

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu cara atau alat bantu yang digunakan untuk proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan aspek pendukung guru dalam proses pembelajaran yang disampaikan kepada siswa di dalam kelas menjadi mudah. Media termasuk ke dalam komponen penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran (Zahwa et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pikiran dari siswa dan dapat membantu siswa untuk mempermudah memahami materi sehingga proses belajar mengajar berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Hasanah et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran memberikan kemudahan terhadap proses belajar mengajar. Membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk memahami materi agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan untuk menyampaikan pesan yang berupa materi pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar, menumbuhkan minat belajar siswa agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami siswa dan dengan adanya media pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Media pembelajaran memiliki manfaat dalam penggunaanya. Menurut (Nurrita, 2018) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) Pengajaran lebih

menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dijelaskan diatas, masih banyak manfaat-manfaat media pembelajaran. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan 16umpul, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi

langsung dengan guru, 17umpulan1717, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun 17umpulan (Rasyid Karo-Karo et al., 2018.)

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai sarana pendidikan yang membantu menyampaikan pesan dalam bentuk materi agar mudah dipahami oleh peserta didik, membangun motivasi siswa untuk mencapai tujuan belajar, memberikan pengalaman kepada peserta didik dan meningkatkan proses hasil belajar. Media pembelajaran memberikan kesan positif baik bagi siswa maupun guru dalam proses pembelajaran.

c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa materi. Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk dan jenis. Meskipun memiliki bentuk dan jenis yang beragam, media pembelajaran memiliki satu tujuan yaitu membantu proses pembelajaran agar lebih mudah dan mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Menurut (Wahyuni & Yokhebed, 2019) pengelompokan berbagai jenis media pembelajaran sebagai berikut: media berbasis manusia (guru,

instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip), media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas), media berbasis visual (buku, charta, grafik, peta, gambar, transparansi, slide), media berbasis audio-visual (video, film, program slide tape, televisi), media berbasis 18umpulan (pengajaran dengan berbantuan 18umpulan, video interaktif, hypertext).

Menurut (Nabilah Layaliya & Haryati Setyaningsih, 2021.) menjelaskan jenis – jenis media ialah sebagai berikut. A). Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya; b) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya; c) Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan OHP (Proyektor Transparansi) dan lainnya; dan d) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Dari pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis. Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa, yaitu antara lain media berbasis manusia, media cetak contohnya buku, media visual yaitu media yang dapat dilihat, media audio visual yaitu media yang dapat dilihat dan didengar, media berbasis 18umpulan dan lingkungan sekitar sebagai media.

2. Media *Kotarang*

Media *Kotarang* adalah media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu dan mempermudah siswa dalam memahami suatu materi dalam kegiatan pembelajaran.

a. Bentuk Media *Kotarang*

Media *Kotarang* merupakan media tiga dimensi dan termasuk dalam media visual. Media ini menampilkan materi pembelajaran yang dikemas lebih menarik dan bisa disentuh oleh manusia. Media *Kotarang* merupakan media yang di desain untuk pembelajaran kelas II Sekolah Dasar yang mencakup materi penjumlahan dan pengurangan.

Media *Kotarang* merupakan media tiga dimensi yang berbentuk seperti koper dan terbuat dari kayu sengon dengan tebal 1,8 cm. Media *Kotarang* merupakan media papan yang dibentuk seperti koper, mempunyai 2 bagian yaitu bagian kiri dan bagian kanan. Bagian kiri papan terdapat 2 wadah bola bilangan berwarna merah dan hijau dan tombol pencetan bola, dibawah wadah bola terdapat wadah kelereng. Bagian kanan terdapat wadah kelereng penjumlahan dan pengurangan serta hasil dari operasi hitung bilangan.

Media *Kotarang* berwarna orange, ukuran media ini setiap bagian papan kanan dan kiri memiliki panjang 50cm dan tinggi 50cm, jika koper dibuka semuanya maka mempunyai ukuran panjang 100cm dan tinggi 50cm. Terdapat gagang koper berwarna hitam pada bagian

atas koper fungsinya untuk pegangan ketika koper dibawa, mempunyai 4 roda berwarna hitam dibagian bawah yang fungsinya agar koper mudah untuk dibawa dan diseret, terdapat kancing pada bagian luar koper yang terletak disebelah kiri yang berfungsi untuk mengunci papan bagian kiri dan kanan agar tidak membuka sendiri.

b. Keunggulan Media

- 1) Keunggulan media pembelajaran *Kotarang* ini mudah diaplikasikan dan mudah dipahami oleh siswa karena media berbentuk tiga dimensi dengan desain yang menarik dapat membuat siswa menjadi semangat belajar khususnya dalam pembelajaran matematika kelas II SD
- 2) Media memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa
- 3) Media ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang materi pembelajaran
- 4) Media ini dapat meningkatkan motivasi siswa saat belajar karena di dalamnya terdapat permainan sederhana

c. Kekurangan Media

Media *Kotarang* ini hanya memuat materi penjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran Matematika kelas II Sekolah Dasar

3. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan proses belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas untuk meningkatkan kreatifitas berpikir siswa sehingga pembelajaran bisa mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan meningkatkan pemahaman materi yang baik terhadap pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang dasar dasar perhitungan, pengukuran, dan penggambaran bentuk objek.

Menurut (Ananda et al., 2022) Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Sejalan dengan itu, Dahlia, Pranata, & Suryana (2020) menyatakan bahwa pembelajaran matematika perlu diajarkan kepada peserta didik sebagai bekal mereka diantaranya kemampuan untuk berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerja sama.

Menurut Ulfa (2019) dalam (Gayatri, 2016.) mengatakan bahwa Matematika dapat memberikan kemampuan untuk berfikir logis dalam memecahkan masalah, memberikan keterampilan tinggi dalam berfikir kritis, sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah , dan

matematika juga memiliki hasil atau nilai akhir yang valid. Adapun tujuan dari pembelajaran matematika menurut (Annisa Indrawati, 2019) membentuk pola pikir kreatif dan inovatif. Siswa akan terbiasa berpikir untuk menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang tepat agar dihasilkan jawaban yang tepat.

Sebagai salah satu 22umpulan22 wajib pada sekolah dasar, matematika mengajarkan ilmu dasar seperti halnya materi pembelajaran Matematika kelas II Sekolah Dasar yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, pengukuran waktu, panjang, dan berat, perkalian, pembagian, dan bangun datar sederhana.

Pada penelitian ini materi pembelajaran Matematika kelas II yang digunakan pada pengembangan media *Kotarang* yaitu materi mengenai penjumlahan dan pengurangan dengan capaian pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Matematika

Capaian Pembelajaran	Tujuan	Indikator
Peserta Pada akhir fase A, peserta didik menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (22umpulan) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan	Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menghitung jumlah benda ketika dijumlahkan dan dikurangkan dengan benar (C2) 2. Peserta didik dapat menentukan hasil dari penjumlahan dan pengurangan dengan tepat (C3)

benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. Peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak, pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat.	3. Peserta didik dapat membuat soal penjumlahan dan pengurangan dari permainan beserta penyelesaiannya dengan benar (C6)
--	--

(Sumber : Olahan Peneliti)

4. Karakteristik Siswa Kelas II

Siswa sekolah dasar terbagi menjadi 2 bagian yaitu siswa kelas rendah dan siswa kelas tinggi, kelas rendah meliputi siswa kelas I,II dan III sedangkan kelas tinggi meliputi kelas IV,V dan VI (Perdana & Suswandari, 2021). Meskipun pada sekolah dasar berada pada fase perkembangan yang sama namun ada perbedaan yang harus diketahui oleh guru agar dapat memberikan pembelajaran yang sesuai.

Pada siswa sekolah dasar kelas rendah dapat dikategorikan sebagai anak usia dini, siswa kelas rendah merupakan masa pembelajaran dasar siswa. Guru harus bisa memastikan pembelajaran yang dapat menggugah semangat dan motivasi siswa, oleh karena itu guru perlu memahami karakteristik siswa kelas rendah. Menurut (Dasar Negeri Supat, 2020) pada masa ini perkembangan sosial anak terjadi dengan cepat, sikap anak mudah berubah ubah dan cenderung egois, senang bertengkar, suka bermain dalam kelompok, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan suka meniru apa saja yang ada di sekitarnya.

Menurut (Zulvira, 2021.) Siswa kelas rendah sekolah dasar merupakan siswa yang berada pada masa operasional kongkret. Pada masa ini siswa akan menampakan prilaku belajar :a.Memandang secara objektif dengan memandang suatu objek ke objek lain secara reflektif dan mampu memandang banyak unsur secara serentak. B.Proses berpikir dilakukan secara operasional c.Mengelompokan benda secara operasional d.Melihat keterhubungan aturan, prinsip serta mampu memanfaatkan hubungan sebab dan akibat e.Memahami konsep luas, berat, panjang, lebar dan substansi.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah memiliki tingkat berpikir kongkret, untuk itu guru perlu memanfaatkan media yang dapat memberikan pengalaman belajar yang bersifat nyata kepada siswa.

B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

Sebelum mengembangkan suatu produk yang baru, ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dalam pengembangan media ini. Dalam penelitian terdahulu terdapat beberapa persamaan dan perbedaan diantaranya sebagai berikut :

Tabel 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan dengan Media *Kotarang*

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Yana Setiawan (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Koper Perkalian Hitung (Kotatung) Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Subtema 4 Kelas 2 Sekolah Dasar”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran konkrit yang menarik dan dibentuk seperti koper 2. Sama sama menggunakan model pembelajaran penelitian pengembangan ADDIE 3. Subjek penelitian kelas 2 SD 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada penelitian relevan bertempat di SDN Landungsari 01 sedangkan pada penelitian ini bertempat di SD Muhammadiyah 04 Batu 2. Materi yang diambil dalam penelitian relevan adalah materi bilangan cacah perkalian sedangkan pada penelitian ini adalah materi penjumlahan dan pengurangan 3. Pada penelitian relevan masih menggunakan kurikulum k13 tematik sedangkan pada penelitian ini menggunakan kurikulum 25elajar
2	Ella Sulih Ari Andriyani (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Kopaja (Koper Aksara Jawa) Materi Aksara Jawa Siswa Kelas III SD”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran konkrit yang berbentuk koper 2. Sama sama menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang diambil dalam penelitian relevan yaitu pada mata 25elajaran Bahasa jawa sedangkan pada penelitian ini pada pembelajaran matematika 2. Pada penelitian relevan subjek pada kelas III SD sedangkan pada penelitian ini subjek pada kelas II SD 3. Tujuan dari penelitian relevan yaitu

			<p>mengenalkan siswa kelas III SD tentang huruf aksara jawa sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah siswa bisa mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan</p> <p>4. Lokasi pada penelitian relevan dilakukan di SDN Girimoyo 2 Malang dan SDN Dadaprejo 2 Batu sedangkan pada penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 4 Batu</p>
3	<p>Marlina Aisyiah Rizky Putri (2019) yang berjudul "Pengembangan Media Koper Puzzle Susun Kata (KOPSUNKAT) Untuk Materi Membaca Nyaring Suku Kata dan Kata Di Kelas 1 Sekolah Dasar"</p>	<p>1. Mengembangkan media pembelajaran konkrit yang menarik dan dibentuk seperti koper</p> <p>2. Sama sama menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE</p>	<p>1. Materi yang diambil dalam penelitian relevan yaitu pada pembelajaran Bahasa Indonesia sedangkan pada penelitian ini pada pembelajaran matematika</p> <p>2. Tujuan dari penelitian relevan adalah melatih siswa untuk membaca nyaring suku kata sedangkan tujuan penelitian ini adalah siswa bisa mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan</p> <p>3. Pada penelitian relevan diperuntukan untuk kelas 1 SD sedangkan pada penelitian ini diperuntukan pada kelas 2 SD</p> <p>4. Lokasi pada penelitian relevan dilakukan di</p>

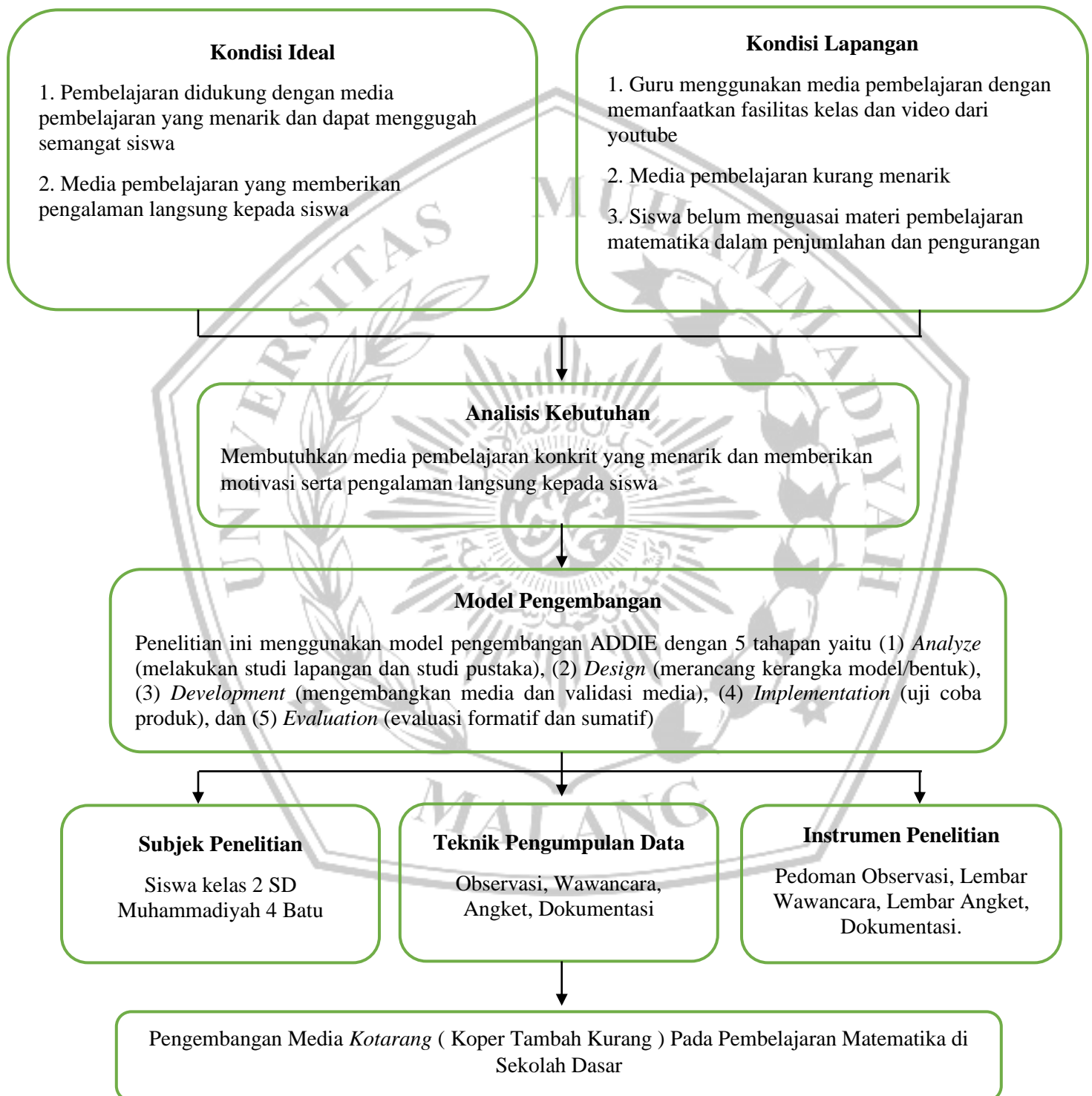
SDN Puntan 01 Kota
Batu sedangkan pada
penelitian ini
dilakukan di SD
Muhammadiyah 4
Kota Batu

(Sumber : Olahan Peneliti)



C. KERANGKA PIKIR

Kerangka pikir dari penelitian dan pengembangan media *Kotarang* yaitu :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir