

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Hakekat Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika dapat disebut dengan istilah oleh bahasa Yunani "*mathein*" atau "*manthanein*" diartikan mempelajari. Pembelajaran matematika merupakan sebuah proses belajar mengajar untuk membangun kreativitas siswa, meningkatkan keahlian kognitif siswa, dan bisa menambah keahlian mengkonstruksi pengetahuan baru untuk menambahkan penguasaan yang baik pada pembelajaran matematika (Ahmad Susanto 2013 : 186). Sedangkan menurut Soebinto,dkk (2013:2) Pembelajaran Matematika merupakan serangkaian aktivitas yang terencana makanya siswa dapat menerima kompetensi mengenai matematika yang ditelusuri melalui mekanisme pemberian pengalaman. Di dalam pembelajaran matematika harus memiliki sebuah kondisi yang menyenangkan, efektif, dan indikator dalam materi pembelajaran.

Matematika merupakan suatu pembelajaran yang seringkali dianggap menyeringkan oleh siswa. Sesuai opini para ahli, bisa disimpulkan jika pembelajaran matematika termasuk proses belajar mengajar untuk membangun kreativitas siswa untuk menerima kompetensi mengenai matematika yang dipelajari melalui proses pemberian pengalaman.

b. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Karakteristik pembelajaran matematika ada 5 yaitu mempunyai objek kajian abstrak, bertumpu untuk kesepakatan, memperoleh pola pikir yang deduktif, memperoleh simbol dikaitkan dengan konteks yang diinginkan, memperhatikan topik yang akan dituju Soedjadi (2018). Sedangkan menurut (Amir, 2014:78-79) karakteristik pembelajaran matematika mengkaitkan materi sebelumnya dengan pembelajaran matematika, memiliki tahapan yaitu mulai dari yang mudah hingga yang lebih sulit, menggunakan metode induktif, memiliki kebenaran yang konsistensi, pembelajaran matematika mengutamakan pengertian daripada menghafal.

Dari paparan di atas karakteristik menurut para ahli memiliki pernyataan yang berbeda-beda. Sehingga, bisa disimpulkan jika karakteristik pembelajaran matematika termasuk pembelajaran menarik, menyenangkan, memiliki objek kajian yang abstrak, memiliki tahapan yang mudah hingga paling sulit, dan memiliki kebenaran yang konsistensi dalam jawabannya.

2. Materi Pengukuran

a. Pengertian Materi Pengukuran

Pembelajaran matematika memiliki beberapa materi, terdapat materi geometri, aljabar, bilangan, dan pengukuran. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sebuah materi pengukuran. Pengukuran merupakan sebuah alat yang diukur untuk membandingkan besaran (Roebyanto, 2014). Sedangkan menurut Wulan & Rusdiana (2015) Pengukuran merupakan pengumpulan data untuk

membandingkan sebuah alat ukur dan objek yang menghasilkan sebuah angka. Menurut para ahli lainnya Pengukuran merupakan pemberian angka pada objek yang akan diukur agar menggambarkan karakteristik dari objeknya (Febriana, 2019). Menurut Prayitno (2019), pengukuran merupakan suatu proses untuk mendapatkan hasil deskriptif kuantitatif.

Dari opini para ahli sebelumnya bisa disimpulkan jika pengertian pengukuran termasuk sebuah alat ukur supaya membandingkan suatu benda agar mendapatkan hasil kuantitatif. Dengan adanya materi ini membuat siswa bisa menghitung sebuah benda memakai satuan tidak baku atau satuan baku.

3. Hakekat Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran termasuk alat bantu saat proses pembelajaran. Media dipakai supaya menarik siswa untuk bisa aktif saat proses pembelajaran. Menurut Hamka (2018) menyebutkan jika media Pembelajaran bisa diartikan menjadi alat bantu berwujud fisik dan non fisik yang sengaja dibuat untuk menarik siswa dalam memahami proses pembelajaran. Sedangkan menurut Tafonao (2018), media pembelajaran merupakan alat bantu supaya meneruskan pesan pengirim menuju penerima pesan makanya bisa menarik perhatian, perasaan, serta minat belajar siswa. Sedangkan Menurut Daryanto (2012), media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyalurkan pesan baik manusia, benda, lingkungan supaya menarik perhatian, minat, perasaan siswa saat proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan.

Berdasarkan paparan sebelumnya bisa disimpulkan jika media

pembelajaran termasuk alat bantu pada proses pembelajaran supaya menyalurkan sebuah pesan agar siswa tertarik dan aktif pada proses pembelajaran. Sehingga, penting adanya media pembelajaran menjadi pendamping proses pembelajaran supaya tidak membosankan serta menciptakan siswa semakin aktif saat pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media dari bahasa latin disebut dengan pengantar atau perantara. Menurut Brove dalam Sanacki (2013:3) media pembelajaran berfungsi menjadi alat bantu saat mengutarakan pesan. Dengan adanya media pembelajaran guru terbantu saat proses belajar mengajar, karena media pembelajaran termasuk suatu alat komunikasi guru dengan siswa sehingga tersampainya informasi dari guru ke siswa. Menurut Rohani (2019:9) fungsi media pembelajaran merupakan memberikan informasi saat proses belajar mengajar, meningkatkan motivasi belajar siswa serta membagikan variasi saat pemaparan materi. Media pembelajaran perlu supaya dikembangkan karena dengan media pembelajaran bisa membantu meningkatkan proses belajar siswa pada pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran ini membantu dalam memberikan ketertarikan belajar siswa sehingga guru diminta untuk kreatif saat menciptakan media pembelajaran. Berdasarkan paparan sebelumnya bisa kita simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran termasuk alat bantu dalam memaparkan sebuah materi dengan variasi yang kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Macam – Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran memperoleh berbagai macam – macam media pembelajaran seperti menurut Suprihatiningrum (2014) yang mengatakan bahwa macam – macam media ada tiga yaitu media visual yang diartikan sebagai media yang berupa teks atau benda yang diam contohnya seperti buku dan foto, media audio yaitu menggunakan suara contohnya seperti rekaman suara, media audio visual artinya bisa memaparkan sebuah gambar serta bunyi contoh seperti video clip. Sedangkan menurut Mahnun (2012) macam – macam media dibagi menjadi 2 seperti media yang dimanfaatkan (*Media by Utilization*) serta media yang dirancang (*Media by Design*). Media yang dipergunakan (*Media by Utilization*) yaitu media yang dibuat untuk dijual. Contohnya buku pelajaran, alat peraga dan latihan soal. Sedangkan media yang dirancang (*Media by Design*) seperti media ini dibuat sesuai dengan kebutuhan proses belajar siswa dan pengembangan ini mengacu pada model ADDIE, RND, 4D dan ASSURE.

Dari paparan diatas bisa disimpulkan jika macam-macam media itu ada banyak seperti media visual, media audio, media audio visual, *Media by Utilization, Media by Design*. Disini peneliti menggunakan sebuah media visual dengan media rancang yang menggunakan sebuah model ADDIE untuk mengembangkan sebuah media *Big Ladder Snake* sebagai media pembelajaran.

4. Media *Big Ladder Snake*

a. Pengertian Media *Big Ladder Snake*

Media *Big Ladder Snake* dapat diartikan dengan ular tangga besar. Media ini dapat dipakai menjadi media pembelajaran. Sebuah permainan yang gampang

untuk dimengerti oleh anak kecil membuat anak usia dini menyukai akan permainan ini. Menurut Haryono (2013) Permainan Ular Tangga merupakan sebuah permainan yang digemari dari ramai kalangan usia anak-anak sampai usia dewasa karena permainannya merakyat. Sedangkan menurut Melsi (2015 :10) Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan papan dilakukan dari 2 orang atau lebih. Ada juga menurut para ahli lainnya Permainan Ular tangga adalah sebuah permainan dimulai dengan memakai sebuah dadu untuk menentukan langkah selanjutnya (Ratmaningsih 2014 :5). Dengan adanya media *Big Ladder Snake* ini dapat membuat siswa memahami akan materi yang diajarkan. Dari paparan sebelumnya bisa disimpulkan jika media *Big Ladder Snake* termasuk media yang terdiri 50 kotak dan dadu yang digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya. Media permainan *Big Ladder snake* tersebut bisa dimainkan dari 2 orang atau lebih serta memiliki sebuah peraturan yang dengan mudah dipahami oleh anak-anak.

b. Cara Penggunaan Media *Big Ladder Snake*

Cara penggunaan media ular tangga yaitu dengan menyiapkan kertas yang didesign dengan ular tangga dan juga menyiapkan sebuah dadu yang disetiap sisinya memiliki mata dari 1 – 6 mata, menyiapkan sebuah soal yang sesuai dengan materi yang diajarkan (Alamsyah said dan Andi Budimanjaya, 2012:240). Sedangkan menurut Abdul Rosyid (2021) cara penggunaan media *Big ladder snake* siswa melempar dadu secara bergantian, siswa melangkah menggunakan tutup botol sebagai tanda melangkah, jika siswa berhenti disalah satu huruf dipapan, maka siswa harus mengikuti arahan selanjutnya dari guru, jika berhenti

ditangga siswa bisa naik jika berhenti di kepala ular siswa harus turun, siswa yang pertama kali sampai digaris *finish* dialah yang menang.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa cara penggunaan Big Ladder Snake yaitu dengan melemparkan dadu, lalu melangkah sesuai jumlah yang keluar dari dadu, jika mengenai anak tangga peserta didik dapat naik jika berhenti di kepala ular siswa harus turun, siswa yang pertama kali sampai digaris *finish* dialah yang menang.

c. Kelebihan *Big Ladder Snake*

Ular tangga termasuk suatu permainan yang disukai dari anak usia dini hingga dewasa. Setiap suatu produk pasti memiliki sebuah kelebihan seperti media ular tangga ini. Media ular tangga mempunyai kelebihan yaitu siswa dapat bermain dan belajar sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan, media ular tangga ini dapat diterapkan disegala mata pembelajaran, bisa dimainkan di dalam kelas ataupun di luar kelas, memiliki desain full colour dan menarik membuat siswa jadi termotivasi dalam belajar, melatih siswa dalam kesabaran untuk menunggu giliran, melatih kefokusannya siswa dalam berhitung jumlah dadu, dan melatih siswa untuk berkerjasama antar teman (Septiyono, N, 2021). Adapun kelebihan media ular tangga menurut pendapat Febriana dkk., 2018 yaitu 1) saat proses pembelajaran siswa menjadi lebih gampang supaya dimengerti. 2) siswa bisa belajar dan bermain Bersama kelompok. 3) siswa bisa belajar dengan bermain.

Media *Big ladder snake* merupakan media yang termasuk dalam edukasi pembelajaran. Dengan adanya media *Big Ladder Snake* membuat siswa menjadi

bersemangat dalam belajar. Sehingga melalui paparan sebelumnya bisa disimpulkan jika kelebihan ular tangga yaitu siswa menjadi lebih termotivasi saat belajar, siswa dapat bermain serta belajar, siswa dapat berkerjasama dengan berkelompok, siswa dilatih untuk bersabar dalam menunggu giliran dan siswa dapat melatih kefokusannya dalam berhitung.

d. Kelemahan *Big Ladder Snake*

Media ular tangga mempunyai sebuah kelemahan seperti menurut Kurniasih, 2014 bahwa kelemahan media ular tangga yaitu dapat terciptanya kejenuhan bagi siswa dalam menunggu giliran untuk bermain dan dapat menimbulkan sebuah kericuhan sebab sedikitnya pengawasan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun kelemahan media ular tangga menurut para ahli lainnya yaitu dapat mengalami kegaduhan apabila siswa kurang dalam memahami peraturan permainan, siswa menjadi kesulitan bermain apabila tidak menguasai materi, memerlukan banyak waktu dalam menjelaskan pada siswa Ratnaningsih (2014:6).

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kelemahan ular tangga yaitu memerlukan banyak waktu dalam menjelaskan, dapat menimbulkan rasa jenuh pada siswa saat menunggu giliran bermain, dan dapat menimbulkan kegaduhan apabila siswa tidak memahami peraturan bermain.

5. Kearifan Lokal Batu

a. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan ciri khas dari suatu daerah seperti kearifan lokal

di kota batu kearifan lokal dikota batu antara lain adalah buah apel. Buah apel yang menjadi ikon dari kota batu ini menjadi salah satu incaran wisatawan. Menurut Tiezzi, E., N. Machettini, & M. Rossini, (2012) kearifan lokal termasuk sebuah pengetahuan terus terang timbul oleh zaman dahulu yang berevolusi pada sistem lokal yang telah dilewati beramai-ramai bersama masyarakat dan lingkungannya. Sedangkan Menurut Keraf (Yunus, 2014) Kearifan lokal merupakan sebuah kebiasaan adat yang dimiliki komunitas ekologis. Kearifan lokal dapat disebut sebagai identitas di setiap daerahnya. Karena mempunyai keunikan masing – masing yang di setiap daerah lain tidak mempunyai keunikan tersebut. Kearifan lokal merupakan sebuah susunan hidup yang dapat diwarisi dari generasi pertama hingga generasi berikutnya seperti agama, budaya atau adat istiadat (Chaipar, 2013).

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan sebuah kebiasaan, keyakinan, dan pemahaman yang berasal dari tradisi leluhur atau budaya yang tetap di lestarikan hingga sekarang. Masih banyak kearifan lokal yang masih dilestarikan seperti contohnya di kota batu ini mulai dari apel, batik, dan masih banyak lagi kearifan lokal lainnya.

b. Fungsi kearifan lokal

Kearifan lokal untuk semua daerah memperoleh adat yang tidak sama. Fungsi kearifan lokal yaitu ilmu pengetahuan dan kebudayaan yang dilestarikan hingga menjadi petuah, kepercayaan, sastra dan pantangan bagi masyarakat (Suyahman, 2017). Sedangkan menurut Patta (2018:16) fungsi kearifan lokal ada 4 yaitu Sebagai konservasi dan pelestarian budaya alam, sebagai berkembangnya

sumber daya manusia, untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan kebudayaan, sebagai petuah, sastra, kepercayaan dan pantangan.

Kearifan lokal sangatlah penting untuk diajarkan mulai dari usia dini, agar bisa mengetahui kearifan lokal yang terdapat pada areanya serta bisa melestarikannya. Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi kearifan lokal merupakan sebuah ilmu pengetahuan dan kebudayaan yang dilestarikan hingga menjadi kepercayaan, petuah dan pantangan bagi masyarakat sekitar.

c. Kearifan Lokal Batik Batu



Sumber: google.co.id

Gambar 2.1 kearifan lokal batik batu

Batik secara penulisan etimologi diambil dari bahasa Jawa “ambhatik” yang memiliki arti luas dan lebar sedangkan “tik” yang diartikan sebagai titik (Supriono, 2016). Di semua daerah pastinya memperoleh sebuah batik pada ciri khasnya masing-masing. Misalnya batik yang ada pada kota batu ini, batik di kota batu ini mempunyai batik berbentuk apel yang mempunyai makna bahwa di kota batu ini mempunyai sebuah perkebunan apel yang luas.

d. Kearifan Lokal Apel



Sumber:apel-batublogspot.com.

Gambar 2.2 kearifan lokal apel

Kearifan lokal pada kota batu tidak hanya batik saja, kearifan lokal lainnya yang juga terkenal seperti buah apelnya yang sampai saat ini disebut sebagai iconic dari kota batu. Banyaknya kebun apel dan luasnya kebun apel di kota batu membuat penduduk sekitar membukanya sebagai wisata petik apel yang banyak didatangi oleh wisatawan luar kota. Buah apel dijadikan salah satu makanan khas dari kota batu karena mayoritas penduduk dikota batu berkeja sebagai petani untuk mata pencaharian sehari-hari (Vga & Hakim, 2018).

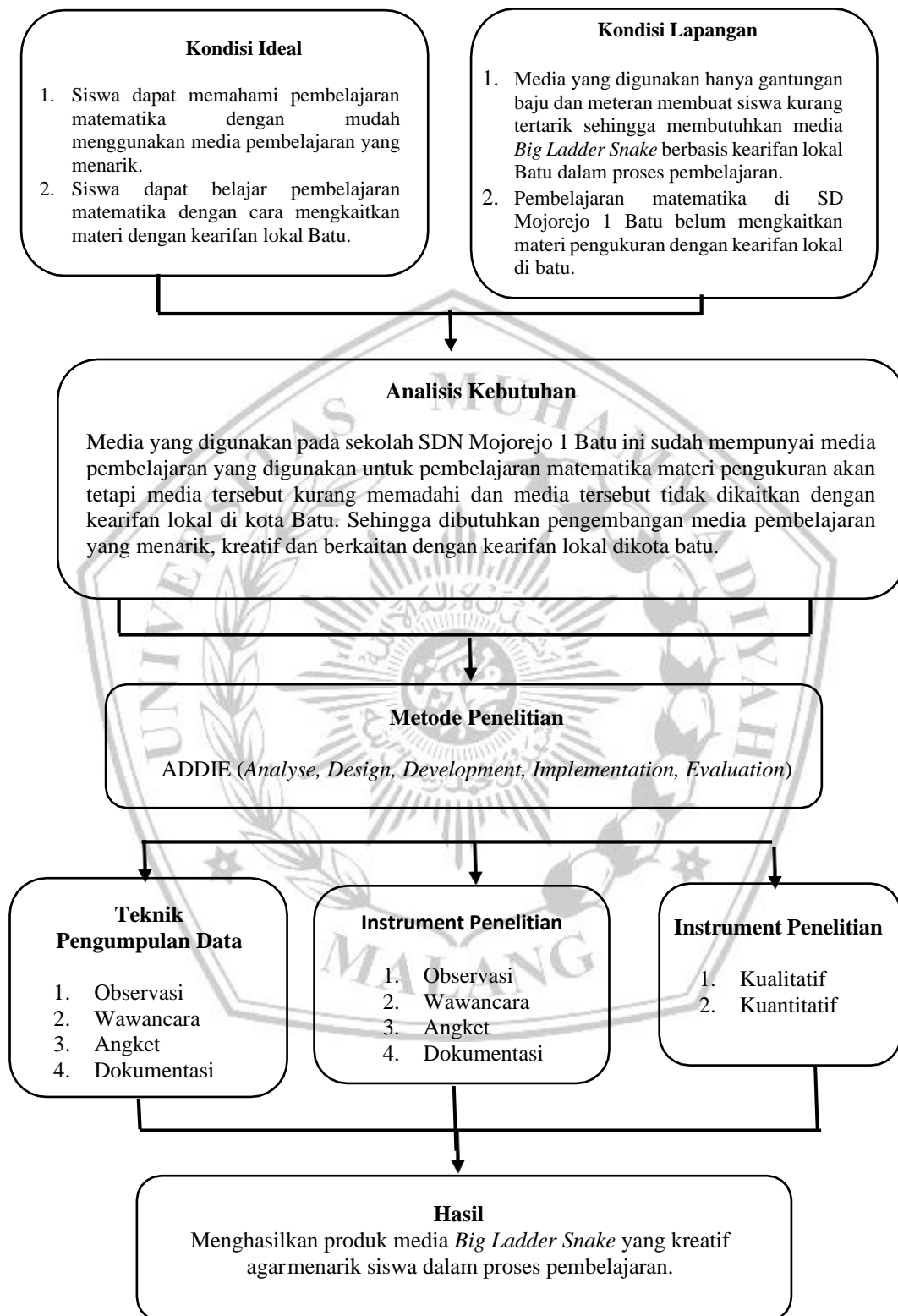
B. Kajian Penelitian yang relevan

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

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan

Penulis	Judul	Perbedaan	Persamaan
Nur Rizqo, Hamsi Mansur dan Mastur	Pengembangan media ular tangga matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 2 sekolah dasar	Materi yang dipakai dari peneliti terdahulu termasuk geometri sedangkan materi yang dipakai peneliti pengukuran, jenis penelitian dari peneliti terdahulu yaitu pengembangan dan PTK sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan	Memakai media ular tangga, serta sama menggunakan pembelajaran matematika.
Herlin Fajriah, M. Jaya Adi Putra dan Syahrilfuddin	Pengembangan media pembelajaran Muta (Monopoli Ular Tangga) dalam pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan bulat	Perbedaannya dari materi penelitian terdahulu memakai materi operasi hitung bilangan bulat sedangkan peneliti terdahulu menggunakan materi pengukuran, subjek yang digunakan pada peneliti terdahulu kelas IV sedangkan peneliti menggunakan subjek kelas II.	Persamaan nya yaitu menggunakan jenis penelitian pengembangan ,menggunakan media ular tangga
Lalu Abdul Aziz	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara	Perbedaannya Terlihat dari materi yang digunakan oprasi hitung sedangkan peneliti menggunakan materi pengukuran, Kelas yang diambil oleh peneliti terdahulu kelas V sedangkan peneliti mengambil kelas II SD	Persamaannya yaitu sama menggunakan jenis penelitian pengembangan ,menggunakan pembelajaran matematika dan menggunakan media ular tangga.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.3 Kerangka Pikir