

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Hakekat Pembelajaran Matematika
 - a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah suatu proses yang memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik untuk mengembangkan pemahaman peserta didik sehingga memperoleh kompetensi yang berkaitan dengan materi matematika yang dipelajari (Nurul, Fadilla Annisa dkk., 2021). Pembelajaran matematika adalah suatu proses di mana pengetahuan dan pengalaman baru tentang matematika diperoleh melalui serangkaian kegiatan yang terencana dan terstruktur (Ulva dkk., 2020). Dapat disimpulkan pembelajaran matematika adalah proses membantu peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan matematika untuk meningkatkan penguasaan materi matematika.

Matematika berasal dari bahasa latin manthanein atau mathema yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika merupakan ilmu universal yang memegang peran penting dalam berbagai disiplin ilmu serta memajukan daya pemikiran manusia. Maka dari itu, pembelajaran matematika diterapkan di sekolah dasar untuk membangun kreativitas peserta didik dan proses pengenalan bilangan. Dalam pembelajaran matematika harus disertai dengan suasana yang nyaman serta media yang menyenangkan guna menunjang pembelajaran peserta didik.

- b. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Menurut (Alifatul Aprilia, 2022) menyebutkan bahwa karakteristik pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral.

Hal ini berarti, belajar matematika selalu berkaitan dengan materi sebelumnya.

- 2) Pembelajaran matematika bertahap.

Hal ini berarti, Pembelajaran matematika dimulai dengan transisi dari yang konkret ke abstrak atau dari konsep yang sederhana ke konsep yang lebih sulit.

- 3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif.

Hal ini berarti, metode yang menggunakan proses berpikir yang bergerak dari kejadian-kejadian spesifik ke generalisasi

- 4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi.

Hal ini berarti, tidak ada kontradiksi antara satu kebenaran dengan kebenaran lainnya.

- 5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna.

Hal ini berarti, materi dalam pembelajaran matematika lebih mengutamakan pengertian daripada hafalan dalam cara pengajarannya.

Menurut (Izzaty dkk., 2018) matematika memiliki karakteristik yaitu memiliki obyek kajian abstrak, bertumpu pada kesepakatan, berpola pikir deduktif, memiliki simbol yang kosong dari arti, memperhatikan semesta pembicaraan, konsisten dalam sistemnya.

Dari paparan di atas terlihat bahwa karakteristik dari setiap ahli yang berbeda-beda. Sehingga, bisa disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang harus bersifat menarik, pola pikir dari khusus ke

umum, memiliki obyek kajian abstrak dan mengutamakan cara pengerjaannya daripada hafalannya.

2. Materi Pecahan

a. Pengertian Materi Pecahan

Pecahan merupakan sebuah bagian dari obyek yang utuh (Hajeni, 2020). Menurut (Malikha Ziadatul, 2018), pecahan merupakan cabang aritmatika yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan merupakan materi yang berkaitan dengan materi lainnya. Pecahan adalah bilangan yang mempunyai jumlah kurang atau lebih dari utuh, terdiri dari pembilang dan penyebut, pembilang merupakan bilangan terbagi, dan penyebut merupakan bilangan pembagi (Ilman Nafi'an, 2015). Salah satu dasar matematika yang perlu dikuasai peserta didik adalah materi pecahan (Wulandari & Fatmahanik, 2020). Matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep terutama pecahan (Baharuddin, 2020).

Dari opini para ahli sebelumnya bisa disimpulkan bahwa pengertian Pecahan adalah bagian dari keseluruhan obyek tertentu. Pecahan dapat dinyatakan dengan menggunakan notasi a/b , di mana a adalah pembilang dan b adalah penyebut. Pembilang menunjukkan jumlah bagian yang diambil, sedangkan penyebut menunjukkan jumlah bagian dari keseluruhan.

3. Hakekat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan guru untuk memberikan penguatan materi kepada peserta didik (Magdalena dkk., 2021). Menurut (Moto, 2019), media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang dapat berupa benda maupun lingkungan peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Faqih, 2021), media pembelajaran adalah perangkat atau alat yang digunakan oleh guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru juga dituntut untuk memastikan bahwa media yang dibuatnya efektif, inovatif, dan menarik sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan paparan sebelumnya bisa disimpulkan jika media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan penguatan materi kepada peserta didik dalam mendorong pemahaman dan menguasai materi pelajaran. Sehingga, dapat diartikan bahwa media pembelajaran ini sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran supaya peserta didik tidak cepat bosan dan pembelajaran lebih menarik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang dirancang dan diciptakan oleh guru (Saodah dkk., 2020). Sedangkan menurut (Fitriansyah, 2016)

fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran, dimana media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (peserta didik). Fungsi media pembelajaran meliputi penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar, melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar, meningkatkan motivasi belajar, menambah variasi dalam penyajian materi (Rohani, 2019). Media pembelajaran mendorong dalam meningkatkan minat peserta didik dalam memahami dan mengembangkan pengetahuan dari materi pembelajaran yang sudah mereka miliki.

Penggunaan media pembelajaran yang memiliki orientasi pada pembelajaran mereka akan memudahkan dalam penerimaan informasi materi yang sedang diajarkan. Selain meningkatkan pemahaman peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menyajikan data dengan cara menarik, kreatif, dan dapat diandalkan. Berdasarkan paparan diatas, fungsi media pembelajaran yaitu sebagai sarana dalam proses pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran yang disampaikan oleh guru ke peserta didik guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Macam – Macam Media Pembelajaran

Macam-macam media pembelajaran di era terkini ada lima yaitu media cetakan artinya media pembelajaran yang tidak menggunakan teknologi pada penerapannya seperti buku dan majalah, media audio artinya media pembelajaran yang menggunakan suara dalam penerapannya seperti rekaman suara dan kaset CD, media audio visual artinya media yang menampilkan gambar bergerak yang disertai dengan suara seperti video klip, media animasi artinya gambar bergerak yang isinya

seperti film kartun dan disertai dengan suara, media permainan edukasi artinya permainan dengan memanfaatkan teknologi informasi atau non-teknologi, seperti non-teknologi yang dapat dilakukan dengan permainan di dalam kelas dan yang teknologi dapat dibuat dengan memanfaatkan aplikasi game edukasi online (awwaliyah, 2021). Sedangkan, menurut (Susanti, 2017) media pembelajaran ada tiga yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.

Dari paparan diatas bisa disimpulkan jika macam-macam media itu ada banyak seperti media visual, media audio, media audio visual, media animasi, dan media permainan edukasi. Disini peneliti menggunakan sebuah media visual yang dirancang menggunakan sebuah model ADDIE dengan mengembangkan sebuah media *Keratung* sebagai media pembelajaran.

4. Media *Keratung*

a. Pengertian Media *Keratung*

Media *Keratung* merupakan modifikasi permainan ular tangga yang memiliki ukuran besar, terdapat kuis dalam penerapan permainannya dan memiliki desain seperti kereta api serta memiliki dadu yang berbentuk hexagonal. Media ini dapat dipakai untuk media pembelajaran. Ular tangga cukup banyak dikenal oleh anak-anak sejak jaman dahulu sehingga pasti mereka tertarik dalam memainkan permainan ini. Menurut (Wati, 2021) Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Sedangkan menurut (Kumala dkk., 2020) ular tangga adalah permainan media yang sering dimainkan oleh anak-anak yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa banyak langkah yang harus dilalui kotak dari awal hingga akhir untuk menang. Dengan adanya media *Keratung* ini

dapat menarik minat belajar peserta didik dan memudahkan dalam memahami materi. Dari paparan sebelumnya bisa disimpulkan bahwa media *Keratung* ini berisi 50 kotak dengan dadu hexagonal serta 10 kartu soal materi pecahan yang digunakan untuk menyelesaikan permainan. Media permainan *Keratung* ini dapat dimainkan oleh 2 anak atau lebih dan memiliki aturan yang mudah dipahami oleh anak-anak.

b. Cara Penggunaan Media *Keratung*

Cara penggunaan media ular tangga yaitu dengan melempar dadu pada papan ular tangga dan ketika muncul nomor dadu yang dilempar, maka pemain dapat menjalankan bidaknya sesuai dengan angka dadu tersebut dan apabila bidaknya berhenti di kotak yang terdapat gambar tangga maka dapat diartikan pemain harus naik ke ujung tangga dan apabila bidak pemain di kotak yang berisi ular dan terletak di kepala ular, maka bidak pemain jatuh ke dalam kotak ujung ekor ular tersebut (Zuhriyah, 2020). Sedangkan, menurut (Audina dkk., 2022) cara memainkan ular tangga dengan cara anak melempar dadu dan kemudian memindahkan bidak permainan sesuai dengan simbol dadu yang muncul.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa cara penggunaan media *Keratung* yaitu dengan melemparkan dadu, kemudian melangkah dari kotak di mulai dengan melompati setiap kotak dengan nomor urut yang tertera, jika berhenti tepat di anak tangga artinya naik dari kotak tempat berhenti ke kotak anak tangga atas, sedangkan jika berhenti di gambar kepala ular maka artinya turun dari kotak tempat berhenti ke kotak ujung ekor ular. Dalam permainan ini terdapat 10 kartu soal yang diambil dari LKPD dengan materi pecahan sebagai media pembelajaran peserta didik dan yang mencapai kotak selesai pertama kali maka ialah pemenangnya.

c. Kelebihan Media *Keratung*

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan, seperti pada ular tangga ini. Adapun kelebihan ular tangga yaitu permainan ini dapat digunakan untuk melatih sikap peserta didik dalam mengantri di awal pengundian/permainan, melatih kemampuan kognitif peserta didik dengan menjumlahkan mata ular saat melempar dadu, melatih kerjasama, dapat memotivasi untuk terus belajar, media pembelajaran ular tangga baik digunakan efektif untuk mengulang (*review*) materi yang telah diajarkan, media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan, dapat meningkatkan antusias anak-anak terhadap media pembelajaran ini, peserta didik akan menjawab pertanyaan dengan serius jika mereka berhenti di kotak pertanyaan, media ini disenangi oleh peserta didik karena terdapat banyak gambar yang menarik dan *colorful* (Yudiyanto dkk., 2022). Adapun kelebihan media ular tangga menurut (Indriasih, 2016) yaitu visualisasi yang menyenangkan dapat mengaktifkan semua indera peserta didik sehingga rangsangan yang masuk dapat dengan mudah dicerna dan anak-anak mendapatkan pemahaman serta makna bagi kehidupan mereka.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Keratung* yaitu dapat memotivasi peserta didik untuk belajar karena media pembelajaran yang digunakan banyak gambar dan *colorful*, dapat melatih kerjasama antar peserta didik, dapat melatih kemampuan kognitif peserta didik saat melemparkan mata dadu, dan peserta didik dapat bermain sambil belajar.

d. Kelemahan Media *Keratung*

Selain memiliki kelebihan, media ular tangga juga mempunyai kelemahan yaitu membutuhkan persiapan yang matang untuk menyesuaikan konsep materi dan

kegiatan pembelajaran, jika ada peserta didik yang cenderung cepat bosan, mereka akan kehilangan minat untuk bermain, penggunaan ular tangga membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak-anak, permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran, kurangnya pemahaman anak-anak tentang aturan permainan dapat menyebabkan kekacauan, ketika peserta didik bergerak menuruni tangga yang memungkinkan mereka akan menerima jenis pertanyaan yang sama, bagi peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain (Yudiyanto dkk., 2022). Sedangkan menurut (Marcela dkk., 2022) kelemahan dari media ular tangga yaitu membutuhkan tempat yang luas agar peserta didik lebih leluasa dalam bermain, dan kurangnya pemahaman peserta didik tentang aturan permainan ular tangga yang dapat menimbulkan kesalahan.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kelemahan ular tangga yaitu membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan aturan mainnya kepada peserta didik apalagi yang belum menguasai materi dan membutuhkan tempat yang luas untuk penerapannya.

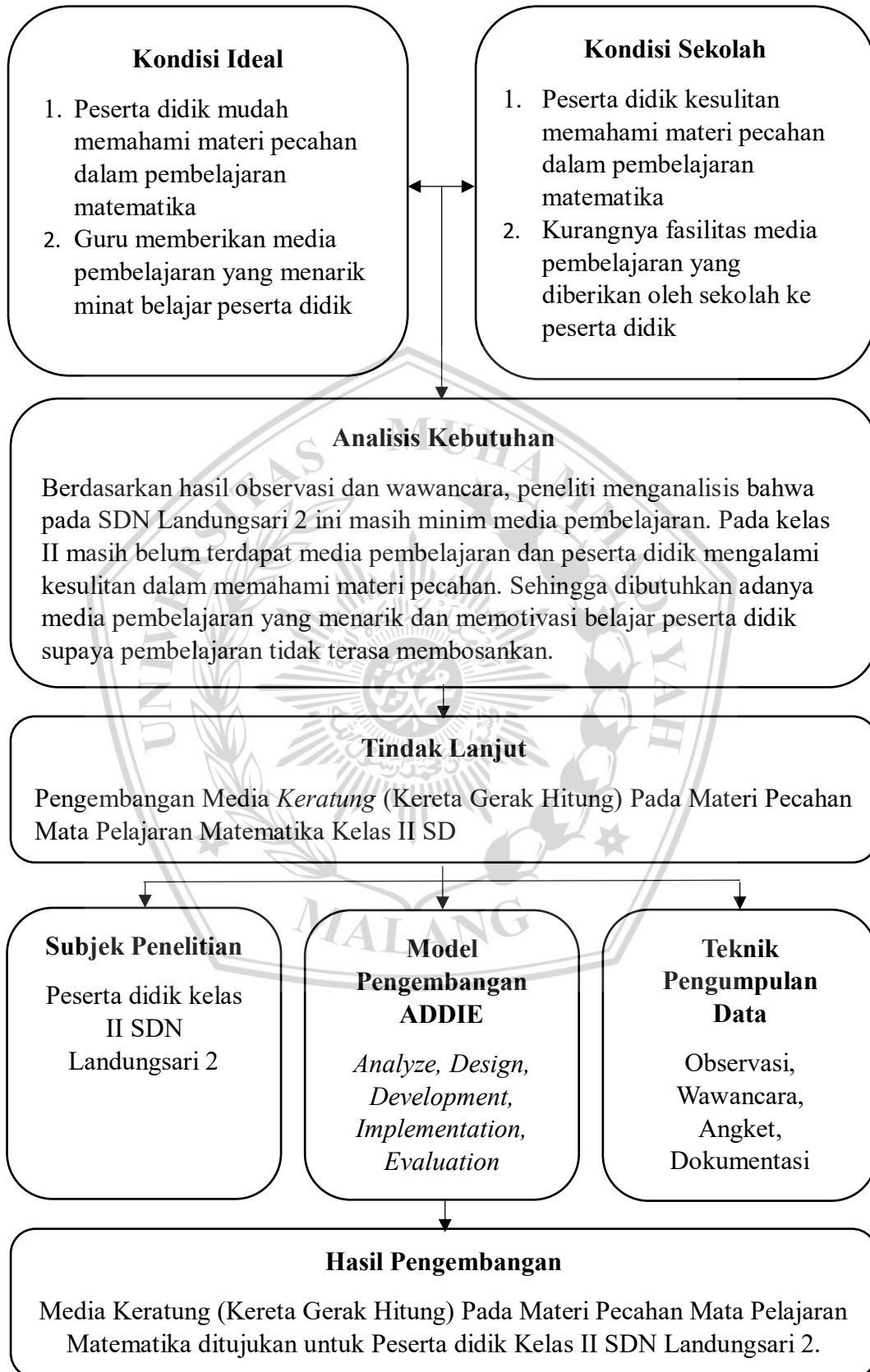
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian dan pengembangan tersebut sudah merujuk oleh berbagai penelitian atau riset terdahulu. Berikut termasuk table 2.1 kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Yang Relevan

Penulis	Judul	Perbedaan	Persamaan
(Nawafilah & Masruroh, 2020)	Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Gumingrejo Tikung Lamongan	Pada penelitian terdahulu menggunakan materi berhitung sedangkan peneliti menggunakan materi pecahan, subjek yang digunakan peneliti terdahulu kelas III sedangkan peneliti menggunakan subjek kelas II, jenis penelitian terdahulu menggunakan penelitian kualitatif sedangkan peneliti menggunakan bentuk penelitian pengembangan.	Menggunakan media ular tangga dan memakai mata pelajaran matematika
(Ariyanto 2020)	dkk., Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Materi Pecahan Sederhana Pada Peserta didik Kelas 3 Sekolah Dasar	Pada subjek yang digunakan peneliti terdahulu kelas tiga sedangkan peneliti menggunakan subjek kelas dua.	Menggunakan media ular tangga, memakai materi pecahan, dan menggunakan model ADDIE.
(Wati, 2021)	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar	Pada mata pelajaran yang digunakan peneliti terdahulu menggunakan mata pelajaran IPS dalam penerapannya sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran matematika.	Menggunakan media ular tangga dan jenis penelitian pengembangan.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Penelitian