

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

Pada kurikulum 2013, pembelajaran tematik secara khusus menggabungkan beberapa kompetensi dasar (KD) dan indikator dari standar kurikulum (SI) yang berhubungan dengan muatan beberapa mata pelajaran dalam satu unit menjadi topik-topik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema-tema untuk menghubungkan berbagai topik sehingga tercipta pengalaman bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dimulai dengan suatu mata pelajaran atau topik tertentu, menghubungkannya dengan mata pelajaran lain, dan menghubungkan konsep-konsep tertentu dengan konsep-konsep lain, dan yang berlaku dalam satu atau lebih wilayah pembelajaran dan dengan berbagai macam anak keluar secara spontan atau terencana. Pengalaman belajar menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Di sini pembelajaran di integrasikan kedalam topik, menghubungkan informasi baru yang diterima siswa tidak hanya berupa pengetahuan konseptual dan faktual, tetapi juga dalam bentuk kegiatan yang menghubungkan konsep, memudahkan pemahaman secara keseluruhan. Hal ini untuk memastikan bahwa konsep-konsep tersebut benar-benar dipahami dan tidak cepat terlupakan. Siswa dapat lebih

memahami apa yang dipelajarinya dengan mengalaminya secara langsung. Siswa dapat mengaktifkan inderanya lebih dari sekedar mendengarkan penjelasan guru. Pemahaman pembelajaran bagi siswa menuntut guru untuk mengemas dan merancang pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan model jaring laba-laba (webbed) yang menggunakan topik tertentu sebagai konsep pemersatu.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada partisipasi siswa dalam proses pembelajaran aktif, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman langsung dan dilatih untuk menentukan sendiri berbagai keterampilan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa mampu memahami konsep yang dipelajarinya dan menghubungkan dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Teori belajar ini menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan didasarkan pada kebutuhan dan perkembangan anak. Pembelajaran tematik menitik beratkan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*), oleh karena itu guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa.

Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang kanak-kanak (TK/ RA) atau sekolah dasar untuk kelas awal yaitu kelas 1, 2, dan 3 yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak (Prastowo 2019: 52). Pembelajaran tematik terpadu dipilih pada tingkat sekolah dasar karena memiliki karakteristik menarik untuk pengembangan pembelajaran peserta didik .

Menurut Kadir & Ashrohah (2015: 6) mengatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan satu pokok atau tema kemudian dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan dengan spontan maupun terencana. Sedangkan menurut Joni Fernandes 2017: 866 bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema yang dimaksud di sini adalah pokok pikiran atau dasar cerita yang dipercakapkan yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dan menurut Rokhimah Kusuma Pratiwi dan Arif Widagdo, 2017(278) ia mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada murid.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa pembelajaran tematik lebih menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran atau siswa dituntut untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh secara langsung pengalamannya sendiri dan berlatih untuk menemukan pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa mampu memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pembelajaran tematik harus mendorong tercapainya pembelajaran PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan).

Pembelajaran tematik khususnya untuk kelas II atau kelas rendah tentunya berbeda dengan kelas atas menurut kemendikbud 2013 tujuan pembelajaran Matematika saat ini sekolah menerapkan kurikulum 2013 dengan penerapan menggunakan saintifik. Menurut Kemendikbud 2013 pendekatan saintifik memiliki karakteristik: 1) berpusat kepada siswa, 2) melibatkan keterampilan proses sains dan mengkontruksi konsep, hukum atau prinsip dan 3) melibatkan proses kognitif yang merangsang perkembangan intelektual, khususnya keterampilan tingkat tinggi.

a. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik- karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa, Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (student centered), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan- kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung, Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (direct experiences). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal- hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas.

Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pembelajaran tematik bersifat fleksibel, memungkinkan guru menghubungkan materi dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya dan bahkan dengan kehidupan siswa, sekolah dan kondisi lingkungan dimana mereka berada.
- 6) Hasil belajar responsif terhadap minat dan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mencapai potensi maksimalnya sesuai minat dan kebutuhannya.

Mengenali dan memahami karakteristik siswa merupakan landasan yang sangat penting dalam memberikan model pembelajaran yang berbeda-beda dan sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, guru harus berusaha mengetahui dan memahami hal-hal yang menjadi perhatian siswanya. Siswa kelas satu, dua dan tiga masih merupakan siswa muda yang melihat segala sesuatu secara utuh (holistik), sehingga pembelajaran masih bertumpu pada objek konkrit dan pengalaman nyata. Anak sekolah dasar memasuki tahap operasional sebenarnya. Pada kelompok usia ini, anak mulai menunjukkan perilaku belajar seperti:

- a. Mulai memandang dunia secara objektif dan bergerak secara bijaksana dari satu sisi situasi ke sisi lain sambil mempertimbangkan faktor-faktornya.
- b. Mulai berpikir secara operasional,
- c. Mempergunakan pemikiran operasional untuk mengklasifikasikan objek.
- d. Membentuk dan menerapkan kaidah yang konsisten serta menggunakan kaidah ilmiah sederhana dan hubungan sebab akibat.
- e. Memahami konsep volume panjang, lebar, luas, berat dan zat cair.

Anak sekolah dasar bercirikan perkembangan yang holistik atau terpadu. Perkembangan fisik tidak dapat dipisahkan dari perkembangan mental, sosial dan emosional. Aspek-aspek perkembangan tersebut saling berhubungan dan menyatu dalam pengalaman hidup dan lingkungan. Perkembangan anak sekolah dasar dapat dilihat dari tiga aspek yaitu perkembangan sosial-emosional dan linguistik – kognitif. Perkembangan fisik anak usia SD tidak sepesat anak usia lima tahun sebelumnya. pertumbuhan yang terjadi pada usia lima tahun sebelumnya. Namun perkembangan fisik anak sekolah dasar ditandai dengan kemampuannya mengendalikan tubuh dan cepat belajar duduk dalam jangka waktu yang relatif lama.

Ada beberapa karakteristik pembelajaran tematik yang harus diperhatikan oleh guru, antara lain: (1) Berpusat pada siswa; (2) Memberikan pengalaman langsung; (3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas; (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran; (5)

Bersifat fleksibel; dan (6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa (Siti Rahimah Ikhsani dkk, 2023:293-294).

Menurut Majid (2014:89-90) pembelajaran tematik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) Berpusat pada peserta didik; (2) Memberikan pengalaman langsung; (3) Pemisahan mata pelajaran tidak sepenuhnya jelas; (4) penyajian konsep dari berbagai mata pelajaran; (5) fleksibel; (6) Belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Menurut Sun Haji (2015: 60-61) keuntungan pembelajaran tematik bagi guru adalah:

1. Memiliki lebih banyak waktu untuk belajar, materi pelajaran tidak terbatas pada waktu kelas dan dapat berlanjut sepanjang hari untuk mencakup berbagai topik.
2. Menyampaikan keterhubungan antar mata pelajaran dan topik secara logis dan natural.
3. Kita melihat bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang berkesinambungan yang tidak terbatas pada buku teks, pelajaran atau bahkan pada empat dinding ruang kelas. Guru dapat membantu siswa memperluas kesempatan belajar berbagai aspek kehidupan mereka.
4. Guru bebas membantu siswa melihat masalah, situasi, atau topik dari sudut pandang yang berbeda.
5. Mendorong pengembangan komunitas belajar. Penekanan pada kompetisi dapat dikurangi dan digantikan dengan kerjasama. Manfaat pembelajaran bagi siswa antara lain:

- 1) Fokus dapat ditempatkan pada proses pembelajaran dari pada hasil pembelajaran.
- 2) Menghilangkan batasan-batasan yang keliru antar bagian kurikulum dan memberikan pendekatan proses pembelajaran yang terpadu.
- 3) Menyediakan kurikulum yang berpusat pada siswa yang disesuaikan dengan minat, kebutuhan, dan kecerdasan. Mereka didorong untuk membuat keputusan sendiri dan bertanggung jawab pada keberhasilan pembelajaran.
- 4) Merangsang penemuan dan eksplorasi mandiri di dalam dan di luar kelas.
- 5) Membantu siswa membuat hubungan antara konsep dan gagasan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman.

Berdasarkan ciri-ciri beberapa pendapat ahli diatas, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa dalam pembelajaran tematik, subjeknya adalah siswa, fokusnya pada siswa, pembelajaran langsung dan fleksibel serta diterapkan prinsip pembelajaran menyenangkan. Prinsip ini memastikan bahwa siswa tertarik untuk belajar dan menjadi peserta aktif dalam pembelajarannya.

2. Pembelajaran Tematik Tema 1 “Hidup Rukun” subtema 1 “Hidup Rukun di Rumah”

Pembelajaran tematik tema 1 “Hidup Rukun” subtema 1 “Hidup Rukun di Rumah” mencakup pembahasan tentang pembelajaran Bahasa Indonesia, SBdp, dan Matematika. Matematika dalam pembelajaran ini berfokus pada menentukan nilai tempat (ratusan, puluhan dan satuan).

Tabel 2.1 Kompetensi Inti Kelas II
Kompetensi Inti Kelas II

No.	
1.	Menerima dan menjalankan agama yang dianutnya
2.	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3.	Memahami pengetahuan dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
4.	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Sumber: Buku Guru Kelas II Tema Hidup Rukun

1) Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari kata latin yaitu *mathanein* yang artinya dibelajari. Matematika dalam bahasa belanda disebut *Wiskunde* yang artinya ilmu eksakta dan semuanya tentang berpikir logis. Matematika juga dapat diartikan sebagai aturan. Ketika siswa diberi tugas, maka aturan mencari jawaban yang benar harus berdasarkan aturan yang dijelaskan oleh guru. Setiap permasalahan matematika mempunyai jawaban yang unik. Matematika tidak ada hubungannya dengan dunia nyata. Didunia nyata, segala sesuatunya masuk akal, namun, dalam matematika kita mengikuti hukum matematika.

Matematika melibatkan angka dan perhitungan jawaban unik dan cara cara melakukan sesuatu sesuai aturan. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit sehingga diperkirakan tidak akan berhasil menyelesaikannya. Matematika bukan sekedar ilmu berhitung.

Namun matematika ilmu yang mengajarkan, menemukan, dan mengeksplorasi pola dan hubungan. Dalam matematika, konsep dihubungkan dengan konsep lain.

Penggunaan media konkret dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik agar dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Media konkret dapat digunakan sebagai alat bantu pendukung materi pembelajaran agar semakin jelas serta mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut (Rika Wijaya, dkk (2021:581-582) mengatakan bahwa media konkret merupakan media berbentuk nyata yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan memberikan pengalaman nyata, mampu menarik minat, dan semangat peserta didik.

Menurut Widhi Astuti dan Rusdiana Indianto (2014:26) Media benda konkrit dapat membantu siswa berpikir secara konkrit menuju pada tahap berpikir secara abstrak. Hal ini terjadi karena melalui media benda konkret maka pendidik dapat menyampaikan tentang unsur-unsur yang menyusunnya dan bagaimana mematematisasi unsur-unsur tersebut untuk proses perhitungan yang bersifat abstrak.

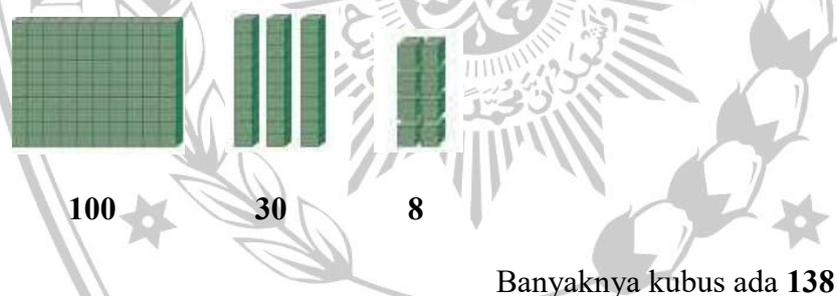
Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan mata pembelajaran yang masih bersifat abstrak sehingga dalam melakukan proses pembelajaran siswa membutuhkan objek yang konkret untuk mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam penelitian ini materi pembelajaran difokuskan pada menentukan nilai bilangan. Berikut penjelasan mengenai menentukan nilai tempat ratusan, puluhan dan satuan.

b. Materi Nilai Tempat Ratusan, puluhan dan Satuan

Menurut ashlock gagasan nilai tempat menyangkut pemberian satuan ini masing-masing tempat ke dalam lambang bilangan multidigit; yaitu masing-masing tempat dalam lambang bilangan tersebut bernilai perpangkatan sepuluh. Kramer menyatakan nilai posisi atau tempat dari suatu angka dalam suatu lambang bilangan tergantung pada tempat angka dalam lambang desimal mempunyai nilai yang ditentukan oleh nilai angka itu sendiri dan nilai tempat angka itu. sebagai contoh bilangan 15, angka 1 mempunyai nilai 1 puluhan, dan angka 5 mempunyai nilai 5 satuan. Nilai tempat 1 adalah sepuluh, nilai bilangan 10, nilai tempat 5 adalah satu, nilai bilangannya 5.

Adapun materinya sebagai berikut:

Menghitung banyaknya kubus satuan



138 dibaca seratus tiga puluh delapan.

138 terdiri atas 1 ratusan 3 puluhan 8 satuan

$138 = 1 \text{ ratusan} + 3 \text{ puluhan} + 8 \text{ satuan}$

$138 = 100 + 30 + 8$

138

Angka 8 di tempat **satuan**, nilainya 8

Angka 3 di tempat **puluhan**, nilainya 30

Angka 1 di tempat **ratusan**, nilainya 100

Nilai tempat dan nilai angka

❖ Perhatikan lambang bilangan 247

Angka **2** mempunyai nilai tempat ratusan, nilai angkanya **200**

Angka **4** mempunyai nilai tempat puluhan, nilai angkanya 40

Angka **7** mempunyai nilai tempat satuan, nilai angkanya 7

❖ Contoh:

- a. nilai tempat angka 2 pada bilangan 281 adalah **ratusan**
- b. angka 8 pada bilangan 148 menempati tempat **satuan**
- c. nilai angka 5 pada bilangan 253 adalah **puluhan**
- c. Konsep Nilai Tempat

Menurut Wiratmo, nilai tempat dapat diartikan sebagai nilai suatu bilangan tertentu. Angka mempunyai tingkat kepentingan yang berbeda-beda tergantung pada posisinya. Tingkatan tersebut berupa satuan, puluhan, ratusan rubuan, puluhan ribu dan kontinu. Menurut Troutman dan Lichtenberg dari Teguh, kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami nilai tempat adalah sebagai berikut:

- 1) Mengasosiasikan model nilai tempat dengan lambang bilangan,

Contoh:

Bilangan 325

Angka 2 memiliki nilai sepuluh (salah)

Seharusnya nilai 2 adalah 20, karena 2 menempati nilai puluhan.

Menggunakan nol bila menulis lambang bilangan

Contoh:

Ketika guru menyuruh siswa menuliskan bilangan seratus limapuluh, siswa menuliskan 10050 (Salah)

Seharusnya 150

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Matematika

Kompetetensi Dasar Matematika	
No.	
3.1	Menjelaskan makna bilangan cacah dan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya.
4.1	Membaca dan menyajikan bilangan cacah dan lambangnya berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret

Sumber: Buku Guru Kelas II Tema Hidup Rukun

2) Bahasa Indonesia

Ungkapan adalah kumpulan kata-kata atau kalimat yang memiliki arti tertentu dan digunakan dalam berbagai situasi untuk menyampaikan perasaan, pemikiran, atau pesan dengan lebih ekspresif. Ungkapan seringkali memiliki makna kiasan, sehingga pemahamannya tidak dapat secara harfiah diartikan berdasarkan kata per kata. Contoh: “hujan deras”- ungkapan untuk menyatakan bahwa hujan turun sangat lebat dan sangat kuat. “Terimakasih”- mengungkapkan rasa terimakasih atas bantuan atau budi baik.

Ajakan adalah suatu ungkapan atau kalimat yang digunakan untuk mengajak seseorang atau kelompok orang untuk melakukan sesuatu atau bergabung dalam suatu kegiatan atau tindakan. Tujuan dari

ajakan adalah untuk mengajak orang lain berpartisipasi atau berbuat sesuatu bersama-sama. Contoh: “ayo bekerja sama”- ajakan untuk bekerja bersama dalam mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas. “Mari berbagi” ajakan untuk saling berbagi dengan orang lain yang membutuhkan.

Perintah adalah suatu kalimat atau ungkapan yang digunakan untuk memerintahkan atau menyuruh seseorang melakukan sesuatu secara tegas dan resmi. Perintah memiliki karakteristik yang jelas dan langsung mengarahkan tindakan yang harus dilakukan oleh penerima perintah. Tujuan dari perintah adalah untuk mengendalikan atau mengatur tindakan seseorang dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Contoh: “Tutup buku pelajaranmu”- perintah untuk menutup buku pelajaran yang sedang digunakan. “Berdiri di garis”- perintah untuk beridiri berjejer pada garis tertentu.

Penolakan adalah tindakan atau ungkapan yang menolak untuk menerima atau melaksanakan sesuatu. Saat seseorang menolak, berarti mereka menolak tawaran, perintah, ajakan atau ide yang diajukan oleh orang lain. Contoh: “maaf, saya tidak bisa hadir dalam acara tersebut”. “saya minta maaf, saya juga sedang belajar untuk mengerjakan PRku sendiri.

Tabel 2.3 Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia
Kompetetensi Dasar Bahasa Indonesia

No.	
3.1	Merinci ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun.
4.1	Meniru ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun/

Sumber: Buku Guru Kelas II Tema Hidup Rukun

3) SBdP

Pola irama merupakan sekelompok nada dibuat, diproses menjadi sebuah lagu dan dinyanyikan berulang kali. Pola ritme juga disebut harmoni nada, dan pola tersebut menghasilkan suara berdasarkan panjang pendeknya nada, dengan panjang pendek nada dan tinggi rendahnya nada yang akan dibuat pada sebuah lagu. Bunyi dikeluarkan saat bernyanyi disebut dengan nada, nada panjang pendek dapat dihitung dengan ketukan. Nada yang diperpanjang sebanyak 1 kali ketukan memiliki satu buah titik dibelakangnya, sedangkan nada yang hanya satu ketukan tidak diikuti garis maupun titik dibelakangnya.

Tabel 2.4 Kompetensi Dasar SBdP
Kompetetensi Dasar SBdP

No.	
3.2	Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak
4.2	Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.

Sumber: Buku Guru Kelas II Tema Hidup Rukun

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara. Media diartikan sebagai alat yang menyampaikan pesan dan menrangsang siswa dalam proses pembelajaran. Media dapat menyampaikan informasi yang dapat diterima siswa. Selain itu, kehadiran media pada saat pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa.

Terdapat beberapa pengertian media berdasarkan para ahli yaitu sebagai berikut:

- 1) Cepy Riyana menyatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran untuk merangsang pikiran dan menyampaikan informasi kepada siswa.
- 2) H. Malik dalam buku Rudy Sumiharsono “Media pembelajaran” mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyebabkan materi pembelajaran, sehingga dapat menggugah perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Heinich buku Rudy Sumiharsono yang berjudul “media pembelajaran” menyatakan media adalah alat penyampaian pesan atau informasi termasuk pembelajaran.
- 4) Usep Kustiawan menyatakan bahwa media adalah komunikasi yang menyampaikan informasi berupa materi pendidikan dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dan merangsang pikiran, perhatian dan emosi siswa sehingga terjalin komunikasi yang baik antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media diharapkan siswa akan termotivasi belajar selama proses pembelajaran dan terciptanya lingkungan belajar yang nyaman.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai fungsi mediasi untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran menjalankan beberapa fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Wina Sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi pembelajaran kedalam beberapa jenis yaitu 1) fungsi komunikatif, 2) fungsi motivasi, 3) fungsi kebermaknaan, 4) fungsi penyamaan persepsi, 5) fungsi individualitas berikut penjelasannya:

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan atau penyampaian informasi dari guru ke peserta didik.

2) Fungsi Motivasi

Penggunaan media dalam proses pembelajaran, diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa yang lebih tinggi. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mencakup unsur

seni saja, namun juga membuat konten pembelajaran lebih mudah dipelajari siswa dan meningkatkan semangat belajar siswa.

3) Fungsi Bermakna

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya menambah informasi berupa data dan fakta terhadap perkembangan aspek kognitif tingkat rendah, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mengkreasikan aspek kognitif tingkat tinggi.

4) Fungsi Keseimbangan Perseptual

Penggunaan media dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat menyeimbangkan persepsi atau pemahaman siswa dan memungkinkan mereka memiliki kesamaan pandangan terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi Kepribadian

Penggunaan media pembelajaran membantu memenuhi kebutuhan setiap individu dengan siswa lainnya. Menurut (M. Miftah, 2013:100) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran antara lain:

a. Pergeseran fokus pendidikan formal, menjadikan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkrit, mengubah apa yang tadinya pembelajaran teoritis menjadi pembelajaran fungsional dan praktis.

b. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi siswa, karena penggunaan media

pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa.

c. Media memberikan kejelasan sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

d. Mempromosikan pembelajaran, terutama rasa ingin tahu siswa, kita harus membangkitkan kekuatan rasa ingin tahu dan senantiasa memuaskannya melalui penyediaan media.

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sanaky (2013) berpendapat bahwa media pembelajaran untuk merangsang pembelajaran.

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya
- 2) Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- 3) Membuat konsep abstrak ke konkret
- 4) Menyamakan persepsi
- 5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
- 6) menyajikan ulang informasi secara konsisten
- 7) Memberi suasana yang menyenangkan

Berdasarkan pemamaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi perantara penyampaian informasi dari guru kepada siswa, selain itu penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga dapat mempercepat pemahaman siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan.

Adanya media pembelajaran juga dapat menyamaratakan persepsi peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Dengan adanya fungsi media pembelajaran yang nyata atau dapat dilihat visualnya juga dapat berpengaruh dalam tahap pembelajaran siswa, dengan dihadirkan langsung media yang nyata siswa dapat lebih berkonsentrasi dengan apa yang disampaikan oleh guru dan dapat menganalisis tahap pembelajaran selanjutnya yang menyenangkan, selain itu adanya media yang dihadirkan secara nyata dapat membantu siswa yang memiliki atau menerima pembelajaran yang lamban dalam teks maupun verbal lebih mudah dipahami dan dimengerti.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim belajar, kondisi belajar, dan lingkungan yang disesuaikan dan dikembangkan oleh guru. Secara lebih khusus media pembelajaran menurut Trisiana (2020: 22) adalah penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, dengan bantuan media penafsiran yang berbeda dapat dihindari dan mengurangi kesenjangan informasi antara siswa dan guru, proses pembelajaran lebih menarik.

Manfaat media pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik, Sundayana (2014) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme

- 2) Menarik Perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- 4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan mandiri pada siswa
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas mutu pembelajaran siswa lebih efisien. Penggunaan media lebih memotivasi siswa dalam belajar, muncul rasa ingin tahu dan ketertarikan lebih terhadap materi pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil proses pembelajaran.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada banyak jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan di sekolah dan yang paling banyak kita temui yaitu media cetak (buku). Penggunaan media bukan hanya cetak (buku) selain itu ada media gambar, grafis, audio dll. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan oleh beberapa ahli. Menurut Mochamad Arsad Ibrahim, dkk (2022: 107-108) media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam lima kelompok yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti gambar, diagram, poster, peta dasar dan lain-lain.
- 2) Media tanpa proyeksi stereoskopis (termasuk panjang. Lebar, tebal, tinggi, misalnya benda nyata, model, boneka dan lain-lain.

- 3) Media audio (media pendengaran), seperti: radio, kaset dan perekam
- 4) Media dengan kemampuan proyeksi (media proyeksi), seperti: film, slide, filmstrip, overhead, proyektor, dan sebagainya.
- 5) Televisi (TV) dan Video Tape Recorder (VTR). TV adalah alat untuk melihat gambar dan dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. VTR adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek.

Menurut Anang Silahuddin (2022:164) media pembelajaran dapat diklasifikasikan seperti antara lain:

1. Audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3
2. Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, photo
3. Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4. Proyeksi visual diam: over heard transparent (OHT), slide
5. Proyeksi audio visual diam: slide bersuara
6. Visual gerak: film bisu
7. Audio visual gerak: video/VCD/televise
8. Objek fisik: benda nyata, model
9. Manusia dan lingkungan: Guru, pustakawan, laboran
10. Komputer

Sedangkan menurut Ambar Sri Lestari (2014:165) membagi jenis media pembelajaran menjadi 3 yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual, berikut penjelasannya:

1. Media Grafis

Yang termasuk media grafis antara lain:

- a. Grafik, yaitu penyajian data numerik dengan kombinasi angka, garis dan simbol.
- b. Diagram, yaitu gambaran sederhana yang dirancang untuk menunjukkan keterkaitan dalam batik, biasanya dilambangkan dengan garisgaris simbolik.
- c. Bagan, yaitu perpaduan sajian kata-kata, garis dan simbol, yang merupakan ringkasan suatu proses, perkembangan, atau hubungan-hubungan penting
- d. Sketsa, yaitu gambar atau rancangan sederhana yang memperlihatkan bagian-bagian pokok suatu gambar.
- e. Poster, merupakan suatu kombinasi visual yang jelas, menarik perhatian dan atraktif yang bertujuan untuk menarik perhatian dan atraktif yang bertujuan untuk mnarik perhatian orang yang lewat.
- f. Papan Flanel, yaitu papan yang berlapis kain flanel untuk menyajikan gambar atau kata-kata yang mudah ditempel dan mudah pula dilepas.
- g. Bulletin Board, papan biasa tidak dilapisi kain flanel. Gambar-gambar atau tulisan-tulisan biasanya langsung ditempelkan dengan menggunakan lem atau alat penempel lainnya.

2. Media Bahan Cetak

Jenis media cetak ini diantaranya adalah:

- 1) Buku Teks, yaitu buku tentang suatu bidang studi atau Ilmu tertentu yang disusun untuk memudahkan para guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penyusunan buku teks ini disesuaikan dengan urutan (sequence) dan ruang lingkup (scope) GBPP tiap bidang studi tertentu.
- 2) Modul, yaitu suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Satu paket modul biasanya memiliki komponen petunjuk guru, lembaran kegiatan siswa, lembaran kerja siswa, kunci lembaran kerja, lembaran tes, dan kunci lembaran tes.
- 3) Bahan Pengajaran Terprogram, yaitu paket program pengajaran individual, hampir sama dengan modul. Perbedaannya dengan modul, bahan pengajaran terprogram ini disusun dalam topik-topik kecil untuk setiap bingkai/halamannya. Satu bingkai biasanya berisi informasi yang merupakan bahan ajaran, pertanyaan, dan balikan/respons dari pertanyaan bingkai lain.

3. Media Gambar Diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media audio, media visual, media audio-visual dan multimedia. Untuk menentukan media yang digunakan guru hendaknya memahami karakteristik setiap media kemudian diakitkan dengan pembelajaran yang akan dipelajari. Dengan adanya pilihan media yang digunakan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran, penggunaan media juga bisa memanfaatkan media yang tersedia dilingkungan sekitar agar bisa mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

e. Tujuan Media Pembelajaran

Dalam tujuan media pembelajaran oleh Sukhri Masri dalam bukunya media pembelajaran matematika disebutkan beberapa tujuan sebagai berikut:

- 1) Memberikan motivasi belajar dan memperlancar penerimaan informasi oleh guru.
- 2) Siswa mampu menghubungkan materi dengan pengalaman sosialnya.
- 3) Menyadarkan masyarakat untuk belajar matematika. Jika siswa antusias dalam belajar matematika maka mereka akan belajar dan menerima informasi. Suasana yang nyaman terkait dengan matapelajaran yang diajarkan memberikan kepercayaan diri siswa terhadap kemampuannya.

f. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Dinyatakan bahwa media yang dikembangkan Montessori mempunyai ciri-ciri media sebagai berikut:

a) Menarik

Media yang dihasilkan diharapkan dapat secara spontan menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Untuk menarik perhatian siswa hendaknya memperhatikan warna media yang digunakan. Lapisan bawah biasanya lebih menyukai warna-warni, sehingga media yang dibuat diharapkan mengandung warna tersebut. Dalam mendesain media Montessori, perhatian diberikan pada warna kontur permukaan dan kelembutan.

b) Bergradasi

Media Montessori biasanya menggunakan media yang dapat dirasakan langsung oleh indera. Gradasi dibagi menjadi dua area. Ini adalah gradasi umum dan gradasi wajar. Gradasi umum media yang digunakan dilihat dari penggunaan. Gradasi yang masuk akal membuat media yang digunakan tidak terlihat namun nyata

c) Terdapat pengendalian kesalahan

Media yang dibuat terdapat kontrol kesalahan sehingga jika jawaban anak salah, siswa dapat mengetahui kesalahannya tanpa disuruh guru.

d) Kemandirian

Perancangan media memperhatikan kemandirian siswa dalam menggunakan media. Media yang dibuat disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa sehingga memudahkan anak dalam membawa dan menggunakan media tersebut.

e) Konteks

Media dibuat berdasarkan materi yang sering dilihat atau ditemui siswa. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi lingkungan yang ada.

Berdasarkan pembahasan di atas, kami menyimpulkan bahwa ciri-ciri media antara lain penyediaan warna, bentuk menarik, bobot ideal, gradasi visual dan taktil, pengendalian kesalahan, kemandirian dan kontekstualitas.

g. Media Pembelajaran “*Kotak Stick*”

Media pembelajaran kotak stick merupakan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran siswa. Media pembelajaran *kotak stick* ini dikhususkan untuk kelas II SD. Media ini berisi pelajaran matematika dengan isi materi yaitu menentukan nilai tempat (ratusan, puluhan dan satuan). Alat ini bertujuan dirancang dengan tujuan memberikan cara kepada siswa khususnya siswa kelas II dalam mempelajari menentukan nilai tempat. Karena siswa kelas II menggunakan mata pelajaran tematik maka penggunaan pembelajaran tematik pada media ini memuat pembelajaran Matematika, Bahasa Indonesia, dan SBdp.

Media pembelajaran Stick merupakan media inovasi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik yang dapat meningkatkan keaktifan proses pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kearah positif dari peserta didik, yaitu semakin giat, aktif, dan kreatif.

a. Pengertian Media Kotak Stick

Media Kotak Stick adalah media atau alat bantu yang terbuat dari stick yang sudah dimodifikasi kemudian diberi warna yang akan dimasukkan ke dalam kotak yang sesuai dengan warna sticknya. Misalnya warna kotak merah (ratusan), biru (puluhan), kuning (satuan). Keunggulan media *kotak stick* ini mudah dibawa, tahan lama, tidak mudah rusak dan praktis. Selain itu siswa akan lebih tertarik dan mempunyai rasa ingin tahu terhadap media sehingga sangat antusias dalam proses pembelajaran.

b. Alat, Bahan dan cara pembuatan Media Kotak Stick

❖ Alat :

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. Batang Stick | 6. Gunting |
| 2. Kater | 7. Paku |
| 3. Cat warna | 8. Lem Kayu |
| 4. Spidol | 9. Gergaji |
| 5. Kuas | 10. Skotlet |

❖ Bahan :

1. Tripleks
2. Materi pelajaran MATEMATIKA yang sesuai dengan Kompetensi Dasar

❖ Cara Pembuatan :

1. Siapkan papan tripleknya dengan panjang 20 cm lebar 35 cm
 2. Buatlah kotak yang berbentuk persegi, sebanyak 3 kotak dengan ukuran panjang 9,5 cm dan lebar 7,5 cm
 3. kemudian buat juga alas untuk menyimpan 3 kotak persegi tersebut dengan ukuran panjang 20 cm dengan lebar 15
 4. Setelah membentuk kotak, kemudian di cat menggunakan cat bewarna merah untuk kotak ratusan, biru untuk kotak puluhan dan kuning untuk kotak satuan.
 5. kemudian cat lagi batang sticknya masing-masing 9 batang dengan warna yang sesuai dengan warna kotak yang dibuat sebelumnya dengan panjang 15 cm
 6. Media kotak stick siap untuk digunakan
- c. Cara Penggunaan Media Kotak Stick

Cara kerja penggunaan media Kotak Stick dalam tema hidup rukun adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan sedikit materi tentang menentukan nilai tempat sebagai pengantar pembelajaran.
- 2) Pemilihan kelompok secara acak, kotak stick yang berisi nama-nama peserta didik. Saat ingin membentuk kelompok diskusi, guru dapat mengambil sticj scara acak dari kotak tersebut. Dengan demikian, setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk bergabung dalam kelompok dengan berbagai teman sekelasnya, mempromosikan integrasi sosial dan kerja sama antar beragam individu.

- 3) Sebelum menggunakan kotak stick, guru dapat mengadakan sesi diskusi atau refleksi tentang arti hidup rukun, seperti mau belajar bersama teman-teman, bermain bersama teman-teman tanpa memandang ladar belakang, mempunyai rasa peduli yang tinggi serta menghargai setiap perbedaan. Peserta didik dapat diberi kesempatan untuk berbagi pentingnya hidup rukun di lingkungan sekolah dan masyarakat.
- 4) Guru membagi LKS kelompok untuk diselesaikan siswa secara diskusi.
- 5) Siswa diminta untuk menyelesaikan LKS dengan menggunakan media kotak stick tersebut
- 6) Semua kelompok setelah selesai mengerjakan soal, kelompok pertama menjelaskan soal dan mempresentasikan hasilnya diskusi dikelas dan dilanjutkan ke kelompok berikutnya.
- 7) Guru memperkuat materi yang akan diajarkan melalui media kotak stick

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Kotak Stick

Suatu media pembelajaran pasti memiliki kelemahan dan kelebihan.

Adapun kelebihan dari media kotak stick adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat dengan mudah mencari nilai tempat ratusan, puluhan dan satuan.
- 2) Siswa dapat mencari nilai tempat bilangan ratusan, puluhan dan satuan dengan benda kongkrit.
- 3) Menarik bagi peserta didik karena dapat dilakukan sendiri.

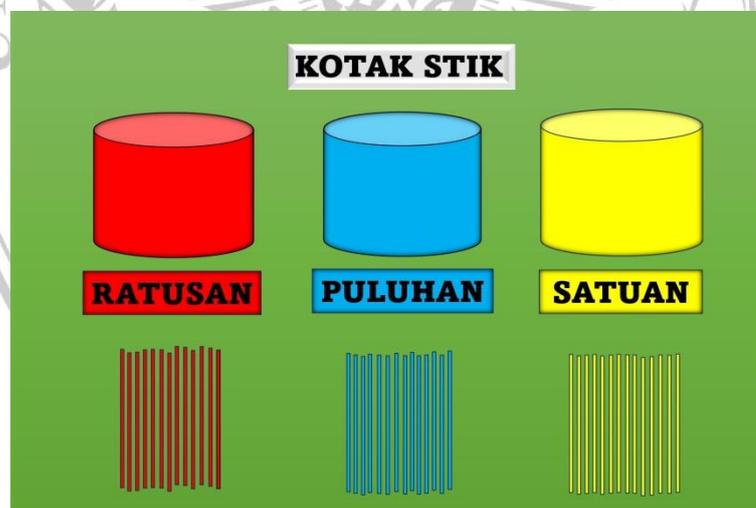
- 4) Guru dan peserta didik dapat berinteraksi dengan cepat.
- 5) Peserta didik dapat memahami dan mengaplikasikannya secara langsung.

Sedangkan kelemahan dari Media Kotak Stick adalah sebagai berikut:

- a. Hanya terbatas pada materi menentukan nilai tempat ratusan, puluhan dan satuan
- b. Membutuhkan pendamping supaya peserta didik tidak menyalahgunakan media ini.

Untuk meminimalisir kelemahan Media Kotak Stick, maka diharapkan guru lebih mengembangkan media kotak stick ini dengan memodifikasinya untuk materi lain.

- e. Desain Media Kotak Stick



Gambar 2.1. Kotak Stick

Media ini di desain dengan menggunakan 3 kotak berukuran 9,5 cm dan lebar kotak 7,5 cm, kemudian masing-masing kotak diberi tulisan ratusan, puluhan dan satuan, pada kotak yang bertuliskan

ratusan diberi cat warna merah, kotak yang bertuliskan puluhan diberi cat warna biru dan kotak yang diberi tulisan puluhan diberi cat warna kuning. Media ini dilengkapi dengan batang stick sebagai pelengkap dari media tersebut, batang stick dengan ukuran panjang 15 cm Sebanyak 9 batang untuk masing-masing warnanya, supaya siswa lebih menarik dan semangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Adapun contoh dari penggunaan media kotak stick adalah:

- 1) Angka 6 pada bilangan 246 menempati nilai tempat

Setelah mengetahui soal, siswa bersama teman kelompoknya mengerjakan soal tersebut dengan memasukan batang stick sesuai dengan soal, sehingga siswa dengan mudah mengetahui bahwa angka 6 adalah nilai satuan. Dengan bekerja kelompok dalam mengerjakan soal menggunakan media kotak stick siswa mau belajar bersama teman-teman kelompoknya, saling membantu dan menyelesaikan soal bersama-sama.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang terkait dengan mengembangkan media dalam pembelajaran matematika pada materi nilai bilangan (ratusan, puluhan dan satuan) adalah sebagai berikut:

1. Novia Rifatul Amaliah dan Delia Indrawati dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Permainan COBRA (Congklak Berbasis Android) Sebagai Media Pembelajaran Materi Nilai Temporal Bilangan untuk Kelas 2 SD” tujuan penelitian ini untuk mengembangkan

permainan COBRA, mengetahui kelayakan serta efektifitas penggunaan media COBRA pada siswa kelas 2 SD. Jenis penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdapat lima tahapan pengembangan, mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Hasil validasi materi yang diperoleh sebesar 77% dan hasil validasi media sebesar 100% dinyatakan valid. Berdasarkan hasil dari uji coba pada siswa kelas 2 SDN Jipo 1 mendapatkan persentase hasil kuisioner sebesar 91% dinyatakan layak, serta nilai N-gain yang diperoleh siswa sebesar 0,61 menunjukkan bahwa predikat peningkatan hasil belajar siswa berada pada tingkat sedang. Berdasarkan hasil tersebut, maka permainan COBRA efektif dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran nilai tempat bilangan kelas 2 SD.

2. Dedy Dwi Setyawan dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Spedomatik pada Pemahaman Konsep Nilai Tempat di Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis pada materi nilai tempat bilangan, agar terjadi penguatan konsep matematis dan peningkatan hasil belajar siswa di SD Negeri Sumberatu Kabupaten Selemang. Inovasi ini dikembangkan dengan menerapkan metode penelitian dan pengembangan. Hasil yang diperoleh menunjukkan prosentase hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan, dari sebelum penggunaan Spedomatik diperoleh rata-rata 52,22%, kemudian mengalami peningkatan saat ujicoba 1 menjadi 54,44% dan semakin meningkat pada uji coba 2 menjadi 75,55%. Kesimpulan yang diperoleh atas pencapaian peningkatan yang terjadi dikarenakan penggunaan media Spedomatik, dimana keaktifan siswa dalam

memanipulasi Spedomatik merupakan tahapan dalam pemahaman konsep matematis.

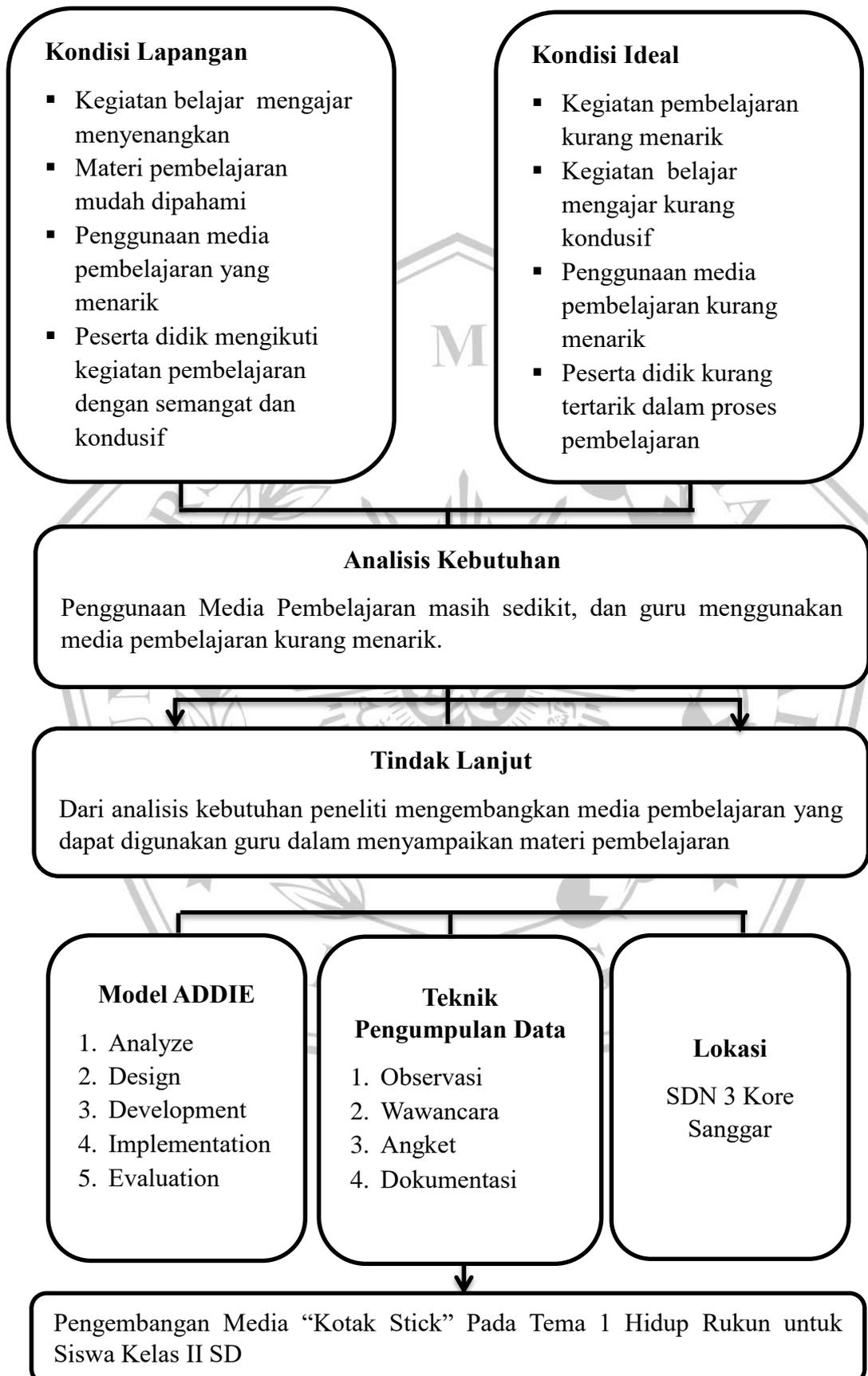
3. Gayuh Purwandono dan Budiharti, M.Pd dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tamia pada Mata Pelajaran Matematika Materi Nilai Tempat pada Bilangan kelas II SD”. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah, mengetahui kelayakan media pembelajaran TAMIA, mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Tamia pada pembelajaran matematika materi nilai tempat pada bilangan kelas II SD. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 1 ONJE pada semester gasal dengan menggunakan metode penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono dengan langkah-langkah: menggali potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk dan pembuatan produk massal. Subjek penelitian adalah kelas II A sebagai kelas kontrol sebanyak 23 siswa dan kelas II B sebagai kelas eksperimen sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, pedoman wawancara, pedoman observasi, tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif, deskriptif kualitatif, dan keefektifan media menggunakan uji independent sample t-test. Hasil penelitian pengembangan media TAMIA adalah sebagai berikut. (1) Produk media TAMIA layak untuk digunakan, hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian dari ahli materi dengan skor 91 berkriteria sangat baik dan hasil penilaian dari ahli media dengan skor 54 berkriteria baik. (2) Respon siswa terhadap media pembelajaran TAMIA positif, hal ini ditunjukkan oleh hasil angket respon siswa dengan skor 243 maka hasil presentase dari jumlah maksimal 250 adalah 97,2% dan berkriteria

sangat baik. (3) Media TAMIA efektif sebagai media pembelajaran, hal ini ditunjukkan oleh hasil uji independent sample t-test nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai 0.001. Maka nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Jadi H₀ ditolak atau H_a diterima. Sehingga ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada nilai posttest dan dapat disimpulkan media TAMIA efektif.

Tabel 2.5. Kajian Penelitian Yang Relevan

Nama Peneliti	Judul	Perbedaan	Kesamaan
Novia Rif'atul Amaliah dan Delia Indrawati	Pengembangan Permainan COBRA (Congklak Berbasis Android) Sebagai Media Pembelajaran Materi Nilai Tempat Bilangan untuk Kelas 2 SD	Menggunakan media COBRA (Congklak Berbasis Android).	Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan proses pengembangan media pada pembelajaran matematika materi menentukan nilai tempat bilangan dan menggunakan model ADDIE
Dedy Dwi Setyawan	Pengembangan Media Spedomatik pada Pemahaman Konsep Nilai Tempat di Sekolah Dasar	Menggunakan media Spedomatik, dengan menerapkan metode penelitian dan pengembangan, tidak menggunakan model ADDIE	Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan proses pengembangan media pada pembelajaran matematika materi menentukan nilai tempat
Gayuh Purwandono dan Budiharti, M.Pd	Pengembangan Media Pembelajaran Tamia pada Mata Pelajaran Matematika Materi Nilai Tempat pada Bilangan kelas II SD	Menggunakan media pembelajaran Tamia dengan menerapkan metode penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono, Tidak menggunakan model ADDIE	Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan proses pengembangan media pada pembelajaran matematika materi menentukan nilai tempat

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.2 Kerangka Pikir