

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah “media” berasal dari kata Latin “medius”, yang berarti perantara (di mana media berfungsi sebagai wahana untuk menyampaikan pesan dari sumber ke tujuan). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang dapat menarik perhatian, minat, dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran (Huda et al., 2021). Selain itu, media juga dipandang sebagai sarana komunikasi yang secara efektif dan efisien menyampaikan pesan-pesan pendidikan dari guru kepada siswa. Media berfungsi tidak hanya sebagai alat interaktif, tetapi juga sebagai komponen utama dalam sistem pembelajaran, yang mampu meningkatkan kualitas interaksi siswa dan hasil belajar (Suryani et al., 2022).

Dalam konsep Daryanto sebagaimana diutarakan oleh Hamid (2020), segala sesuatu dalam bentuk objek, manusia, dan lingkungan yang dapat digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran sesuai konsep Daryanto. Dalam pembahasan tentang pembelajaran, siswa akan mempelajari tujuan media pembelajaran untuk mengarahkan perhatian, minat, bakat dan

perasaan guna mencapai tujuan dasar dalam kegiatan belajar

Pandangan tentang media berbeda-beda di antara organisasi yang terkait dengan teknologi pendidikan dan komunikasi, sebagaimana terlihat pada AECT (*Association for Educational Communication Technology*), menunjukkan Media terdiri dari semua teknologi yang digunakan untuk menyebarkan informasi (Hamid, 2020). *National Education Association* (NEA) juga menyatakan bahwa sarana dimanipulasi dan dimanfaatkan melalui penglihatan, pendengaran, membaca, atau ucapan dengan bantuan indra (Nurfadhillah, 2021). Berdasarkan Gagné dan Briggs, media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai sarana penyampaian materi ajar yang akan digunakan untuk memotivasi siswa agar mengambil peran aktif dalam belajar (Hamid, 2020).

Berdasarkan penjelasan mengenai media pembelajaran yang telah diuraikan di atas mengenai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sumber daya yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar memudahkan materi yang disampaikan dan menarik perhatian siswa.

a) Peran Media Dalam Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran menjadi alat komunikasi untuk menyampaikan materi dalam bidang pembelajaran. Sudah diketahui bahwa media memiliki peran yang menonjol dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah peran-peran utama yang dimiliki

oleh media tersebut:

1) Sebagai alat bantu belajar

Sebagai sumber pedagogis, media pendidikan (sumber teknologi) dapat mendorong proses pembelajaran yang signifikan karena siswa menggunakan semua indera dan otaknya.

2) Sebagai alat komunikasi

Media adalah perantara untuk memindahkan pesan dari pengirim kepada penerima.

3) Sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru

Guru seharusnya berperan sebagai pemicu motivasi dari materi bagi siswa, kemudian guru benar-benar perlu menyajikan materi yang menarik dan menyenangkan karena penggunaan media dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Penyampaian materi tidak harus lisan dan monoton. Sebaliknya, berbagai jenis media digunakan untuk menarik perhatian siswa (Pakpahan, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki peran dalam pembelajaran. Media berperan seperti alat, saluran komunikasi, dan pembangkit gagasan untuk berkontribusi dalam meningkatkan lingkungan pembelajaran yang berlaku.

b) Fungsi dan Manfaat Media

Media sangat berkaitan dengan proses pembelajaran. Media merupakan salah satu alat yang membantu mempermudah proses

belajar. Konsep-konsep abstrak dapat dibuat lebih nyata melalui media. Selain itu, media juga memiliki fungsi dan manfaat dalam pembelajaran.

Sebagian besar media pembelajaran digunakan sebagai sarana mengajar. Manfaat media pembelajaran meliputi memotivasi siswa, meningkatkan minat siswa dalam belajar, serta mengomunikasikan informasi (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran juga berperan sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam penyampaian materi ajar secara lebih interaktif dan efektif. Penggunaan media visual, audio, audio-visual, maupun multimedia mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, memperjelas konsep, serta menjadi lebih baik (Karomah et al., 2024). Selain itu, memiliki manfaat dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa sekolah dasar, memfasilitasi proses interaksi pembelajaran, serta mendukung proses interaksi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang efektif, aktif, dan menyenangkan (Raharja et al., 2025).

Menurut Hamid (2020), menyebutkan keunggulan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah:

- 1) Sebagai media penyampaian bagi proses belajar guru dan siswa karena tidak semua materi dapat disampaikan secara verbal. Akibatnya, diperlukan alat pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau ide dengan tujuan agar siswa dapat dengan mudah memahami.
- 2) Untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar

sehingga menjadi lebih aktif dan interaktif dalam hal rasa ingin tahu, semangat, dan interaksi antara guru.

- 3) Dapat mengatasi keterbatasan yang berkaitan dengan ruang, waktu, dan tenaga, sehingga yang sulit atau abstrak dapat dijelaskan dengan lebih konkret melalui bantuan media pembelajaran.

Dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang memberikan dukungan dalam memfasilitasi pembelajaran dan pengajaran atau membimbing guru untuk memotivasi siswa agar minat belajar meningkat dan penyampaian informasi dapat dilakukan dengan lebih mudah. Artinya, media pembelajaran harus memberikan interaksi timbal balik kepada guru dan siswa yang dapat mempercepat proses belajar. Keunggulan lainnya adalah meningkatkan rasa cinta dan motivasi siswa untuk ikut serta dalam pembelajaran, serta membantu meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat mengatasi keterbatasan dalam belajar baik secara spasial, temporal, mental dan sensorik.

2. Media *Big Book digital*

a. Pengertian *Big Book digital*

Big Book digital jelas merupakan versi digital dari buku kertas. Buku cetak umumnya berupa tumpukan kertas yang dijilid menjadi satu dan berisi teks atau teks dan/atau gambar, sedangkan ebook membawa informasi digital pada komputer pribadi atau smartphone dengan dibuat untuk meningkatkan distribusi konten

(teks, gambar, suara dan video), dll. Big Book adalah salah satu jenis media pembelajaran visual (Apriliani, 2023).

Pendapat lain menunjukkan bahwa keunikan *Big Book digital* terletak pada penyajiannya yang menggabungkan ukuran tampilan yang besar dengan teknologi digital, sehingga materi dapat ditampilkan secara lebih menarik dan interaktif. Media ini umumnya memuat teks berukuran besar, ilustrasi gambar yang jelas, warna yang menarik, serta tambahan unsur multimedia seperti audio, video animasi, tautan interaktif, dan kode QR yang memudahkan siswa mengakses materi pendukung (Febriyana et al., 2025).

Berdasarkan uraian di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa media *Big Book digital* adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam bentuk buku besar ini yang dipenuhi visual berupa gambar yang mendominasi representasi teks (baik digital maupun cetak).

b. Manfaat Big Book digital

Media *Big Book digital* menawarkan berbagai manfaat pembelajaran, bagi siswa. Penggunaan *Big Book digital* dapat membantu membuat lingkungan pembelajaran jadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan.

Istiqomah (2021), menyatakan bahwa media Big Book memiliki beberapa manfaat bagi siswa, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memotivasi siswa jadi bisa cepat membaca, karena tampilan teks

yang besar dan jelas memudahkan siswa dalam mengenali kata-kata.

- 2) Membangun kepercayaan diri siswa ketika siswa membaca sebagai pembaca pemula.
- 3) Membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, sebab media disajikan dengan gambar dan warna yang menarik.
- 4) Mendorong siswa untuk menyukai berbagai jenis bacaan atau cerita, sehingga minat literasi siswa semakin meningkat.
- 5) Menumbuhkan kesadaran pada siswa agar ingin membaca secara mandiri di sekolah dan di rumah.

Selain itu, penggunaan *Big Book digital* juga memberikan manfaat tambahan berupa kemudahan akses terhadap materi pendukung seperti video pembelajaran, LKPD, evaluasi, dan game edukatif melalui kode QR, sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih interaktif dan bermakna (Santini Putri & Agustiana, 2023).

Dengan mempertimbangkan keunggulan-keunggulan yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Big Book digital* dapat digunakan untuk menstimulasi minat baca anak, baik dalam hal membentuk kebiasaan membaca siswa maupun mengatasi kesulitan dalam belajar membaca serta membangkitkan minat baca mereka.

c. Kelebihan dari Media *Big Book digital*

Big Book digital memiliki banyak fitur yang dapat mendukung proses pembelajaran, khususnya pada siswa sekolah

dasar. Salah satu kelebihan utamanya adalah tampilan visual yang besar, menarik, dan mudah dibaca oleh seluruh siswa di kelas. Hal ini membuat siswa lebih memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru (Maharani, 2023).

Selain itu, *Big Book digital* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena memadukan teks, gambar, warna, dan unsur multimedia yang interaktif. Penyajian materi yang dinamis dan menarik membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran (Anggriani, 2024).

- 1) Memiliki tampilan yang besar dan jelas, sehingga teks dan gambar dapat dilihat oleh seluruh siswa secara bersama-sama.
- 2) Meningkatkan fokus dan perhatian siswa, karena visual yang menarik membuat siswa lebih konsentrasi saat pembelajaran.
- 3) Memudahkan pemahaman materi, sebab materi disajikan dengan bahasa sederhana, ilustrasi gambar, dan contoh yang kontekstual.
- 4) Menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, terutama dengan tambahan video animasi, barcode (kode QR), LKPD, evaluasi, dan game edukatif.
- 5) Menumbuhkan rasa ingin tahu di kalangan siswa, sehingga memberikan alasan untuk bertanya dan mengeksplorasi materi lebih lanjut.
- 6) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar, karena media digital lebih selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada era teknologi.

- 7) Membantu siswa belajar secara mandiri, karena media dapat diakses kembali melalui laptop maupun handphone.

Pendapat lain juga menjelaskan bahwa *Big Book* berbasis digital memiliki kelebihan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas dalam satu media pembelajaran (Ishak, 2026).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan *Big Book digital* terletak pada ukuran tampilan yang besar, daya tarik visual yang tinggi, kemudahan memahami materi, serta integrasi teknologi digital yang memungkinkan pembelajaran lebih aktif oleh siswa karena mereka merasa lebih terhubung, terlibat, dan menikmati proses belajar mereka.

3. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan proses terencana yang melibatkan interaksi antara pendidik, siswa, serta lingkungan belajar untuk membangun pemahaman konsep dan keterampilan berpikir matematis. Proses ini tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga pada cara siswa memahami, menalar, dan menggunakan konsep matematika.

Menurut Suryadi (2020), pembelajaran matematika dirancang sebagai proses pedagogis yang menempatkan aktivitas berpikir siswa sebagai inti pembelajaran, sehingga siswa mampu membangun pengetahuan matematika secara bertahap dan bermakna.

Hal ini sejalan dengan Widodo & Kartikasari (2021), yang mengatakan bahwa pembelajaran matematika harus melibatkan siswa secara aktif dalam membangun konsep, prosedur, serta menerapkannya pada berbagai konteks.

Dari pengemukaan tersebut pembelajaran matematika merupakan proses aktif dan terencana yang berfokus pada pengembangan pemahaman konsep serta kemampuan berpikir matematis siswa melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan belajar.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pendidikan matematika dapat berperan penting dalam mempersiapkan siswa dengan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis, serta keterampilan yang dapat diterapkan dalam situasi kehidupan nyata.

Menurut Hendriana et al. (2021), pembelajaran matematika bertujuan mengembangkan kemampuan memahami konsep, penalaran matematis, pemecahan masalah, mengomunikasikan matematika, serta sikap terhadap matematika. Sedangkan tujuan pembelajaran matematika mencakup pengembangan pemahaman konseptual, penalaran matematis, dan pemecahan masalah dengan implikasi pada komunikasi matematis serta sikap positif terhadap matematika.

Dengan demikian, dapat dilihat bahwa matematika memiliki orientasi ganda, tidak hanya untuk penguasaan materi pembelajaran,

tetapi juga untuk pengembangan cara berpikir siswa dan sikap positif terhadap matematika.

c. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari mata pelajaran lain, terutama sifatnya yang abstrak dan simbolik.

Menurut Nurhasanah & Kusumah (2020), pembelajaran matematika menekankan penggunaan simbol, penalaran logis, dan ketepatan dalam proses penyelesaian masalah. Selain itu, Rahmah (2022) menyatakan bahwa pembelajaran matematika perlu dikaitkan dengan konteks nyata agar konsep yang abstrak lebih mudah dipahami siswa.

Dari 2 pendapat karakteristik para ahli diatas, dapat dilihat setiap ahli memiliki pemahaman dan pernyataan yang berbeda. Sehingga dapat disimpulkan Pembelajaran matematika memiliki karakteristik abstrak dan hierarkis sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata siswa.

4. Materi Satuan Panjang (Satuan Baku)

a. Pengertian Satuan Panjang (Satuan Baku)

Satuan panjang merupakan bagian dari materi pengukuran dalam matematika yang digunakan untuk mengetahui ukuran panjang suatu benda. Pengukuran dilakukan dengan cara membandingkan suatu besaran dengan besaran lain yang sejenis

sebagai acuan. Menurut Murtiningsih (2023), pengukuran adalah proses membandingkan suatu besaran dengan satuan tertentu untuk memperoleh hasil yang tepat.

Satuan panjang diklasifikasikan menjadi satuan non-standar dan satuan standar. Satuan standar adalah satuan yang telah disepakati secara umum dan memiliki nilai tetap sehingga hasil pengukuran bersifat konsisten. Menurut Hidayat (2021), satuan baku digunakan agar hasil pengukuran dapat seragam dan dapat digunakan secara luas dalam berbagai situasi.

Dalam satuan dasar panjang adalah meter (m). Selain itu, terdapat satuan turunan lain seperti kilometer (km), hektometer (hm), dekameter (dam), desimeter (dm), sentimeter (cm), dan milimeter (mm) yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Prasetyo, 2022).

b. Konsep Satuan Panjang (Satuan Baku)

Konsep satuan panjang berkaitan dengan pemahaman hubungan antar satuan serta kemampuan dalam melakukan konversi satuan. Dalam sistem metrik, hubungan antar satuan panjang bersifat berkelipatan sepuluh. Hal ini memudahkan siswa dalam mengubah satuan yang lebih besar ke lebih kecil maupun sebaliknya.

Menurut Sari (2020), pemahaman konsep satuan panjang tidak hanya mencakup pengenalan jenis satuan, tetapi juga kemampuan mengonversi dan mengaplikasikannya dalam

kehidupan sehari-hari.

Dalam Kurikulum Merdeka, materi satuan panjang pada kelas III termasuk dalam fase B dengan elemen pengukuran. Siswa diharapkan mampu mengenal, membandingkan, mengukur, serta mengonversi satuan panjang dalam berbagai konteks. Menurut Rahmawati (2024), pembelajaran satuan panjang akan lebih efektif jika disajikan secara kontekstual dan didukung dengan media pembelajaran menarik.

Oleh karena itu, penggunaan media seperti *Big Book digital* yang dilengkapi gambar, animasi, dan permainan edukatif dapat siswa minat dan hasil belajar siswa.



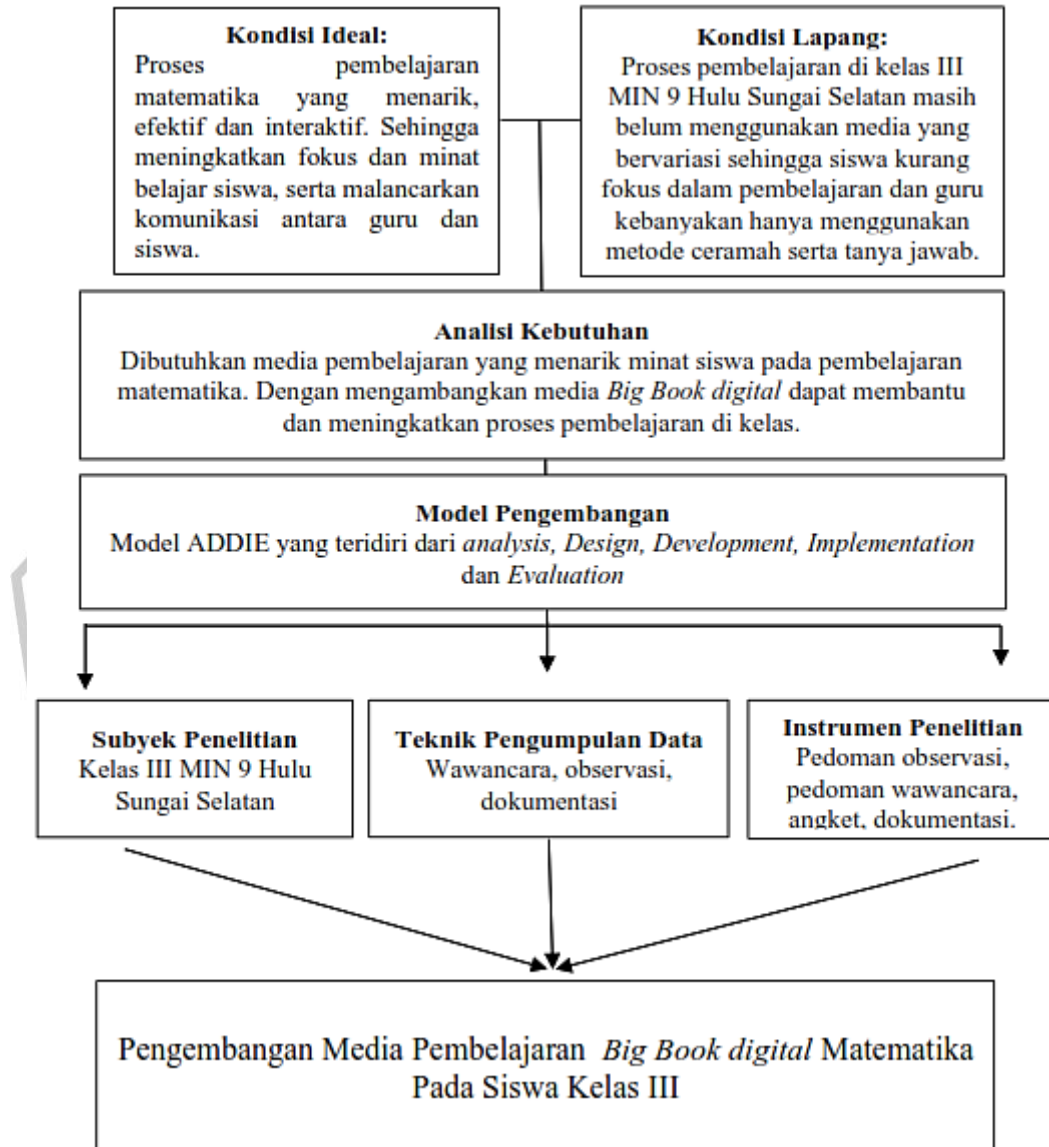
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tiga penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pekerjaan yang saya lakukan sekarang adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
Febriyana et al. (2025)	Pengembangan Media <i>Big Book digital</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar	Media yang dikembangkan adalah big book	Penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan membaca, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran matematika materi satuan panjang
Fayrianto & Purwati (2024)	Pengembangan Media Big Book Berbasis Web pada Pembelajaran Sekolah Dasar	Sama-sama menggunakan media Big Book dalam bentuk digital sebagai media pembelajaran siswa SD	Penelitian terdahulu berbasis web untuk pembelajaran umum, sedangkan penelitian ini secara khusus pada matematika kelas III
Novitaningtyas & Sari (2024)	Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar	Sama-sama meneliti media Big Book pada pembelajaran matematika	Penelitian terdahulu berfokus pada hasil belajar matematika secara umum, sedangkan penelitian ini fokus pada materi satuan panjang (satuan baku) kelas III

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir