

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara bahasa berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara khusus, istilah media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>12</sup> Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media adalah sarana yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi.<sup>13</sup>

Istilah pembelajaran adalah suatu kegiatan dimana melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.<sup>14</sup> Sedangkan menurut Suardi Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dimana guru membantu peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan watak, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik. Proses pembelajaran dapat dilakukan sepanjang hayat seorang manusia dan

---

<sup>12</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, I (Yogyakarta: Pedagogi, 2012).

<sup>13</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, I (Jakarta: Kencana, 2020).

<sup>14</sup> Andrew Fernando Pakpahan dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran*, I (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).

dapat dilakukan di manapun dan kapanpun.<sup>15</sup> Media apabila dikaitkan dengan pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana komunikasi yang dipakai oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Secara lebih khusus media pembelajaran adalah perantara berupa sumber belajar yang memuat materi yang dipakai peserta didik untuk menunjang kegiatan pembelajaran.<sup>16</sup>

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana atau alat yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar guna menyampaikan materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

## 2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan yang baik. Perencanaan yang baik mencakup metode dan media pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Berikut beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran :

- a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b. Media dapat mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- c. Media pembelajaran yang dipilih bersifat praktis, luwes dan bertahan.
- d. Media pembelajaran yang dipilih mudah digunakan di dalam proses kegiatan pembelajaran.

---

<sup>15</sup> Suardi, *Belajar Dan Pembelajaran*, I (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

<sup>16</sup> Lovieanta Afriza, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Lingkaran Untuk Kelas VIII SMP Swasta Islam Annur Prima" (Medan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020).

- e. Media pembelajaran memiliki kejelasan penyampaian informasi sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.
- f. Guru terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.
- g. Pemilihan media memperhatikan kelompok sasaran<sup>17</sup>

Dalam pemilihan media pembelajaran selain menggunakan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. Ada juga beberapa kriteria yang perlu diperhatikan lagi dalam pemilihan media pembelajaran diantaranya:

- a. Media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan fasilitas yang dimiliki sekolah, media yang bagus tidak akan ada gunanya jika tidak didukung dengan fasilitas.
- b. Media pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan materi pelajaran. Hal yang perlu diperhatikan yaitu memilih dan mempertimbangan media apa yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru.
- c. Media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- d. Media pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Dalam memilih media pembelajaran guru menyesuaikan dengan gaya belajar mayoritas di kelas.
- e. Kriteria kemudahan tombol navigasi yaitu media pembelajaran dirancang sesederhana mungkin sehingga memudahkan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran.

---

<sup>17</sup> Musyhidatul Chusna, "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Classdojo Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas VII-A MTs Riyadlul Fallah" (Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang, 2020).

- a. Kriteria kandungan kognisi yaitu isi media pembelajaran memberikan pengalaman kognitif (pengetahuan) yang diperlukan oleh peserta didik.
- b. Integrasi media yaitu media pembelajaran harus terintegrasi beberapa aspek baik meliputi keterampilan berbahasa, mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca.
- c. Dapat menarik minat belajar peserta didik yaitu media pembelajaran harus memiliki tampilan yang artistik dan estetika.
- d. Fungsi secara keseluruhan yaitu program yang dikembangkan dapat memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik secara utuh, sehingga setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran dia akan merasa telah belajar sesuatu.<sup>18</sup>

Berdasarkan kriteria pemilihan media pembelajaran diatas, guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu dan mempermudah saat proses pembelajaran berlangsung.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan memberikan dampak psikologis bagi peserta didik. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi untuk memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

---

<sup>18</sup> Rudy Sumiharsono dan Hasbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, I (Jember: Pustaka Abadi, 2017).

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, media pembelajaran dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, teks dan warna. Sehingga membantu guru menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.
- e. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka, dan memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.<sup>19</sup>

Manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran menurut Talizora manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu :

- a. Media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efisien, efektif dan menyenangkan.
- b. Media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.
- c. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran lebih mendalam dan utuh.
- d. Membantu guru menciptakan suasana belajar menjadi aktif, tidak monoton dan tidak membosankan.

---

<sup>19</sup> Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani, "Manfaat Media Pembelajaran" *Jurnal: Pendidikan dan Matematika* Vol.07, o.1 (2018): 94–95.

- e. Dengan memilih media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
- f. Menciptakan interaksi antara guru dengan peserta didik.
- g. Efisiensi waktu dan tenaga, dengan adanya media pembelajaran proses belajar akan lebih mudah dan tercapai secara maksimal dengan tenaga dan waktu yang seminimal mungkin.
- h. Memperjelas penyampaian materi agar hanya dengan kata-kata tertulis atau tulisan.<sup>20</sup>

Dari berbagai manfaat penggunaan media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran di kelas maka proses pembelajaran akan berjalan lancar dan pembelajaran lebih efektif. Serta media pembelajaran sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan mutu pendidikan.

#### 4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian para ahli mengelompokkan beberapa jenis media pembelajaran, berikut jenis-jenis media pembelajaran secara umum :

##### a. Media Cetak

Media pembelajaran dalam bentuk cetak adalah media pembelajaran yang berasal dari teks, gambar dan ilustrasi pendukung lainnya yang dipakai sebagai penyampaian informasi belajar. Contoh media cetak yaitu buku, majalah, modul, dan mading.

---

<sup>20</sup> Talizora Tafanoa, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal: Komunikasi Pendidikan* Vol.2, No.2 (Juli 2018): 110–12.

#### b. Media Visual

Media visual merupakan media grafis yang menggunakan indera penglihatan (mata). Contoh media visual yaitu gambar/foto, lukisan, yang menampilkan wujud suatu benda, peta yang menggambarkan letak bumi secara umum. Media visual dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memperkuat daya ingat peserta didik.

#### c. Media Audio

Media audio adalah media yang berisi unsur suara atau bunyi, media audio ini mengandalkan indera pendengaran (telinga). Contohnya: radio, suara, musik dan lagu, kaset suara dan alat musik.<sup>21</sup>

#### d. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media gabungan dari dua unsur yaitu suara (*audio*) dan gambar (*visual*). Media ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, untuk membuat media audio visual memerlukan banyak persiapan mulai dari merancang media serta menulis naskah.<sup>22</sup>

#### e. Multimedia

Multimedia adalah gabungan semua jenis media pembelajaran. Yang terdiri dari gambar, suara dan teks. Media ini bisa digunakan saat pembelajaran jarak jauh contohnya media pembelajaran interaktif.

---

<sup>21</sup> Mustofa Abi Hamid dkk., *Media Pembelajaran*, I (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).

<sup>22</sup> Margareta Aprilia Husadani, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA SD Materi Bagian-Bagian Tubuh Katak Berbasis Metode Montessori" (Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017).

Adapun pengelompokan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik sekolah dasar :

- a. Kelas 1-2, pada kelas 1-2 peserta didik dapat memakai media berupa media cetak contohnya lembar kerja peserta didik dan buku, yang didesain menarik, seperti pemberian warna buku yang sesuai tidak mencolok mata dan dilengkapi gambar.
- b. Kelas 3, penggunaan media unsur hardware sudah bisa dikenalkan pada peserta didik kelas 3 dimana dilengkapi dengan tampilan gambar animasi, supaya peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan.
- c. Kelas 4-6, peserta didik dapat menggunakan media yang memiliki dua unsur yaitu software dan hardware, dua unsur tersebut dapat berkolaborasi dengan baik, seperti pada materi Matematika ditampilkan video rumus mengerjakan soal. Dalam penampilan video dapat dilengkapi dengan suara serta tampilan warna yang menarik agar meningkatkan daya tarik peserta didik.<sup>23</sup>

## **B. Media Powerpoint Interaktif**

### **1. Powerpoint Interaktif**

Microsoft powerpoint atau powerpoint adalah sebuah program komputer yang digunakan untuk melakukan presentasi dalam bentuk slide yang dikembangkan oleh Microsoft. Selain untuk presentasi aplikasi ini biasanya juga digunakan untuk mengajar dan membuat animasi. Dengan menggunakan powerpoint membuat presentasi dan proses pembelajaran lebih mudah menarik karena dilengkapi dengan fitur yang canggih. Bahkan microsoft

---

<sup>23</sup> Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar*, I (Yogyakarta: Deepublish, 2018).



powerpoint juga menyediakan template untuk memperindah tampilan. Dengan menggunakan powerpoint dapat menggabungkan beberapa objek gambar, teks, grafik, video dalam satu *slide*.<sup>24</sup>

Menurut KBBI interaktif artinya saling melakukan aksi, antarhubungan, saling aktif, berkaitan.<sup>25</sup> Sedangkan powerpoint interaktif dapat diartikan sebagai perangkat lunak yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat sebuah pesan yang disampaikan lebih menarik dengan cara mengkombinasikan objek teks, grafik, video, suara dan objek lainnya dalam satu *slide*, yang dapat digunakan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan powerpoint interaktif karena dilengkapi tombol pengontrol seperti *icon*, *button*, *scroll*, dan lainnya.<sup>26</sup> Media ini dibuat dengan bantuan perangkat komputer dimana peserta didik dapat aktif dan berinteraksi langsung dengan media untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>27</sup>

Berbagai fungsi yang terdapat pada media powerpoint interaktif memungkinkan media dapat menyesuaikan gaya belajar peserta didik, termasuk gaya belajar visual, audio, kinestetik dan verbal. Tujuan media pembelajaran interaktif yaitu dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman

---

<sup>24</sup> Kadarudin, *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint, I* (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

<sup>25</sup> "KBBI," <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/interaktif> (blog), 1 November 2021.

<sup>26</sup> Fika Cahyaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Kelas IV Materi Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi Dan Benda Langit Di SDN Karangmojo II" (Yogyakarta, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2018).

<sup>27</sup> Wanti Firdiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMAN 29 Jakarta" (Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).

materi peserta didik karena adanya interaksi dari media pembelajaran yang diakses.<sup>28</sup>

## 2. Prosedur Pengembangan Media Powerpoint Interaktif

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi powerpoint, ada beberapa acuan yang harus diperhatikan agar media pembelajaran yang dibuat menjadi lebih menarik, sebagai berikut:

- a. Menggunakan desain yang konsisten, contohnya bisa dilakukan dengan menggunakan *slide master*, sehingga *layout*, *font*, *bulleting*, dan animasi pergantian slide menjadi konsisten.
- b. Batasi jumlah baris teks dalam setiap slide. Jumlah baris dalam slide yang terlalu banyak menyebabkan slide menjadi terlalu penuh dan membuat ukuran teks lebih kecil-kecil. Sehingga peserta didik sulit menangkap informasi dalam slide tersebut. Sampaikan poin-poin penting dalam setiap slide.
- c. Menggunakan warna teks dan latar belakang yang kontras sehingga dapat dibaca dengan jelas oleh peserta didik.
- d. Hindari penggunaan animasi dan *sound effect* yang berlebihan karena dapat menyebabkan peserta didik menjadi tidak konsentrasi dengan pelajaran, tetapi justru menjadi lebih tertarik dan fokus dengan animasi dan sound effect yang ditampilkan.
- e. Membuat tombol-tombol yang langsung menuju pada slide tertentu, sehingga peserta didik bisa melompat maju atau mundur tanpa harus

---

<sup>28</sup> Lizma Nur Saida, Satrio Hadi Wijoyo, dan Satrio Agung Wicaksono, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang," *Jurnal: Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* Vol.03, No.09 (September 2019): 8697.

melewati slide demi slide, tombol ini bisa dibuat dengan memanfaatkan *hyperlink*.<sup>29</sup>

- f. Jangan terlalu banyak menampilkan tulisan, sisipkan gambar ilustrasi yang sesuai untuk menambah pemahaman peserta didik.

Dalam penggunaan media powerpoint interaktif tentunya terdapat kelebihan dan kekurangan. Berikut beberapa kelebihan powerpoint interaktif:

- a. Peserta didik dapat mengenal perangkat teknologi dan komunikasi.
- b. Penyampaian materi lebih menarik karena dilengkapi komposisi warna, gambar, dan animasi.
- c. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai berulang-ulang.
- d. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran.
- e. Media pembelajaran powerpoint interaktif mudah dioperasikan oleh peserta didik.
- f. Penyampaian materi disajikan melalui audio, visual dan audio-visual sehingga mudah dipahami peserta didik.
- g. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan kreatif.<sup>30</sup>

Selain memiliki beberapa kelebihan, media pembelajaran powerpoint interaktif juga memiliki beberapa kekurangan. Berikut kekurangan powerpoint interaktif dalam proses pembelajaran :

- a. Media ini membutuhkan perangkat keras (*hardware*) untuk memproyeksikannya seperti LCD/proyektor.

---

<sup>29</sup> Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, I (Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha, 2020).

<sup>30</sup> Ali Rahman dkk., *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Arab Santri Melalui Pembuatan Rancangan Pembelajaran Berbasis Teknologi di Pondok Pesantren Nurul Azhar Talaweh Sidrap* (Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press, 2021).

- b. Membutuhkan keterampilan dan rancangan yang matang, agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Kelemahan tersebut dapat diatasi, dengan pihak sekolah menyediakan alat-alat penunjang proses belajar seperti proyektor dan guru terus belajar mengasah kemampuan dan kreatifitas membuat media powerpoint interaktif.<sup>31</sup>

### **C. Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah**

Matematika merupakan ilmu yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.<sup>32</sup> Matematika dapat diartikan sebagai ilmu yang didapat dengan cara berfikir, menghitung rumus yang berhubungan dengan angka dan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah (MI) usianya antara 7-12 tahun. Pada anak usia ini kemampuan berfikirnya mampu mengoperasikan kaidah-kaidah logika, walaupun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret atau nyata.<sup>33</sup> Anak usia MI sedang mengalami perkembangan pada pola pikirnya, ini dikarenakan tahap pola pikir mereka masih formal, bahkan pada peserta didik MI di kelas rendah sebagian pola berpikinya masih masih pada tahapan (*pra-konkret*).

Salah satu teori yang dapat dipakai guru untuk dijadikan rujukan dalam memberikan dan membentuk konsep matematika di MI adalah teori kognitif Jean

---

<sup>31</sup> Desy Putri Angraeni, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan" (Universitas Pasundan Bandung, 2017).

<sup>32</sup> Lita Asmara, "Pengembangan Media Video Animasi Berbantu Adobe Premiere Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD/MI" (Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

<sup>33</sup> Eka Maulindah Putri Sanjaya, "Pengembangan Media Kantongmatika Materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Al-Ma'arif 09 Singosari Malang" (Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang, 2018).

Piaget. Secara umum teori Jean Piaget adalah kognitif yang mengklasifikasikan perkembangan kognitif anak mulai dari umur 0-12 tahun ke atas. Teori dapat dijadikan patokan oleh guru dalam merancang sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukannya penguasaan dan pemahaman yang baik pada ilmu matematika.<sup>34</sup> Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep 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 dan menyelesaikan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Nasrin Nabila, "Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget," *Jurnal: Kajian Pendidikan Dasar* Vol.06, No.01 (Januari 2021): 70–71.

<sup>35</sup> Itoh Masitoh dan Sufyani Prabawanto, "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Dan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ekstratif," *Jurnal: Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2016, 188.

#### D. Hasil Belajar

Hasil belajar sering dipakai untuk ukuran mengetahui seberapa seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar juga dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil yaitu suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahan. Sedangkan belajar adalah perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan yang baru berupa keterampilan, sikap dan nilai.<sup>36</sup>

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik yang meliputi ranah kognitif yang berhubungan dengan hasil belajar intelektual, afektif berhubungan dengan sikap dan psikomotorik yang berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Perubahan tersebut diketahui apabila peserta didik telah selesai mengikuti pembelajaran lewat interaksi dengan beberapa sumber serta lingkungan belajar.<sup>37</sup> Arti lain dari hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajarnya. Hasil belajar didapat dari penilaian hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki proses pembelajaran.<sup>38</sup>

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik sangat ditentukan oleh kondisi peserta didik dan lingkungannya. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada dua, yaitu :

---

<sup>36</sup> Suardi, *Belajar Dan Pembelajaran*.

<sup>37</sup> Rusmono, *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2017).

<sup>38</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010).

## 1. Faktor Internal

### a. Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis peserta didik yang sehat jasmani dan tidak berada dalam keadaan lelah atau capek dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran dengan baik. Sehingga dimungkinkan dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

### b. Faktor psikologis

Faktor psikologis yang berbeda-beda pada setiap individu dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Faktor psikologis tersebut dapat meliputi intelegensi, minat, bakat, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

## 2. Faktor Eksternal

### a. Faktor lingkungan

Lingkungan dapat menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik, dan lingkungan sosial.

### b. Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.<sup>39</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mendapatkan pengalaman

---

<sup>39</sup> Nuridayanti, *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Dengan Pendekatan Problem Posing* (Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2022).

belajarnya dan menunjukkan suatu perubahan. Perubahan tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Sehingga faktor internal dan eksternal perlu mendapatkan perhatian dari seorang guru agar dapat membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal.

### **E. Materi KPK dan FPB**

Materi KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dan FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) diajarkan di kelas 4 SD/MI. Dimana materi ini sangat penting untuk dipahami oleh peserta didik, karena pada materi ini sering menggunakan perumpamaan di dunia langsung, yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. Sebelum membahas tentang KPK dan FPB, sebaiknya kita pahami terlebih dahulu apa itu bilangan prima, faktor bilangan, faktorisasi prima, dan kelipatan bilangan :

#### 1. Bilangan Prima

Bilangan prima adalah bilangan yang hanya mempunyai tepat 2 faktor yaitu 1 dan bilangan itu sendiri. Contoh bilangan prima yaitu : 2, 3, 5, 7, 11, 13 dan seterusnya. Angka 1 bukan bilangan prima karena 1 hanya mempunyai 1 faktor yaitu 1. Angka 9 bukan termasuk bilangan prima meskipun 9 angka ganjil, karena angka 9 memiliki 3 faktor yaitu 1, 3 dan 9.

#### 2. Faktor Bilangan

Jika suatu bilangan habis dibagi bilangan lain, maka pembagi dan hasil bagi itu merupakan faktor dari bilangan itu. Contohnya 12 habis dibagi 2 dan menghasilkan 6. Maka 2 dan 6 adalah faktor dari 12. Namun faktor dari 12 bukan hanya 2 dan 6. Faktor lainnya yaitu:

$$12 = 1 \times 12$$

$$12 = 2 \times 6$$



$$12 = 3 \times 4$$

Jadi angka 1, 2, 3, 4, 6 dan 12 adalah faktor-faktor dari 12.

### 3. Faktorisasi Prima

Faktorisasi prima adalah penyajian bilangan dalam bentuk perkalian bilangan prima. Bilangan prima dalam perkalian tersebut disebut faktorisasi prima. Contohnya faktorisasi prima dari  $20 = 2 \times 2 \times 5$ . Pada contoh tersebut 20 diperoleh dari hasil perkalian antara bilangan prima dengan bilangan prima. Untuk menentukan faktorisasi prima dapat dilakukan dengan cara pohon faktor.

### 4. Kelipatan Bilangan

Kelipatan suatu bilangan merupakan hasil kali bilangan dengan bilangan itu. Contohnya kelipatan dari 3 diperoleh dengan mengalikan 3 dengan bilangan-bilangan asli. Contohnya sebagai berikut :

**Tabel 2.1 Contoh Kelipatan Bilangan**

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30

Dari tabel nomer 2.1, dapat dilihat bahwa kelipatan bilangan 3 adalah 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 dan seterusnya.

### 5. KPK dan FPB

Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) adalah kelipatan persekutuan dari dua bilangan yang nilainya paling kecil di antara kelipatan persekutuan lainnya. Sedangkan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) adalah faktor persekutuan dari dua bilangan yang nilainya paling besar di antara faktor

persekutuan lainnya. Cara menentukan KPK dan FPB dapat dilakukan dengan pohon faktor atau teknik sengkedan.

**Tabel 2.2 Cara Menentukan KPK & FPB**

	Pohon Faktor	Teknik Sengkedan
KPK	Mengalikan semua faktor prima. Jika ada faktor prima yang sama, pilih faktor prima dengan pangkat terbesar.	Mengalikan semua faktor prima yang ada.
FPB	Mengalikan semua faktor prima yang sama dengan pangkat terkecil.	Mengalikan semua faktor prima yang dapat membagi habis kedua bilangan tersebut. <sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Ariyanto dkk., *Matematika Untuk SD/MI Kelas IV Semester Gasal* (Surakarta: CV Surya Badra, 2016).