

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran di sekolah Dasar tidak hanya proses interaksi antara guru melainkan dengan siswa yang mana untuk menunjang tercapainya proses pembelajaran. Oleh karena itu, interaksi siswa dengan media juga dibutuhkan saat pembelajaran. Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfilah, artinya adalah “perantara” atau “pegantar”. Mengingat media sendiri yaitu alat bantu guru yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, yang mana digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan Sadiman, dkk. (2010:6). Menurut Indaryati (2015:85) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, karena dengan media pesan dalam pembelajarn akan tersampaikan dengan jelas.

Media sendiri bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa sehingga terjadi proses belajar. Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang atau stimulus bagi anak agar proses belajar mengajar bisa terjadi Sumanto & Seken (2012:221).

Selanjutnya menurut Aqip (2010:58) media pengajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Sedangkan menurut Sutikno (2013:105) mendefinisikan media

pembelajaran diartikan sebagai suatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan Guru sebagai penyampaian informasi, mestimulus pikiran, perasaan, perhatian, dan mendorong terjadinya proses pembelajaran. Jadi, dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Kemudian, Siswa dapat belajar dengan mudah dengan adanya suatu media tersebut .

b. Fungsi media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai berbagai fungsi dalam proses pembelajaran yaitu : (1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa (2) Memperoleh gambaran jelas tentang benda yang yang sulit diamati secara langsung (3) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya (4) Menghasilkan keseragaman pengamatan (5) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik (6) Membangkitkan keinginan dan minat baru (7) Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar (8) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak (9) Memudahkan siswa untuk membandingkan, mengamati, mendiskripsikan, suatu benda. Ari Dwi Haryono (2015:49-50).

Adapun Fungsi dari media pembelajaran menurut Sutikno (2013:50) sebagai berikut : (1) Membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran (2) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalitas* (3) Mengatasi keterbatasan ruang (4) Pembelajaran lebih komunikatif dan Produktif (5) Waktu

pembelajaran bisa dikondisikan (6) Menghilangkan kebosanan siswa (7) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu (8) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam (9) Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan.

Kemudian Menurut Nurseto (2011:21) fungsi media pembelajaran ditekankan sebagai berikut: (1) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, (2) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, (3) Mempercepat proses belajar, (4) Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, (5) Mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu alat bantu guru yang digunakan dalam penyampaian materi dan menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan nyata akan mudah diterima oleh siswa karena pembelajaran yang menarik dan bisa terlibat secara langsung membuat siswa tidak bosan dengan pembelajaran di kelas. Jadi, pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, mempermudah pemahaman siswa, dengan siswa mudah paham maka siswa akan lebih giat dalam belajar dan akan termotivasi dalam belajar sehingga tercapainya proses pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Khususnya, dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Manfaat media pembelajaran menurut Sumanto (2010:50) sebagai berikut: (1) Membangkitkan perhatian

siswa, (2) Memperjelas informasi yang disampaikan, (3) Menstimulasi ingatan tentang konsep, (4) Memotivasi siswa mengikuti materi pembelajaran, (5) Menyajikan bimbingan belajar, (6) Membangkitkan performansi siswa yang relevan dengan materi, (7) Memberikan masukan performansi siswa yang benar, (8) Mendorong ingatan, menstransfer pengetahuan keterampilan, dan sikap yang sedang dipelajari.

Selanjutnya Arsyad (2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Manfaat penggunaan media pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat memunculkan motivasi belajar, interaksi intens yang lebih antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (3) Dapat mengatasi keterbatasan indera, (4) Memberikan pengalaman yang sama kepada tiap siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Khususnya, memberikan motivasi dan semangat belajar siswa sehingga diharapkan nantinya dapat menunjang keberhasilan pembelajaran Sumanto (2014:51).

Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu guru dalam penyampaian materi di kelas. Selain itu, menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran agar tidak mudah bosan

saat pembelajaran. Diharapkan siswa tertarik dengan menggunakan sebuah media karena dapat memotivasi dan semangat belajar siswa dapat berhasil dalam proses pembelajaran. Jadi, media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses keberhasilan belajar siswa.

d. Klasifikasi media pembelajaran

Dari beragam klasifikasi media pembelajaran dilihat dari fisik maupun bentuknya dapat dikelompokkan sebagai berikut: (1) media dua dimensi seperti gambar, media gambar animasi manual, media kartu angka, mediakartu buah, media gambar binatang buas, media anatomi tubuh dsb, (2) media tiga dimensi seperti lembar balik, peta timbul, model irisan bumi dsb, (3) media pandang diam seperti media TIK, (4) media pandang gerak seperti Film/video Haryono (2015:52). Berdasarkan jenis yang diperlukan dan diperhatikan, media pembelajaran meliputi sebagai berikut: (1) niat atau tujuan, (2) isi atau substansi yang ingin disajikan, (3) kemauan, (4) kemampuan, (5) dan ketersediaan media pembelajaran Setyosari (dalam Hayono, 2015:52). Sedangkan melalui jenis dan cara penyajiannya media diklasifikasikan menjadi alat peraga dan media TIK Haryono (2015:53).

Berdasarkan penjelasan diatas media dapat disimpulkan bahwa media melalui jenis dan penyajiannya dibagi dua yaitu alat peraga dan media TIK, sedangkan dilihat dari bentuk dan fisiknya media diklasifikasikan menjadi 4 yaitu media dua dimensi, media tiga dimensi, media pandang diam dan media pandang gerak. Dengan adanya pengklasifikasian media maka guru harus pandai memilih media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media yang akan diajarkan oleh peneliti yaitu media visual yang mempunyai bentuk tiga dimensi.

e. Merancang Media Pembelajaran

Ada banyak cara dalam membuat media. Adapun cara –cara yang digunakan yaitu berbeda –beda nantinya sesuai dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Secara umum, langkah-langkah yang dilakukan dalam cara membuat media adalah sebagai berikut: (1) Mempelajari tujuan dan kompetensi yang akan, (2) Menentukan media yang akan dibuat atau dikembangkan, (3) Membuat desain media yang akan dibuat sedemikian rupa sehingga menarik dari segi penampilan dan praktis dalam penggunaannya, (4) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, (5) Membuat alat sesuai rancangan, (6) Menguji coba alat yang telah dibuat untuk mengetahui hasil media yang dibuat, (7) Menyempurnakan alat/bagian komponen media, jika diketahui masih ada kekurangan, (8) Mengevaluasi media yang telah dibuat, (9) Memproduksi media, (10) Menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran Haryono (2015:65-66).

Dalam merancang media sendiri harus memperhatikan hal sebagai berikut : (1) sesuai dengan usia anak, (2) Keamanan, artinya tidak membahayakan anak ketika dipergunakan, (3) mudah ; artinya tidak rumit dalam penggunaannya, (4) awet, artinya tidak mudah rusak jika digunakan anak, (5) membantu siswa untuk mendapatkan informasi atau pemahaman suatu materi. Rancangan media yang digunakan dapat berupa Alat peraga atau media TIK sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar siswa di Sekolah Dasar.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa ketika ingin merancang media harus memperhatikan beberapa hal yang digunakan yang mana harus sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai dengan menggunakan media tersebut, media harus benar benar terjamin keamanannya , dari bahan yang sekiranya tahan

lama dan tidak mudah rusak, mudah dalam penggunaannya sesuai dengan umur peserta didik , tidak membahayakan anak ketika digunakan dan siswa mendapatkan informasi yang menyenangkan terkait dengan materi pembelajaran Haryono (2015:66).

f. Cara Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Sutikno (2013:66) mengemukakan bahwa dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran hendaknya memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip, diantaranya sebagai berikut : (1) Menentukan jenis media yang tepat, (2) Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat, (3) Menyajikan media dengan tepat, (4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat. Sedangkan menurut Aqib (2013:67) mengemukakan sebagai berikut : (1) kompetensi pembelajaran, (2) Karakteristik sasaran didik, (3) karakteristik media yang bersangkutan, (4) Waktu yang tersedia, (5) Biaya yang diperlukan, (6) ketersediaan fasilitas/peralatan, (7) konteks penggunaan, (8) Mutu teknis media.

Pemilihan media pembelajaran merupakan syarat penting yang harus dimiliki oleh seorang Guru. Guru yang kreatif akan melakukan kegiatan pembelajaran dengan sumber belajar dan media yang unik, beraneka ragam, dan tepat mencapai suatu tujuan. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media harus memenuhi kompetensi, karakteristik, waktu, biaya , fasilitas, konteks penggunaan dan mutu teknis media. Supaya, terciptanya suatu pembelajaran yang di inginkan yang dapat mencapai tujuan pembelajaran.

g. Media Kober “Kotak Berpikir”

1) Pengertian Media Kotak Berpikir

Media Kotak Berpikir termasuk media alat peraga tiga dimensi dan seperangkat benda konkret yang sudah dirancang dan akan digunakan untuk membantu menanamkan konsep atau prinsip Haryono (2015:53). Media alat peraga merupakan media pembelajaran yang membawakan ciri dari konsep yang akan dipelajari Haryono (2015:53). Media pembelajaran sendiri bertujuan untuk membantu proses pembelajaran.

2) Manfaat Media Kotak Berpikir

Manfaat media Kotak Berpikir bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran yaitu :

- a. Dengan adanya media Kotak Berpikir siswa cenderung tidak mudah bosan dalam menerima pembelajaran
- b. Dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang diajarkan oleh Guru
- c. Dengan adanya media Kotak berpikir dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa serta menumbuhkan ketertarikan siswa agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh Guru
- d. Dengan adanya media Kotak Berpikir ini dapat menumbuhkan semangat siswa dalam proses pembelajaran

3) Cara Menggunakan Media Kotak Berpikir

- a. Pada media papan tempel terdiri dari papan tempel untuk kartu angka, kartu gambar aktivitas dan kartu kata

- b. Pada media terdapat 3 laci yang didalamnya untuk menyimpan kartu angka, kartu gambar aktivitas dan kartu kata supaya tersimpan rapi setelah selesai digunakan
 - c. Diatasnya laci terdapat sterefom yang digunakan untuk tancapan stik es warna warni yang berupa soal
 - d. Siswa dijelaskan mengenai materi tentang mengenal kosa kata dan operasi hitung penjumlahan bilangan cacah dengan bantuan kartu kartu yang disediakan
 - e. Selanjutnya siswa mengambil soal di papan stik es dan membacanya, lalu mengambil kartu jawaban sesuai soal yang di dapatkan dan dilakukan secara bergantian.
- 4) Keunggulan media Kotak Berpikir
- a. Kotak Berpikir merupakan sebuah media yang dirancang oleh peneliti khususnya untuk mempelajari materi tentang mengenal kosa kata dan berhitung.
 - b. Media Kotak Berpikir merupakan media yang menarik karena di dalamnya media terdapat kartu angka, kartu kata dan kartu gambar aktivitas.
 - c. Media Kotak Berpikir ini berukuran besar dan di desain lebih menarik perhatian siswa dan menyenangkan sehingga menjadikan siswa lebih kreatif dan aktif.
 - d. Media Kotak Berpikir ini tidak mudah rusak, tahan lama, dan bisa dipindah-pindahkan karena bentuknya yang praktis sehingga aman bagi siswa di Sekolah Dasar.

- e. Siswa lebih tertarik dan mempunyai rasa ingin tahu terhadap apa yang ada di dalam media Kotak Berpikir, sehingga siswa sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

2. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah salah satu model pendekatan pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI) untuk kelas awal (yaitu, kelas 1, 2, dan 3) yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak Prastowo (2016:52). Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai mata pelajaran Kadir (2015:1).

Sementara itu pembelajaran tematik menurut pengamat Pendidikan Akhmad Sudrajat adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. (Kemendikbud, 2013) menyatakan bahwa "tematik terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa".

Pembelajaran tematik harus mendorong tercapainya pembelajaran yang PAKEM (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan). Maka, di dalam pembelajaran tematik menekankan siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran untuk memecahkan masalah sehingga dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajarannya.

Menurut Kadir & Ashrohah (2015:6) dalam definisi yang lebih operasional, bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Jadi, pada umumnya pembelajaran tematik /terpadu adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Suatu pembelajaran dikatakan tematik apabila memiliki karakteristik-karakteristik tertentu. Menurut Depdiknas, karakteristik yang dimiliki oleh pembelajaran tematik meliputi enam macam, yaitu : (1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah, (2) kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, (3) kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, (4) membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa, (5) menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya, (6) mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain Prastowo (2016:99).

Sedangkan menurut Kadir & Ashrohah (2015:22) karakteristik pembelajaran tematik sebagai berikut : (1) anak didik sebagai pusat pembelajaran, (2)

Memberikan pengalaman langsung, (3) menghilangkan batas pemisahan antar mata pelajaran, (4) Fleksibel, (5) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan anak didik, (6) Menggunakan prinsip PAKEM(pembelajarn aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan), (7) Holistik, (8) bermakna. Berdasarkan karakteristik diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran tematik yang dijadikan subjek adalah siswa yang mana anak didik sebagai pusat pembelajaran, pembelajaran secara langsung, menghilangkan batas pemisah, fleksibel, hasil sesuai dengan minat, menggunakan prinsip pakem, holistik, dan menyenangkan. Maka, dengan menggunakan prinsip tersebut diharapkan dapat membuat siswa lebih giat dan aktif dalam belajar. Khususnya, karakteristik tersebut diharapkan dapat tercapai dengan baik.

Pada pembelajaran tematik terdapat Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator dari berbagai mata pelajaran yang dipadukan dalam tema yang sudah dipilih Majid Abdul (2015:97). Untuk mengetahui pemetaan kompetensi dasar yang ditetapkan pada kelas 1 sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kompetensi inti pembelajaran tematik kelas 1

No.	Kompetensi Inti
1	Menerima, menjalankan da menghargai ajaran agama yang di anutnya.
2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan percaya diri dlam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3	Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermain
4	Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi dasar yang termuat pada Tema 2 dijelaskan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Tema 2 Subtema 1

No	Mata Pelajaran	Kmpetensi Dasar
1	Matematika	3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam Kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan 4.4 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99
2	Bahasa Indonesia	1.2 Mengenal kosa kata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, dan slogan sederhana) 4.5 Menjelaskan dengan kosa kata Bahasa Indonesia dan pelafalan yang tepat cara memelihara kesehatan.
3	SbDP	1.2 Melalui elemen musik melalui lagu 1.2 Menirukan elemen musik melalui lagu
4	PJOK	3.2 Memahami prosedur gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan Konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional 4.2 Mempraktikkan prosedur gerak dasar non-lokomotor sesuai Dengan Konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
5	PPKn	1.2 Menerima sikap sesuai dengan aturan dan tata tertib yang berlaku di rumah dan sekolah 2.2 Menerima aturan dan tata tertib yang laku di rumah dan sekolah 3.2 Memahami aturan dan tata tertib yang berlaku di rumah dan di sekolah 4.2 Melakukan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di rumah dan sekolah

Tema 2 Kegemaranku memuat 4 subtema diantaranya :

1. Gemar Berolahraga
2. Gemar bernyanyi dan menari
3. Gemar menggambar
4. Gemar Membaca

Subtema yang digunakan pada penelitian adalah Subtema 1, mata pelajaran yang terdapat pada tema 2 adalah Bahasa Indonesia dan Matematika. Kompetensi pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 5 akan dijelaskan pada tabel dibawah ini :

Tabel 2.3 Kompetensi Dasar subtema 1 pembelajaran 5

Mata pelajaran	Kompetensi Dasar
Bahasa Indonesia	Mengenal kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar,tulisan, dan slogan sederhana) Menjelaskan dengan kosa kata Bahasa Indonesia dan pelafalan yang tepat cara memelihara kesehatan
Matematika	Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah samapi 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99

3. Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi, penelitian dan pengembangan bersifat Longitudinal (bertahap bisa multy years) Sugiyono (2017:407).

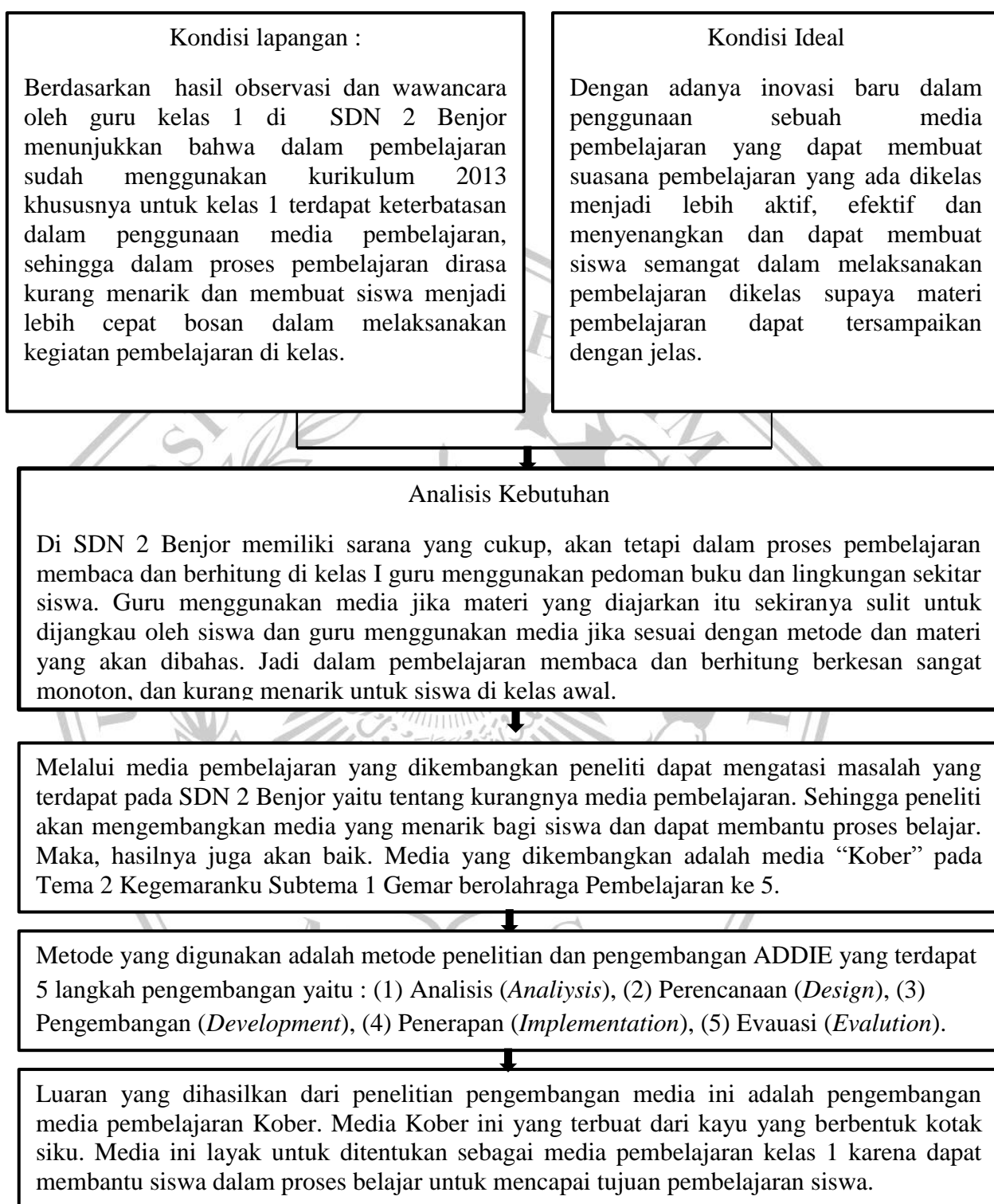
Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan R&D adalah suatu proses yang digunakan untuk menghasilkan produk dan mengembangkan suatu produk baru atau memperbaiki produk–produk yang telah ada.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil temuan dari penelitian relevan yaitu pengembangan yang dilakukan oleh Ajeng Dhias Pamungkas (2017) yang berjudul “Pengembangan media KOBER (Kotak Berhitung) pada materi perkalian mata pelajaran matematika siswa kelas 2 SD” Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan yaitu tematik, sama sama menggunakan media Kober yang berbentuk kotak yang dikemas untuk siswa belajar berhitung. Sedangkan hal yang membedakan dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan materi pembelajaran perkalian, kelas.

Hasil temuan dari penelitian relevan pengembangan yang dilakukan oleh Reny Kusumaningtyas (2015) yang berjudul “Pengembangan media Papan Kotak Gambar Timbul (Pak Gambul) pada tema kegemaranku subtema gemar berolahraga kelas 1 sekolah dasar”. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan yaitu sama sama menggunakan tematik, materi yang sama dan sama sama menggunakan media Kotak. Sedangkan hal yang membedakan yaitu spesifikasi media yang digunakan.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir