menjadi faktor yang sangat berpengaruh diantara faktor stimulus dan metode belajar. Faktor-faktor individual antara lain: kematangan, faktor usia kronologis, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani dan rohani, serta motivasi.

Prestasi belajar yang didapatkan oleh siswa sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, yang dapat digolongkan menjadi tiga macam yaitu faktor stimulus belajar, faktor metode belajar, dan faktor individual. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

### 4. Matematika Sekolah Dasar

#### a. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran (Depdiknas dalam Susanto, 2015: 184). Berdasarkan Standar Kompetensi Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyatakan

bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Susanto (2015: 185) menyatakan bahwa:

“Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”.

Matematika di SD bertujuan untuk melatih siswa memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa melalui latihan pemecahan masalah, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah-masalah yang mereka jumpai dalam kehidupan. Suwangsih dan Tiurlina (2006: 3) menyebutkan bahwa:

“Matematika terbentuk dari pengalaman siswa dalam dunianya, kemudian pengalaman diproses di dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran di dalam struktur kognitif sehingga terbentuk konsep-konsep matematika. Kemudian agar konsep-konsep matematika dapat dipahami siswa maka dimanipulasi menggunakan bahasa atau notasi matematika secara universal. Konsep matematika didapat karena proses berpikir, karena itu logika adalah dasar terbentuknya matematika”.

Simpulan dari uraian pengertian matematika di atas adalah matematika merupakan ilmu pengetahuan yang didapat siswa dari pengalamannya yang berbentuk suatu persoalan untuk dipecahkan kemudian diolah secara analisis sehingga terbentuk konsep matematika. Konsep matematika tersebut dituangkan dalam bahasa simbol dengan pola yang teratur sehingga mudah dipahami oleh siswa.

## **b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa. Aisyah, dkk (2008: 4) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan proses tersebut berpusat pada guru pengajar matematika. Susanto (2015: 186) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Siswa SD umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun, siswa berada pada fase operasional konkret (Piaget dalam Heruman, 2007: 1). Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret, sedangkan menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006: 16) matematika yang dipelajari oleh siswa SD dapat digunakan oleh siswa SD untuk kepentingan hidupnya sehari-hari dalam kepentingan lingkungannya, untuk membentuk pola pikir yang logis, sistematis, kritis dan cermat dan akhirnya dapat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain.

Berdasarkan pengertian para ahli maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di SD dilaksanakan sekitar siswa berusia 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Pada pembelajaran matematika siswa dikenalkan mengenai bilangan atau benda-benda yang konkret dalam melakukan operasi perhitungannya, karena umumnya siswa SD masih sulit dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak.

### **c. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di SD adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di SD menurut Aisyah,dkk (2008: 4) bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan 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) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika SD di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika di SD dimaksudkan agar siswa tidak hanya terampil menggunakan matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada siswa dengan sesuatu yang

kongkrit, simbol, tabel, diagram dalam penerapan matematika. Hasil dari pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir matematis dalam diri siswa sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

#### **d. Tahapan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Belajar matematika merupakan belajar mengenai konsep dan struktur serta hubungan keduanya dalam materi mata pelajaran matematika yang dipelajari melalui penalaran. Secara umum dalam Anonim (2009: 1) terdapat empat tahapan aktivitas dalam rangka penguasaan materi pelajaran matematika, yaitu:

- 1) Penanaman konsep  
Tahap penanaman konsep merupakan tahap pengenalan awal tentang konsep yang akan dipelajari siswa. Pada tahap ini pengajaran memerlukan penggunaan benda kongkrit sebagai alat peraga.
- 2) Pemahaman konsep  
Tahap pemahaman konsep merupakan tahap lanjutan setelah konsep ditanamkan. Pada tahap ini penggunaan alat peraga mulai dikurangi dan bentuknya semi kongkrit sampai pada akhirnya tidak diperlukan lagi.
- 3) Pembinaan keterampilan  
Tahap pembinaan keterampilan merupakan tahap yang diwarnai dengan latihan-latihan seperti mencongak dan berlomba. Pada tahap pengajaran ini alat peraga sudah tidak boleh digunakan lagi.
- 4) Penerapan konsep  
Tahap penerapan konsep yaitu tahapan pembelajaran dengan menerapkan konsep yang sudah dipelajari ke dalam bentuk soal-soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tahap ini disebut juga sebagai pembinaan kemampuan memecahkan masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di SD terdiri dari empat tahapan, yaitu

penanaman konsep, pemahaman konsep, pembinaan ketrampilan, dan penerapan konsep. Guru harus melaksanakan empat tahapan tersebut agar siswa dapat menguasai materi pelajaran matematika dengan baik.

**e. SK dan KD Matematika Materi Pecahan Kelas IV SD Semester II**

Materi pecahan pada kelas V semester II digunakan dalam penelitian ini. Adapun Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dijadikan bahan penelitian tertera dalam tabel 2.1.

**Tabel 2.1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas V**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
5. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.	5.3 Mengalikan dan membagi berbagai bentuk pecahan.

*Sumber : Panduan KTSP*

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar di atas dapat diketahui bahwa materi yang dijadikan bahan penelitian adalah materi pecahan dengan standar kompetensi menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah dan kompetensi dasar mengalikan dan membagi berbagai bentuk pecahan. Materi yang diajarkan dalam perkalian dan pembagian pecahan yaitu: menjelaskan arti operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan, melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan bulat, bilangan bulat dengan pecahan, dan pecahan dengan pecahan

**f. Materi Pecahan**

Materi pecahan merupakan salah satu materi yang diajarkan di SD, mulai dari kelas rendah sampai kelas tinggi siswa sudah dikenalkan dengan materi pecahan. Pecahan menurut Heruman (2007: 43)

merupakan bagian dari sesuatu yang utuh. Bagian ini biasanya ditandai dengan arsiran atau warna yang berbeda dan bagian inilah yang disebut dengan pembilang. Bagian yang utuh disebut sebagai satuan atau penyebut. Simanjuntak, dkk (1993: 153) menyatakan pengertian pecahan pada matematika SD juga dapat diartikan sebagai pembagian suatu benda atau himpunan atas beberapa bagian yang sama. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik simpulan bahwa pecahan merupakan bagian atas beberapa bagian yang sama dari suatu benda yang utuh. Pecahan ini terdiri atas pembilang dan penyebut.

Pusat Pengembangan Kurikulum dan Sarana Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan dalam Heruman (2007: 43) menyatakan bahwa pecahan merupakan salah satu topik yang sulit untuk diajarkan. Kesulitan ini terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan sulitnya pengadaan media. Dilihat dari SK dan KD mata pelajaran matematika kelas V materi pecahan yang dipelajari adalah sebagai berikut :

### **1) Perkalian Pecahan**

Perkalian adalah penjumlahan yang berulang. Perkalian pecahan terdiri atas tiga kategori, yaitu perkalian pecahan dengan bilangan bulat, bilangan bulat dengan pecahan, dan pecahan dengan pecahan.

### a) Perkalian Bilangan Asli dengan Pecahan Biasa

Contoh soal dan penyelesaiannya:

$$1) 3 \times \frac{1}{4} = \dots$$

Penyelesaian:

$$3 \times \frac{1}{4} = \frac{1}{4} + \frac{1}{4} + \frac{1}{4} = \frac{1+1+1}{4} = \frac{3}{4} \text{ atau } \frac{3}{1} + \frac{1}{4} = \frac{3 \times 1}{1 \times 4} = \frac{3}{4}$$

$$2) 4 \times \frac{1}{5} = \dots$$

Penyelesaian:

$$4 \times \frac{1}{5} = \frac{1}{5} + \frac{1}{5} + \frac{1}{5} = \frac{1+1+1+1}{5} = \frac{4}{5} \text{ atau } \frac{4 \times 1}{5} = \frac{4}{5}$$

### b) Perkalian Pecahan Biasa dengan Pecahan Biasa

Mengalikan pecahan dengan pecahan sama dengan mengalihkan pembilang dengan pembilang per penyebut kali penyebut. Contoh dari perkalian pecahan biasa dengan pecahan biasa yaitu sebagai berikut:

$$1) \frac{3}{4} \times \frac{2}{3} = \dots$$

Penyelesaian:

$$\frac{3}{4} \times \frac{2}{3} = \frac{3 \times 2}{4 \times 3} = \frac{6}{12} = \frac{1}{2}$$

$$2) \frac{5}{7} \times \frac{2}{3} = \dots$$

Penyelesaian:

$$\frac{5}{7} \times \frac{2}{3} = \frac{5 \times 2}{7 \times 3} = \frac{10}{21}$$

### c) Perkalian Pecahan Campuran

Cara mengerjakan perkalian dengan pecahan campuran adalah dengan mengubah bentuk pecahan campuran menjadi pecahan biasa, kemudian pembilang kali pembilang per penyebut kali penyebut. Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh berikut:

$$1) 2\frac{1}{2} \times \frac{3}{4} = \dots$$

Penyelesaian:

$$2\frac{1}{2} \times \frac{3}{4} = \frac{5}{2} \times \frac{3}{4} = \frac{5 \times 3}{2 \times 4} = \frac{15}{8} = 1\frac{7}{8}$$

$$2) 4\frac{3}{4} \times 2\frac{1}{2} = \dots$$

Penyelesaian:

$$4\frac{3}{4} \times 2\frac{1}{2} = \frac{19}{4} \times \frac{5}{2} = \frac{19 \times 5}{4 \times 2} = \frac{95}{8} = 11\frac{7}{8}$$

Berdasarkan contoh soal dari bentuk-bentuk perkalian di atas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah mengalikan dua pecahan (pecahan biasa atau campuran) atau lebih yaitu sebagai berikut:

- 1) Ubahlah pecahan yang dikalikan ke bentuk pecahan biasa,
- 2) Kalikan pembilang dengan pembilang dan penyebut dengan penyebut.

$$\text{pecahan} \times \text{pecahan} = \frac{\text{pembilang} \times \text{pembilang}}{\text{penyebut} \times \text{penyebut}}$$

atau

$$\frac{a}{b} \times \frac{c}{d} = \frac{a \times c}{b \times d}$$

#### d) Perkalian Pecahan Desimal

Dalam perkalian bilangan desimal banyak angka desimal (di belakang koma) kedua faktor menentukan banyaknya angka desimal hasil perkalian. Cara mengalikan pecahan desimal ada dua cara, yaitu:

- 1) Mengubah ke pecahan biasa dahulu, kemudian dikalikan,
- 2) Langsung mengalikan pecahan desimal.

Contoh :

1)  $0,5 \times 0,25 = \dots$

Penyelesaian:

$$0,5 \times 0,25 = 0,125 \quad \text{atau} \quad \frac{5}{10} \times \frac{25}{100} = \frac{5 \times 25}{10 \times 100} = \frac{125}{1000} = 0,125$$

2)  $12,5 \times 2,4 = \dots$

Penyelesaian:

$$12,5 \times 2,4 \rightarrow \begin{array}{l} 12,5 \rightarrow 1 \text{ angka desimal} \\ \underline{2,4} \times \rightarrow 1 \text{ angka desimal} \\ \hline 500 \\ \underline{250} + \\ \hline 30,00 \rightarrow 2 \text{ angka desimal} \end{array}$$

Khusus perkalian bilangan desimal dengan kelipatan 10, dapat dilakukan dengan menggeser tanda koma ke kanan sesuai dengan jumlah 0. jika angka desimal habis, maka dituliskan 0 di belakangnya.

Contoh :

- 1)  $0,235 \times 10 = 2,35$  (tanda koma geser 1 angka ke kanan)
- 2)  $1,234 \times 100 = 123,4$  (tanda koma geser 2 angka ke kanan)
- 3)  $1,45 \times 1000 = 1450$  (tanda koma geser 3 angka ke kanan)

### e) Perkalian Berbagai Bentuk Pecahan

Langkah-langkah mengalikan perkalian berbagai bentuk pecahan sebagai berikut:

- 1) Mengubah ke pecahan yang sejenis (ke bentuk pecahan biasa atau bentuk desimal semua),
- 2) Mengalikan pecahan-pecahan tersebut.

Contoh Soal:

$$1) 0,12 \times \frac{5}{6} = \frac{12}{10} \times \frac{5}{6} = \frac{60}{60} = 1$$

$$2) 15\% \times 2,4 = 0,15 \times 2,4 = 0,36$$

$$3) 20\% \times 1\frac{7}{8} = \frac{20}{100} \times \frac{15}{8} = \frac{300}{800} = \frac{3}{8}$$

### 2) Pembagian Pecahan

Pembagian merupakan pengurangan secara berulang sampai habis. Terdapat beberapa bentuk pembagian pecahan, yaitu:

#### a) Membagi dengan Pecahan Biasa

Pembagian dengan pecahan dilakukan dengan cara yang mudah, yaitu dengan mengubah menjadi perkalian. Dibagi dengan suatu pecahan biasa sama dengan dikalikan dengan kebalikan bilangan pembagi.

Contoh:

$$1) \frac{3}{4} : \frac{5}{7} = \dots$$

Cara penyelesaiannya adalah sebagai berikut:

$$\frac{3}{4} : \frac{5}{7} \text{ dapat ditulis } \frac{\frac{3}{4}}{\frac{5}{7}}$$

Telah diketahui jika suatu bilangan dikalikan 1, hasilnya bilangan itu sendiri. Pembagian di atas dapat ditulis sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \frac{3}{4} : \frac{5}{7} &= \frac{\frac{3}{4}}{\frac{5}{7}} = \frac{\frac{3}{4}}{\frac{5}{7}} \times 1 = \frac{\frac{3}{4} \times \frac{7}{7}}{\frac{5}{7} \times \frac{7}{7}} = \frac{\frac{3 \times 7}{4 \times 7}}{\frac{5 \times 7}{7 \times 5}} \\ &= \frac{\frac{3 \times 7}{4 \times 5}}{\frac{5 \times 7}{7 \times 5}} = \frac{3 \times 7}{4 \times 5} = \frac{21}{20} \end{aligned}$$

$$\text{Jadi } \frac{3}{4} : \frac{5}{7} = \frac{3}{4} \times \frac{7}{5} \leftarrow \frac{7}{5} \text{ merupakan kebalikan dari } \frac{5}{7}.$$

Jadi, membagi suatu bilangan pecahan sama dengan mengalikan dengan kebalikan pembagi.

$$2) \frac{4}{5} : \frac{2}{3} = \dots$$

Penyelesaian:

$$\frac{4}{5} : \frac{2}{3} = \dots \rightarrow \frac{4}{5} \text{ bilangan yang dibagi dan } \frac{2}{3} \text{ pembagi}$$

Pembagian dengan pecahan sama dengan perkalian dengan kebalikan pembagi, maka:

$$\frac{4}{5} : \frac{2}{3} = \frac{4}{5} \times \frac{3}{2} \rightarrow \text{pembagi } \frac{2}{3} \text{ dibalik menjadi } \frac{3}{2}$$

Sehingga diperoleh:

$$\frac{4}{5} : \frac{2}{3} = \frac{4}{5} \times \frac{3}{2} = \frac{4 \times 3}{5 \times 2} = \frac{12}{10} = 1 \frac{2}{10} = 1 \frac{1}{5}$$

### b) Pembagian Pecahan Desimal

Selain pembagian dengan pecahan biasa, ada juga pembagian pecahan desimal. Pada pembagian bilangan desimal banyak angka desimal (belakang koma) dari bilangan yang dibagi maupun pembagi menentukan banyaknya angka desimal hasil pembagian. Pembagian pecahan desimal sama mudahnya dengan perkalian pecahan desimal. Pembagian pecahan desimal dapat dilakukan dengan mengubah pecahan desimal menjadi pecahan biasa terlebih dahulu.

Contoh soal:

$$1) 1,25 : 0,5 = \dots \rightarrow \frac{125}{100} : \frac{5}{10} = \frac{125}{100} \times \frac{10}{5} = \frac{1250}{500} = \frac{25}{10} = 2,5$$

$$2) 7,2 : 0,8 = \dots \rightarrow \frac{72}{10} : \frac{8}{10} = \frac{72}{10} \times \frac{10}{8} = \frac{720}{80} = 9$$

pembagian bilangan dapat dilakukan secara langsung. Pembagian ini caranya seperti pada pembagian bilangan bulat. Hanya saja memperhatikan banyak angka di belakang koma pada pembagi dan bilangan yang dibagi.

Contoh soal :

$$168 : 12 = 14$$

$$16,8 : 1,2 = 14$$

$$1,68 : 1,2 = 1,4$$

$\begin{array}{c} \text{2 angka} \quad | \quad (2-1=1 \text{ angka}) \\ \text{1 angka} \end{array}$

$$0,168 : 12 = 0,014$$

$\begin{array}{c} \text{3 angka} \quad | \quad (3-0=3 \text{ angka}) \end{array}$

$$0,168 : 0,12 = 1,4$$

$\begin{array}{c} \text{3 angka} \quad | \quad (3-2=1 \text{ angka}) \\ \text{2 angka} \end{array}$

**c) Pembagian Berbagai Bentuk Pecahan**

Pembagian berbagai bentuk pecahan, langkah-langkahnya seperti pada perkalian berbagai bentuk pecahan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Mengubah seluruh pecahan yang dioperasikan ke bentuk pecahan yang sejenis (mengubah ke bentuk pecahan biasa atau desimal semua).
- 2) Membagi pecahan-pecahan tersebut.

Contoh soal :

$$0,75 : \frac{3}{8} = \frac{75}{100} : \frac{3}{8} = \frac{75}{100} \times \frac{8}{3} = \frac{600}{300} = 2$$

## **5. Model Pembelajaran Langsung**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Langsung**

Beberapa ahli mengemukakan pengertian mengenai pembelajaran langsung yaitu diantaranya menurut Archer dan Hughes dalam Huda (2013: 186) model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa. Strategi ini berkaitan dengan pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu yang dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi) dan pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu) yang terstruktur dan dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Pernyataan tersebut sama seperti yang diungkapkan oleh Stevens dalam Taniredja, dkk (2012: 111) bahwa pembelajaran langsung khusus dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Uno dan Mohammad (2011: 117) menyatakan bahwa pembelajaran langsung adalah pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap.

Model pembelajaran langsung merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa. Trianto (2012: 41) menjelaskan bahwa model pembelajaran langsung berguna untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh

informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Majid (2013: 73) menyatakan bahwa:

“Pembelajaran langsung berpusat pada guru, dan harus menjamin terjadinya keterlibatan siswa. Dalam hal ini, guru menyampaikan isi/materi akademik dalam format yang terstruktur, mengarahkan kegiatan para siswa, dan menguji keterampilan siswa melalui latihan-latihan di bawah bimbingan dan arahan guru. Jadi lingkungannya harus diciptakan, yang berorientasi pada tugas-tugas yang diberikan pada siswa”

Berdasarkan beberapa pengertian oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran dimana pembelajarannya berpusat pada guru, guru menyampaikan informasi dan keterampilan secara langsung kepada siswa secara bertahap. Model pembelajaran langsung yang digunakan diharapkan dapat membuat siswa memahami serta benar-benar mengetahui pengetahuan secara menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran dengan pola selangkah demi selangkah. Guru sangat berperan dan berpengaruh dalam penggunaan model pembelajaran langsung terhadap keberhasilan pembelajaran.

#### **b. Ciri- Ciri Model Pembelajaran Langsung**

Setiap model pembelajaran mempunyai ciri-ciri tersendiri dalam proses pembelajarannya, seperti dalam model pembelajaran langsung yang memiliki ciri-ciri khusus yaitu pembelajarannya ditransformasikan secara langsung oleh guru kepada siswa. Majid (2013: 73-74) menjelaskan bahwa model pembelajaran langsung mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1) Adanya tujuan pembelajaran

Pembelajaran langsung menekankan tujuan pembelajaran yang harus berorientasi kepada siswa dan spesifik, mengandung uraian yang jelas tentang situasi penilaian (kondisi evaluasi), dan mengandung tingkat ketercapaian kinerja yang diharapkan (kriteria keberhasilan).

2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran

Pada model pembelajaran langsung terdapat 5 fase yang sangat penting. Pembelajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek, dan kerja kelompok. Pembelajaran langsung untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa.

3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang mendukung berlangsung dan berhasilnya pembelajaran

Keberhasilan metode pembelajaran langsung memerlukan lingkungan yang baik untuk presentasi dan demonstrasi, yakni ruangan yang tenang dengan penerangan cukup, termasuk alat atau media yang sesuai. Di samping itu, model pembelajaran langsung juga bergantung pada motivasi siswa yang memadai untuk mengamati kegiatan yang dilakukan guru, dan mendengarkan segala sesuatu yang dikatakannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran langsung memiliki ciri-ciri, yaitu adanya tujuan pembelajaran, alur kegiatan pembelajaran, dan sistem pengelolaan lingkungan belajar yang mendukung berhasilnya pembelajaran. Pembelajaran langsung memiliki ciri khusus yaitu pembelajarannya ditransformasikan secara langsung oleh guru kepada siswa.

### **c. Tahapan Model Pembelajaran Langsung**

Pembelajaran langsung dapat digunakan sebagai alternatif oleh guru dalam pembelajaran, dalam hal ini adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran langsung dilakukan dalam kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru, tetapi harus melibatkan siswa.

Majid (2013: 76) mengemukakan bahwa terdapat lima tahapan model pembelajaran langsung, yaitu:

- 1) Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa  
Tujuan langkah awal ini untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa, serta memotivasi mereka untuk berperan serta dalam pembelajaran. Penyampaian tujuan kepada siswa dapat dilakukan guru melalui rangkuman rencana pembelajaran dengan cara menuliskannya di papan tulis, atau menempelkan informasi tertulis pada papan bulletin, yang berisi tahapan-tahapan dan isinya, serta alokasi waktu yang disediakan untuk setiap tahap. Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan, dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya, yang relevan dengan pokok pembicaraan yang akan dipelajari.
- 2) Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan  
Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar atau menyampaikan informasi tahap demi tahap. Kunci keberhasilan dalam tahap ini adalah mempresentasikan informasi se jelas mungkin dan mengikuti langkah-langkah demonstrasi yang efektif. Pada fase ini guru dapat menyajikan materi pelajaran, baik berupa konsep-konsep maupun keterampilan. Penyajian materi dapat berupa: materi dalam langkah-langkah kecil, sehingga materi dapat dikuasai siswa dalam waktu relatif pendek, pemberian contoh-contoh konsep, peragaan keterampilan dengan cara demonstrasi, menjelaskan ulang hal-hal yang sulit.
- 3) Membimbing pelatihan  
Bimbingan dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menilai tingkat pemahaman siswa dan mengoreksi kesalahan konsep. Pada fase ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih konsep atau keterampilan. Latihan terbimbing ini baik juga digunakan oleh guru untuk menilai kemampuan siswa dalam melakukan tugasnya. Pada fase ini peran guru adalah memonitor dan memberikan bimbingan jika diperlukan.
- 4) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik  
Guru memeriksa atau mengecek kemampuan siswa seperti memberi kuis terkini, dan memberi umpan balik seperti membuka diskusi untuk siswa. Guru memberikan *review* terhadap hal-hal yang telah dilakukan siswa, memberikan umpan balik terhadap respon siswa yang benar, dan mengulang keterampilan jika diperlukan.

5) Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan dan penerapan konsep

Guru dapat memberikan tugas-tugas mandiri kepada siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang telah mereka pelajari. Guru juga mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus terhadap penerapan pada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

Berikut ini tabel 2.2 mengenai tahapan-tahapan model pembelajaran langsung:

**Tabel 2.2 Tahapan-Tahapan Model Pembelajaran Langsung**

No	Fase	Peran Guru
1.	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan, materi prasyarat, memotivasi dan mempersiapkan siswa
2.	Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Mendemonstrasikan keterampilan atau menyajikan informasi tahap demi tahap
3.	Membimbing pelatihan	Guru memberikan latihan terbimbing
4.	Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek kemampuan siswa dan memberikan umpan balik
5.	Memberikan latihan dan penerapan konsep	Mempersiapkan latihan untuk siswa dengan menerapkan konsep yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari

Sumber : Majid (2013: 78)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat lima tahapan pembelajaran langsung, yaitu menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, membimbing pelatihan, mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, dan memberikan pelatihan penerapan konsep. Model pembelajaran langsung dilakukan secara bertahap dan berpusat pada guru, tetapi tetap melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

#### **d. Kelebihan Model Pembelajaran Langsung**

Secara umum setiap model pembelajaran pasti terdapat kelebihan-kelebihan yang membuat model pembelajaran tersebut lebih baik digunakan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya.

Majid (2013: 74) menjelaskan kelebihan pembelajaran langsung yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa, sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
- 2) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- 3) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah.
- 4) Menekankan kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) sehingga membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini. Ceramah dapat bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun dan menafsirkan informasi, serta untuk menyampaikan pengetahuan yang tidak tersedia secara langsung bagi siswa, termasuk contoh-contoh yang relevan dan hasil-hasil penelitian terkini.
- 5) Model pembelajaran langsung (terutama kegiatan demonstrasi) dapat memberikan tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan antara teori (hal yang seharusnya) dan observasi (kenyataan yang terjadi).
- 6) Siswa yang tidak dapat mengarahkan diri sendiri dapat tetap berprestasi apabila model pembelajaran langsung digunakan secara efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari pembelajaran langsung yaitu siswa dapat lebih mudah dalam memahami konsep, meningkatkan keterampilan siswa, memberikan tantangan kepada siswa dalam menyelesaikan tugas dari guru. Model pembelajaran langsung dapat meningkatkan prestasi belajar

siswa dalam kelas kecil maupun kelas besar apabila digunakan secara efektif.

#### **e. Kekurangan Model Pembelajaran Langsung**

Setiap model pembelajaran pasti apabila memiliki kelebihan juga pasti memiliki kekurangan. Pada penjelasan sebelumnya telah dijelaskan mengenai kelebihan model pembelajaran langsung. Selain memiliki kelebihan-kelebihan tersebut, model pembelajaran langsung juga memiliki kekurangan-kekurangan. Majid (2013: 75) mengemukakan kekurangan pembelajaran langsung diantaranya sebagai berikut:

- 1) Sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa.
- 2) Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal siswa.
- 3) Karena guru memainkan peran pusat, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada *image* guru. Jika guru tidak tampak siap, tidak berpengetahuan, tidak percaya diri, antusias, dan tidak terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat.
- 4) Model pembelajaran langsung sangat bergantung pada gaya komunikasi guru. Komunikator yang buruk cenderung menghasilkan pembelajaran yang buruk pula, dan model pembelajaran langsung membatasi kesempatan guru untuk menampilkan banyak perilaku komunikasi positif.
- 5) Jika model pembelajaran langsung tidak banyak melibatkan siswa, siswa akan kehilangan perhatian setelah 10-15 menit, dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari pembelajaran langsung yaitu siswa dapat merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran karena pembelajaran berpusat pada guru, maka dari itu guru harus dapat memberikan gaya komunikasi yang dapat membuat siswa tetap fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Melalui model pembelajaran langsung dengan permainan balok pecahan diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa dapat merasa senang dan tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran langsung dengan permainan balok pecahan.

## **6. Permainan Edukatif**

### **a. Pengertian Permainan Edukatif**

Permainan edukatif sering disebut dengan permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam bermain. Ismail (2007: 120) menjelaskan bahwa permainan edukatif adalah sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula. Permainan edukatif memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri siswa secara seutuhnya. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan.

### **b. Fungsi Permainan Edukatif**

Permainan edukatif memiliki banyak fungsi yang dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Ismail (2007: 150) mengemukakan bahwa permainan edukatif dapat berfungsi sebagai berikut:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Simpulan dari fungsi permainan edukatif di atas yaitu permainan edukatif baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat membuat siswa lebih tertarik, merasa nyaman, merasa senang, dapat meningkatkan sikap, mental, serta akhlak yang baik pada siswa, dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Permainan balok pecahan yang diterapkan dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik, merasa senang, dan dapat meningkatkan sikap kerja keras pada diri siswa.

### **c. Pentingnya Permainan Edukatif**

Siswa SD merupakan siswa dengan usia antara 7-12 tahun. Pada usia tersebut, siswa masih lebih suka untuk bermain. Siswa memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan perkembangan fisik dengan bermain. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan, siswa dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berfikir, emosi, maupun sosial. Permainan edukatif penting diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di SD. Ismail (2007: 152) menjelaskan bahwa permainan edukatif penting bagi siswa, karena permainan edukatif dapat:

- 1) Meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya. Artinya, dengan bermain sesungguhnya siswa sedang mengembangkan kepribadiannya.
- 2) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
- 3) Meningkatkan kemampuan menciptakan hal-hal baru.
- 4) Meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
- 5) Mempertajam perasaan siswa.
- 6) Memperkuat rasa percaya diri siswa.
- 7) Merangsang imajinasi siswa.
- 8) Melatih kemampuan berbahasa siswa.
- 9) Melatih motorik halus dan motorik kasar siswa.
- 10) Membentuk moralitas siswa.
- 11) Melatih keterampilan siswa.
- 12) Mengembangkan sosialisasi siswa.
- 13) Membentuk spiritualitas siswa.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pentingnya permainan edukatif, maka guru di sekolah dapat memilih dan menyediakan alat-alat yang dapat mendukung perkembangan kepribadian siswa, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak. Model pembelajaran langsung dengan permainan balok pecahan dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, mempertajam perasaan siswa, dan melatih keterampilan siswa dalam melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan.

## **7. Media Permainan Balok Pecahan**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Arti media dalam bahasa arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2009: 3). Anitah (2009: 2) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat

menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berdasarkan pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perantara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menunjang, mempermudah siswa dalam mencerna semua yang dipelajari dan untuk menyempurnakan proses pembelajaran. Media pembelajaran antara lain dapat berupa buku, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, komputer, video, *tape recorder*, dan sebagainya.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran penting digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Kemp dan Dayton (Arsyad, 2009: 21-23) mengemukakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran bisa menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas belajar dapat ditingkatkan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dan siswa. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa menjadi lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.

### **c. Pengertian Permainan Balok Pecahan**

Permainan balok pecahan merupakan permainan edukatif yang menggunakan media balok pecahan dalam pelaksanaan permainannya. Media permainan balok pecahan merupakan hasil pengembangan dari media kartu domino yang dikembangkan oleh Dwi Ardi Meylana pada tahun 2015. Meylana (2015: 110) mengatakan:

“Media permainan balok pecahan merupakan media permainan yang dikembangkan dari media kartu domino pecahan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam mengoperasikan pecahan.”

Berdasarkan pernyataan di atas maka dalam pembelajaran matematika materi pecahan pada tahap pembinaan keterampilan siswa, permainan balok pecahan dapat menjadi alternatif yang dipilih peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran matematika materi pecahan. Penerapan permainan balok pecahan dalam pembinaan keterampilan diharapkan siswa dapat menjadi tertarik dan lebih senang dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa juga dapat lebih terampil dalam mengerjakan berbagai bentuk soal.

Materi pecahan membutuhkan beragam alat bantu ajar atau media pada tahap-tahap tertentu. Pada tahap penanaman konsep, pembelajaran yang berlangsung membutuhkan suatu alat peraga yang konkret untuk membuka pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Media permainan balok pecahan juga dapat digunakan untuk membuka pemahaman siswa, yaitu terhadap penanaman konsep siswa pada materi pecahan (Meylana, 2015: 191) yaitu seperti petunjuk konsep menggunakan balok pecahan di bawah ini:

1) Pecahan Senilai

a) Masukkan beberapa balok ke dalam kantung yang tersedia.



b) Perhatikan penanaman konsep pada pecahan senilai berikut.



2) Penjumlahan dan Pengurangan pecahan

Contoh :

a)  $\frac{1}{2} + \frac{1}{4} = \dots$

b)  $\frac{1}{2} - \frac{1}{4} = \dots$

Langkah-langkah menjawabnya :

- a) Menjumlahkan pecahan dengan cara menghitung seluruh balok dalam kantong, yaitu  $2+1=3$  (Hasil penjumlahan sebagai pembilang pecahan).



- b) Mengurangkan pecahan dengan cara mengambil sejumlah balok dari kantong yang akan dikurangi, yaitu  $2-1=1$  (Hasil pengurangan sebagai pembilang pecahan).



Media permainan balok pecahan dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep pecahan, tetapi selain menggunakan media permainan balok pecahan guru juga dapat menggunakan benda-benda kongkret seperti kertas berpetak dan media lain dalam menjelaskan konsep pecahan kepada siswa, yaitu:

### 1) Media Kertas Berpetak untuk Mengalikan Pecahan

Soal :  $\frac{1}{3} \times \frac{5}{7} = \dots$

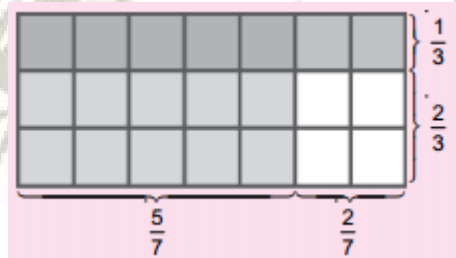
Lakukan langkah-langkah berikut:

- a) Sediakan kertas berpetak dan pensil warna atau krayon.
- b) Gambarlah sebuah persegi panjang dengan panjang sisi-sisinya sama dengan penyebut pada pecahan yang dikalikan. Misalnya,

dalam soal mencari hasil kali  $\frac{1}{3}$  dan  $\frac{5}{7}$ . Oleh karena penyebutnya 3 dan 7, gambarlah persegi panjang dengan panjang sisi 3 petak dan 7 petak.

- c) Arsirlah lajur baris untuk menggambarkan pecahan  $\frac{1}{3}$ .  
 d) Arsirlah lajur kolom untuk menggambarkan pecahan  $\frac{5}{7}$ .

Gunakan pola arsiran atau warna yang berbeda dengan lajur baris.



- e) Hitunglah banyak petak yang diwarnai atau diarsir sebanyak dua kali. Tulislah pecahan dengan pembilangnya banyak petak yang diwarnai atau diarsir dua kali, yaitu 5. Penyebutnya yaitu jumlah seluruh petak. Pecahan yang dimaksud  $\frac{5}{12}$ . Inilah hasil perkalian

$$\frac{1}{3} \text{ dan } \frac{5}{7}. \text{ Jadi } \frac{1}{3} \times \frac{5}{7} = \frac{1 \times 5}{3 \times 7} = \frac{5}{21}.$$

## 2) Media Kertas Lipat

- a) Perkalian Bilangan Bulat dengan Pecahan

Media yang diperlukan : Kertas lipat atau kertas yang dapat dilipat

Contoh soal :  $3 \times \frac{1}{2} = \dots$

Perkalian diubah kedalam penjumlahan berulang:

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} = \frac{3}{2} = 1\frac{1}{2}$$



$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} \text{ digabung } \frac{3}{2} = 1\frac{1}{2}$$

### b) Perkalian Pecahan dengan Pecahan

Media yang diperlukan yaitu kertas lipat atau kertas yang dapat dilipat.

Soal :  $\frac{1}{3} \times \frac{1}{2} = \dots$



Kertas dibagi tiga lalu satu bagian diarsir untuk menunjukkan pecahan  $\frac{1}{3}$



Kertas dibagi dua tidak searah dengan pembagian pertama, lalu arsirlah salah satu bagian untuk menunjukkan pecahan  $\frac{1}{2}$

$$\frac{1}{6}$$

Guru kemudian memberikan pertanyaan :

Ada berapa bagian kertas yang mendapat arsiran dua kali?

(jawaban yang diharapkan  $\frac{1}{6}$  bagian)

Dari hasil peragaan ditunjukkan bahwa  $\frac{1}{3} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{6}$

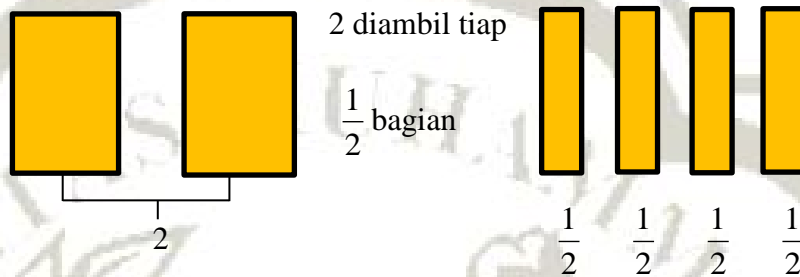
### c) Pembagian Bilangan Bulat dengan Pecahan

Pembagian merupakan perkalian yang berulang.

Contoh Soal :

$$2 : \frac{1}{2} = \dots$$

Maka apabila diubah ke dalam pengurangan hasilnya menjadi :



$$2 - \frac{1}{2} - \frac{1}{2} - \frac{1}{2} - \frac{1}{2} = 0 \text{ atau dengan kata lain banyak pengambilan}$$

$\frac{1}{2}$  dari dua adalah sebanyak 4 pengambilan. Hasil peragaan

kemudian dapat ditulis  $2 : \frac{1}{2} = 4$ .

#### d. Petunjuk Permainan Balok Pecahan

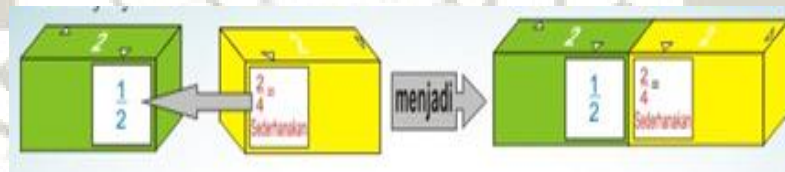
Guru dan siswa dapat lebih mudah dalam melakukan permainan balok pecahan yaitu dengan cara membuat petunjuk permainan balok pecahan. Meylana (2015: 203) menjelaskan bahwa petunjuk permainan balok pecahan adalah sebagai berikut :

- 1) Permainan digunakan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- 2) Setiap pemain harus paham dengan bagian balok pecahan.



3) Permainan dilakukan dengan menjodohkan sisi putih jawaban dengan sisi putih soal, atau sebaliknya. Sisi putih memuat soal atau jawaban terkait dengan materi pecahan senilai, penjumlahan, pengurangan, menyederhanakan pecahan, perkalian, atau pembagian.

4) Cara Kerjanya :



5) Cara bermain :

a) Balok pecahan dikocok terlebih dahulu. Lalu bagikan 3 buah balok per pemain. Sisanya diletakkan ke dalam kotak.



Angka 1 pada balok warna merah

b) Pemain yang pertama kali melangkah adalah yang memiliki angka “1” pada sisi balok merah yang dimilikinya. Lalu dilanjutkan ke pemain berikutnya searah jarum jam.

c) Apabila pada gilirannya tidak memiliki balok yang sesuai, pemain hanya boleh mengambil satu balok di kotak.

d) Apabila balok di dalam kotak habis, maka permainan tetap dilanjutkan ke pemain berikutnya.

6) Pemenang adalah pemain yang pertama kali baloknya habis atau yang memiliki balok paling sedikit.

## B. Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh AUFAN dalam *Journal International Education Studies* pada tahun 2011 dalam “*The Effect of Direct Instruction Strategy on Math Achievement of Primary 4th and 5th Grade Students with Learning Difficulties*” menyatakan bahwa :

*“The effectiveness of direct instruction strategy compared with traditional method on the improved mathematics achievement of students with learning difficulties and increasing their mastery of basic skills. Results demonstrate that mean scores were higher (M=31.07) for experimental than for control (M=18.37) group members. The implication of the result that experimental group members had higher mean scores compared with the control group is that the direct instruction strategy effectively improved attitudes of students with learning difficulty to mathematics”*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh AUFAN dapat disimpulkan bahwa strategi model pembelajaran langsung lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran tradisional dalam meningkatkan sikap, prestasi belajar dan keterampilan dasar matematika pada siswa yang mengalami kesulitan belajar. Hal ini dibuktikan dari hasil uji statistik yang telah dilakukan yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu yang dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung (M=31,07) sedangkan pada kelas kontrol yaitu menggunakan model pembelajaran tradisional (M=18,37). Berdasarkan hasil penelitian tersebut jelas bahwa pembelajaran langsung efektif untuk meningkatkan sikap, prestasi belajar, dan keterampilan dasar matematika pada siswa yang mengalami kesulitan belajar.

Penelitian yang lain juga dilakukan oleh BONNIE KEENAN pada *Savap Academic Research International Journal* tahun 2012 dengan penelitian yang

berjudul *“The Effects of Using Direct Instruction Mathematics Formats to Teach Basic Math Skills to A Third Grade Student with A Learning Disability”*

menyatakan bahwa:

*“The result showed that the level of students mastery of the material is at very good and well with the percentage of the final result of formative student test are 48.0% and 44.0% respectively. It can be concluded that the direct instructional model successfully improve student learning outcomes, especially to the concept of measurement”.*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bonnie Keenan tahun 2012 dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran langsung dapat meningkatkan kemampuan siswa pada kemampuan matematika dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan secara jelas bahwa model pembelajaran langsung efektif untuk mengajarkan kemampuan matematika pada siswa kelas III.

Penelitian tentang permainan dengan media balok pecahan dilakukan oleh Dwi Ardi Meylana pada tahun 2015 dalam artikelnya yang berjudul *“Pengembangan Media Permainan Balok Pecahan di kelas IV Sekolah Dasar”*, menyatakan bahwa :

*“Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan balok pecahan dapat dan telah dikembangkan lebih efektif untuk pembelajaran matematika materi pecahan di sekolah dasar. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil validasi ahli yaitu 4,35 yang menunjukkan bahwa media permainan balok pecahan layak digunakan dalam proses pembelajaran”*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dwi Ardi Meylana tahun 2015 dapat disimpulkan bahwa media permainan balok pecahan efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran matematika sekolah dasar materi pecahan.

Hasil dari uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* juga menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh adalah 0,037. Hasil tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak atau terdapat pengaruh media permainan balok pecahan terhadap prestasi belajar matematika. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa permainan balok pecahan merupakan media yang digunakan dalam permainan kelompok yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengoperasikan pecahan.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang diawal, maka dapat diketahui kondisi awal siswa kelas V B SD Negeri Panambangan yaitu sikap kerja kerja dan prestasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat terlihat saat peneliti melaksanakan observasi, wawancara, pre tes, dan berdasarkan hasil jawaban angket respon siswa. Rendahnya sikap kerja keras siswa mengakibatkan prestasi belajar siswa juga rendah.

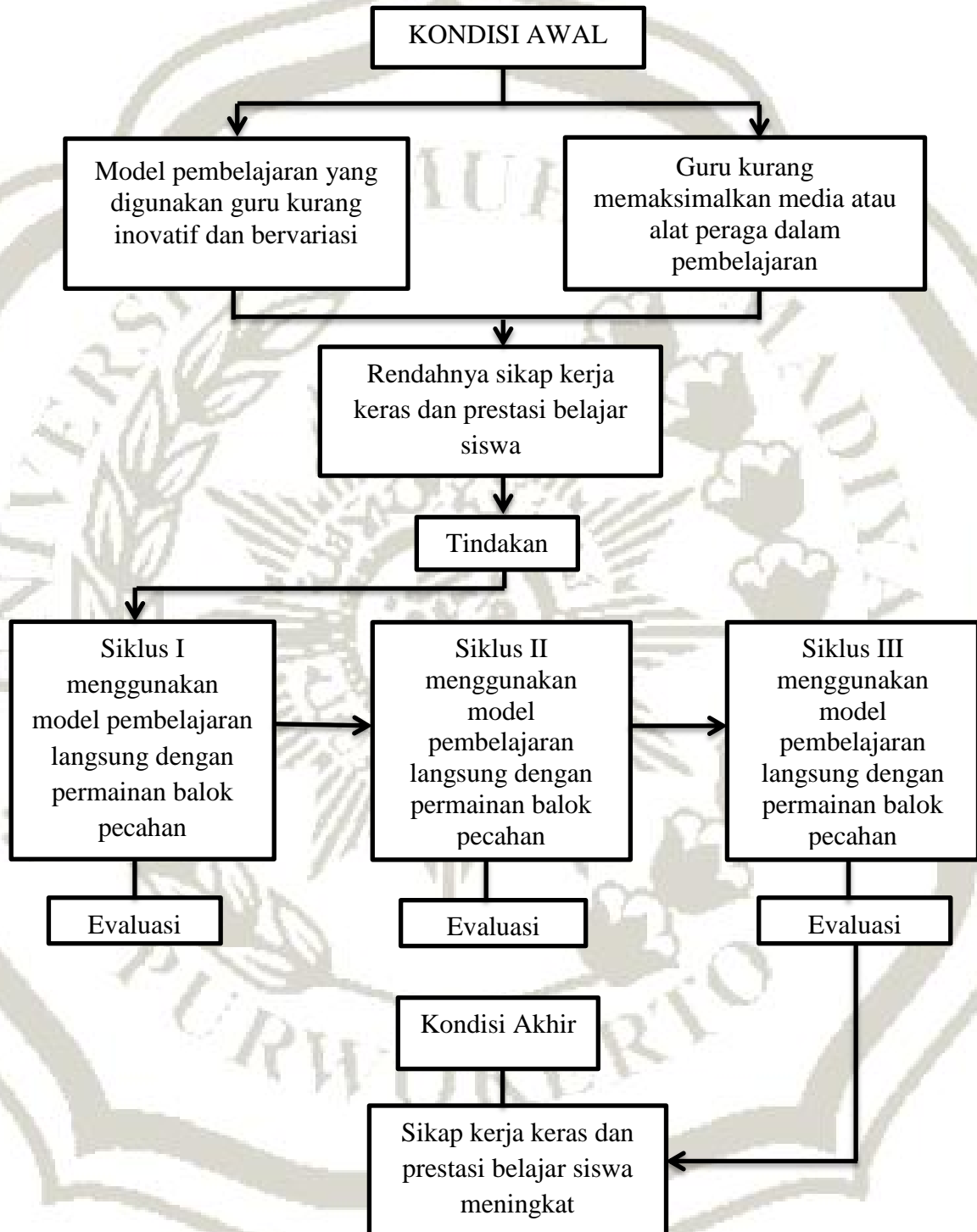
Guru sudah berusaha semaksimal mungkin dalam menyampaikan materi. Guru sudah menggunakan metode, model, dan media dalam pembelajaran, hanya saja metode, model, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang inovatif dan kurang bervariasi. Guru kurang memaksimalkan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru membuat siswa cenderung hanya duduk, mendengarkan, dan mencatat. Pada saat guru bertanya, siswa

tidak berani untuk menyampaikan pendapatnya dan siswa kurang berani untuk menanyakan materi yang belum jelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat diketahui bahwa pada saat guru memberikan soal latihan matematika siswa merasa tertantang untuk mengerjakan soal tersebut, tetapi saat siswa menemui soal yang dianggap sulit siswa mudah putus asa tidak mau berusaha untuk menyelesaikan soal tersebut, siswa lebih suka untuk melihat pekerjaan teman yang lain.. Sehingga dari sikap siswa tersebut dapat diketahui bahwa sikap kerja keras siswa kelas V B SD Negeri Panambangan masih tergolong rendah.

Melihat kondisi tersebut, maka perlu adanya inovasi pembelajaran untuk dapat meningkatkan sikap kerja keras dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V B SD Negeri Panambangan, yaitu melalui model pembelajaran langsung dengan permainan balok pecahan. Dengan menggunakan model pembelajaran langsung dengan permainan balok pecahan dapat memberikan ketertarikan dan suasana menyenangkan kepada siswa, karena dalam proses pembelajaran matematika, guru menggunakan alat peraga atau media, dan siswa diajak untuk melakukan permainan edukatif dengan balok pecahan yang dapat membuat siswa lebih aktif, tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika, dan memunculkan sikap kerja keras pada siswa dalam menyelesaikan permainan balok pecahan, sehingga sikap kerja keras dan prestasi belajar siswa dapat semakin meningkat.

Kerangka berpikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun dengan matang akan memungkinkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang telah disusun. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran langsung dengan permainan balok pecahan dapat meningkatkan sikap kerja keras siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas V B SD Negeri Panambangan.
2. Penerapan model pembelajaran langsung dengan permainan balok pecahan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas V B SD Negeri Panambangan.