

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

a. Peningkatan Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Mulyono Abdurahman dalam Moh. Zaiful Rosyid, dkk Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.¹ Sedangkan hasil belajar menurut Chatarina Tri Anni dalam Moh. Zaiful Rosyid adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.²

Hasil belajar dapat ditentukan apabila seseorang tersebut mempunyai tujuan dalam proses pembelajaran. Proses tersebut memiliki standar dalam mengukur perubahan atau perkembangan jiwa peserta didik dan menjadi pedoman dalam pelaksanaan belajar mengajar. Dengan demikian, proses belajar mengajar akan memiliki tujuan tertentu sehingga dalam pelaksanaannya akan berjalan sistematis dan terarah.³

¹ Moh. Zaiful Rosyid, dkk, *Prestasi Belajar* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 11.

² Ibid., 11-12.

³ Ibid., 12.

Dari uraian di atas kemudian dipertegas oleh Nawawi dalam Ahmad Susanto yang menyatakan bahwa 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.⁴

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu proses yang tujuannya untuk melihat sejauh mana siswa dapat memahami dan menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan, ditandai dengan adanya nilai yang didapat siswa dari hasil tes.

2. Macam-Macam Hasil Belajar

a. Pemahaman Konsep

Menurut Bloom dalam Ahmad Susanto diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.⁵

⁴ Ahmad Susanto, *Teori & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 5.

⁵ *Ibid.*, 6.

b. Keterampilan Proses

Menurut Usman dan Setiawati dalam Ahmad Susanto mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.⁶

c. Sikap

Menurut Lange dalam Ahmad Susanto, sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya.⁷

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi

⁶ Ibid., 9.

⁷ Ibid., 10.

belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.⁸

a. Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang sudah diajarkan atau diberikan oleh guru mulai dari tingkat SD/MI sampai tingkat SMP. Mata pelajaran ini terdiri dari beberapa pokok bahasan yang sangat luas, diantaranya sudah mencakup tentang fakta-fakta, konsep, beberapa peristiwa atau sejarah, dan hal lainnya yang berkaitan tentang hubungan masyarakat atau sosial tertentu.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan integritas dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya ilmu.⁹

⁸ Ibid., 12-13.

⁹ Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), 7.

Berdasarkan pengertian diatas, yang dimaksud mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran yang membahas tentang realita kehidupan sosial masyarakat.

b. Media Konkret

Media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.¹⁰

Media konkret atau media nyata merupakan suatu yang dapat divisualkan atau digambarkan pada saat proses pembelajaran dan dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa.¹¹

Peningkatan motivasi belajar melalui media konkret akan meningkatkan motivasi atau semangat yang bagus untuk siswa dapat belajar dengan giat. Karena penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu untuk melancarkan suatu tujuan pembelajaran. sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar. Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa adanya motivasi belajar sangat erat kaitannya dengan penggunaan media

¹⁰ Ni Wyn Novi Ekajayanti, dkk, "Penerapan PBL Berbantuan Media Konkret Dapat Meningkatkan Motivasi Berprestasi Dan Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa." *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, vol.4, 1, (2016), 3, https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnall=Ni=Wyn=Novi=Ekajayanti&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3Dkvj5kPenE-QJ.

¹¹ Ni Made Dwi Sagitarini, dkk "Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Konkret Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA." *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, 2, (Juli 2020), 318, https://schoolar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+ni+Made+Dwi+sagitarini&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DSubSS9hegmMJ.

terutama media konkret. Semakin sering penggunaan media konkret dalam pembelajaran yang diberikan kepada siswa maka akan semakin tinggi pula motivasi belajar siswa.

Dalam suatu pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan optimal, maka memang perlu diberikan suatu tambahan media dalam pembelajaran. Media merupakan bagian terpenting dan tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar, demi tercapainya suatu tujuan pendidikan pada umumnya, dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.¹²

Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Oleh sebab itu, siswa akan lebih mudah untuk mencerna dan memahami materi yang disampaikan oleh guru disbanding dengan tidak menggunakan media pada saat pembelajaran.

Peran suatu media tidak akan terlihat apabila tidak digunakan sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Karena, tujuan dari suatu pembelajaran harus dijadikan sebagai suatu hal yang paling penting dalam penggunaan media. Apabila tujuan ini diabaikan, maka media bukan

¹² Ika Ratih Suliastini, "Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Konkret (Manik-manik dan Sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang." *Jurnal Kependidikan Dan Keislaman FAI Unisma, Jurnal Ilmiah Vicratina*, vol. 10, 2. (Nopember 2016), 2, https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=jurnal=ika=ratih&hl=id&as_sdt+0.5#d=gs+qabs&u=%3DuR1fahzq9oJ.

sebagai alat bantu dalam pembelajaran, melainkan sebagai penghambat dalam pencapaian suatu tujuan yang efektif dan efisien. Jadi, dapat kita pahami bahwa media dapat menjadi sebagai alat bantu dalam pembelajaran guna mencapai suatu tujuan.

1) Media sebagai alat bantu

Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memang tidak dapat dipungkiri lagi. Tanpa adanya sebuah media, tujuan pembelajaran akan susah untuk dicapai secara efektif dan efisien. Peranan media memang sangat penting, sehingga sudah disadari oleh para praktisi pendidikan. Karena sangat membantu aktivitas proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Namun, kenyataannya tidak banyak guru yang memnfaatkannya, bahkan penggunaan metode ceramah monoton masih cukup populer digunakan.

Menggunakan media dalam proses pembelajaran membuat materi yang sulit untuk dicerna dan dipahami oleh siswa menjadi mudah, terlebih pada materi atau mata pelajaran yang rumit dan kompleks. Karena materi pelajaran akan disesuaikan dengan tingkat atau jenjang pendidikan yang ditempuh.

Media sebagai alat bantu, yaitu memudahkan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Hal ini sudah diyakini bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media dapat mempertinggi kegiatan belajar anak didik. Dengan bantuan media akan meningkatkan motivasi belajar

siswa dan dapat menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media.

Media konkret dapat menjadi sebuah alat bantu dalam proses pembelajaran, terlebih untuk mata pelajaran IPS. Media konkret ini dapat digunakan sebagai alat bantu guru untuk memudahkan pada saat ada kata atau kalimat yang sulit untuk dijelaskan kepada siswa. Dapat dibantu dengan adanya media konkret ini. Sehingga akan memudahkan saat pembelajaran berlangsung.

2) Jenis-jenis Media

Adapun jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Media audio visual, yaitu jenis media yang memiliki suara dan gambar seperti CD. Pembelajaran (film/video) akan memudahkan peserta didik dalam menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru.¹³
- b. Multimedia yaitu penggunaan computer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu dan tautan sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Multimedia

¹³ Rizki Ananda, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD NEGERI 016 BANGKINANG KOTA," *Jurnal Basicedu* 1, no. 1 (2017): 25, https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+media+audio+visual+&btnG=d=gs_qabs&u=%23p%3DPb3W0DHqsCkJ.

sering digunakan dalam dunia informatika. Jadi multimedia merupakan gabungan dari beberapa media.

- c. Peralatan Proyeksi, yaitu media visual yang hanya dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Media ini memberikan rangsangan-rangsangan visual melalui indera penglihat.
- d. Media cetak yaitu saluran komunikasi di mana pesan-pesan verbal (tertulis) maupun dalam bentuk gambar-gambar dan komik dilakukan dalam bentuk tercetak. Produksi media cetak seperti bentuk surat kabar, tabloid, buku, bulletin, atau selebaran.
- e. Media konkret yaitu segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa yang membuat proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan
- f. Adapun jenis-jenis media konkret dapat kita gunakan untuk memudahkan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPS yaitu, Media audio, Media visual, Media audio-visual, Multimedia, Peralatan Proyeksi, Media cetak, Media konkret. Media konkret ini bisa digunakan, hanya saja tinggal menyesuaikan saja dengan materi pembelajarannya. Misalnya pada saat menjelaskan materi tentang nama-nama tokoh atau para pahlawan. Guru bisa menyiapkan beberapa gambar atau sebuah foto yang sudah tercetak tentang nama-nama tokoh atau pahlawan. Sehingga siswa bisa

mengetahui tokoh-tokoh yang sesuai dengan namanya. Agar tidak terjadi kesalahan persepsi.

Beberapa jenis-jenis media diatas merupakan gambaran media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan sebagai sumber belajar, yang memberikan suatu alternatif dalam memilih dan menggunakan media sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan suatu pembelajaran.¹⁴

3) Fungsi Media

Terdapat beberapa fungsi media, salah satunya fungsi psikologi yang terdiri dari beberapa fungsi media, yaitu:

- a. Fungsi atensi, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi.
- b. Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
- c. Fungsi kognitif, siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa.
- d. Fungsi imajinatif, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa.

¹⁴ Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2012), 58-182.

- e. Fungsi motivasi, motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.¹⁵

Dari beberapa fungsi di atas, fungsi motivasi juga termasuk. Sehingga peran motivasi dalam belajar memang sangat penting dan sangat dibutuhkan oleh siswa. Pada spenerapan media konkret memang sebagai salah satu fungsi dalam meningkatkan motivasi siswa, terutama dalam motivasi belajarnya. Karena dengan penerapan media ini, siswa bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

B. Kerangka Konseptual (Kuantitatif)

Dalam kerangka konseptual terdiri dari beberapa langkah yaitu:

1. Pemahaman siswa sebelum diterapkan menggunakan media konkret ini bisa dibidang rendah, karena siswa hanya mendegarkan saja dan sedikit siswa yang bisa memahami dan dapat menyimak serta menyimpulkan dari materi yang telah diberikan oleh guru.
2. Dari media pembelajaran yang digunakan sebelumnya tidak berhasil, maka peneliti sekarang akan menggunakan media pembelajaran berrupa media konkret.
3. Harapannya dengan diterapkannya metode ini dapat menambah atau meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

¹⁵ Oemar Hamalik, *MedIa Pembelajaran*, 43-47.

Berdasarkan pengamatan di atas, pemahaman siswa pada pembelajaran sebelumnya rendah. Jadi peneliti menerapkan media konkret yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik lagi dari sebelumnya, agar penelitian ini berhasil.

