

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin *medius* dan dalam bahasa arab yang artinya perantara, yang menunjukkan fungsinya sebagai alat penghubung atau perantara dalam proses pembelajaran. Menurut KBBI, media menjadi alat atau sarana yang berfungsi untuk menyampaikan sebuah informasi, media dapat diartikan sebagai penyalur pesan dari satu pihak ke pihak lainnya. Pembelajaran menjadi proses suatu kegiatan yang dalam penggunaannya melibatkan seseorang atau individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun nilai positif dengan menggunakan berbagai sumber belajar dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Rohani, 2020). Shaleh et al.,(2023) Menjelaskan bahwa media merupakan sumber teknologi dan komunikasi karena media berperan penting untuk sebuah kebutuhan yang sifatnya canggih,. Salah satunya adalah dalam dunia pendidikan yakni kegiatan belajar mengajar. National Education Association (NEA) menyatakan bahwa media pembelajaran menjadi alat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca, dalam kegiatan pembelajaran sehingga media yang berperan dapat mempengaruhi efektifitas program pembelajaran di kelas. Media sebagai sesuatu alat yang dapat menyampaikan sebuah pesan dengan berbagai saluran agar dapat merangsang peserta didik untuk berpikir agar tercipta proses belajar yang

menyenangkan untuk menambah informasi atau pengetahuan peserta didik (Ani Daniyati et al., 2023).

Kegiatan belajar mengajar penggunaan media dapat diganti dengan istilah pendidikan yaitu alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang – dengar (*Audio-visual communication*) dan alat peraga serta media penjas, menurut J Bruner dalam Agustina et al., (2020) ada 3 pengalaman belajar yang pertama adalah pengalaman langsung (*Enactive*) dapat dipahami dengan langsung membuat atau bertindak, yang kedua pengalaman piktorial atau gambar (*iconic*) yang dipahami dengan gambar atau foto lukisan dan video, yang ketiga yaitu pengalaman abstrak (*symbolic*) hanya membaca atau memahami saja. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan wawasan dalam pengetahuan ketrampilan atau sikap yang baru dalam proses pembelajaran dengan melibatkan berbagai macam indra seperti penglihatan, perasaan dan peraba (Kustandi & Darmawan, 2020). Pemilihan media pembelajaran hendaknya harus mempertimbangkan beberapa aspek dalam menyeleksi media yang akan digunakan yaitu dengan menyesuaikan dengan jenis media serta materi yang ada pada kurikulum yang berlaku, keterjangkauan dalam proses pembiayaan, ketersediaan bahan dalam pemanfaatan media pembelajaran, serta kemudahan dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Sesuai dengan pemaparan diatas, kesimpulan Media pembelajaran adalah perantara atau alat bantu untuk memberikan materi ataupun

informasi kepada penerima materi dengan merangsang berbagai macam indera untuk memperoleh suatu pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan merupakan arah yang ingin diraih atau dicapai, sehingga tujuan media pembelajaran adalah untuk mencapai suatu hal dalam pembelajaran. Dewi & Budiana, (2018) Menyatakan bahwa media sebagai alat untuk membantu dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, maka pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mengoptimalkan potensi yang di miliki, menciptakan sebuah inovasi dalam pembelajaran, motivasi dalam belajar peserta didik dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*).

Kesimpulan dari tujuan media pembelajaran diatas adalah media sebagai alat yang dipergunakan untuk menyampaikan sebuah materi dalam membantu pembelajaran di dalam kelas, sebagai arah untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang menarik dan menciptakan inovasi dalam pembelajaran.

#### **c. Manfaat dan fungsi media pembelajaran**

Disaat guru memberikan pembelajaran diharapkan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan mampu menyesuaikan kebutuhan belajar untuk mendukung pembelajaran yang optimal. (Karo-Karo & Rohani, 2018) menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk membantu dalam kegiatan

pembelajaran adalah dalam kegiatan pemaparan materi dapat diseragamkan, pembelajaran lebih jelas dan menarik, mampu meningkatkan pembelajaran lebih interaktif antara guru dan peserta didik, membantu dalam efisiensi penggunaan waktu dan tenaga, meningkatkan dalam kualitas dan hasil belajar dan media dapat digunakan dimana saja ataupun kapan saja.

Manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan yaitu dapat memberikan pedoman dalam mencapai sebuah tujuan dalam pembelajaran agar dapat membantu penyampaian materi dengan jelas dan membantu menyajikan materi yang menarik serta untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media dilakukan untuk menumbuhkan minat dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang akan disampaikan.

Fadilah et al., (2023) menyebutkan bahwa ada 6 fungsi media pembelajaran yaitu yang pertama menumbuhkan motivasi dalam belajar peserta didik, yang kedua mengulang pembelajaran yang telah dipelajari di kelas, yang ketiga menyediakan stimulus dalam belajar peserta didik, yang keempat mengaktifkan respon peserta didik saat pembelajaran, yang ke lima dapat memberikan umpan balik saat pembelajaran dan yang terakhir dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Dari penjelasan mengenai fungsi media yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran menjadi perantara dalam penyampaian informasi sehingga dapat diterima dan dipahami secara mudah oleh penerima pesan

## 2. Media *Travel Game*

### a. Pengertian media pembelajaran *Travel Game*

*Travel Game* merupakan permainan berjalan, Gilman, Rowe, & Hildenberger yang dikutip Indriani et al.,(2021)) mengemukakan bahwa ide untuk permainan ini di dapat dalam artikel *The Matematichs Teacher* yang berjudul “*Games in senior high math classes*” yang diterbitkan pada tahun 1967. Permainan ini menggunakan papan permainan, dadu, dan kartu soal, memiliki kelengkapan permaianan seperti pioner, kunci jawaban, dan tata cara pengguna. Menurut Indrawati & Suardiman, (2013) *Travel Game* adalah media permainan yang dilakukan berkelompok dengan adanya empat anak dalam 1 game, yang menggunakan berbagai perlengkapan seperti papan permainan, pioner, dadu, kunci jawaban, dan tata cara permainan untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang dikemas dengan soal yang bervariasi dan dengan bentuk kompetisi yang menyenangkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Travel Game* merupakan media permainan yang di lakukan oleh 4 orang dalam 1 permainan, sebagai sarana untuk memahami sebuah materi dengan berbagai kelengkapan permainan.

### b. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Travel Game*

M.fadlilah (2019) menjelaskan bahwa melalui aktivitas bermain, anak dapat meningkatkan berbagai keterampilan dan kemampuan khusus. Pentingnya bermain dalam belajar untuk mengembangkan kreatifitas anak dapat dilatih melalui berbagai kegiatan dalam bermain, mulai dari

permainan yang sederhana hingga yang rumit seperti puzzle, lego, balok dan salah satu contohnya yaitu *Travel Game* .

Kelebihan metode permainan dalam penggunaan media *Travel Game* menurut Indriani et al.,(2021) yaitu dapat merangsang peserta didik untuk aktif, berpikir logis, dan senang dalam kegiatan belajar menggunakan *Travel Game*, penyampaian materi lebih cepat dipahami karena memiliki berbagai macam soal variasi dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dapat meningkat.

Kekurangan media *Travel Game* yaitu sulitnya peserta didik dalam memahami petunjuk penggunaan media, sehingga guru harus mengulang petunjuk penggunaan media *Travel Game*. Menurut Soepomo yang dikutip oleh Agus et al., (2021) kekurangan dari penggunaan permainan dalam pembelajaran adalah yang pertama, jumlah peserta didik yang terlalu besar sehingga tidak melibatkan seluruh peserta didik maka yang tidak terlibat tersebut akan mengganggu permainan yang berlangsung, yang kedua kegiatan permainan biasanya menghasilkan suara yang cukup keras karena anak-anak lebih senang sehingga berpotensi mengganggu aktivitas belajar di kelas-kelas yang berdekatan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Travel Game* memiliki kelebihan untuk dijadikan media pembelajaran yaitu dapat merangsang untuk berfikir logis, dapat lebih mudah dalam penyampaian materi, dan dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, namun kekurangan media *Travel Game* yaitu *Travel Game* hanya menggunakan 4 orang dalam

1 permainan sehingga harus membutuhkan beberapa papan *Travel Game* untuk dapat digunakan dalam 1 kelas.

### 3. Matematika

#### a. Pengertian matematika

Matematika dikenal dengan istilah "*wiskunde*" dalam bahasa belanda yang berarti ilmu tentang belajar, hal ini sesuai dengan kata *mathein* pada matematika yang berkaitan dengan penalaran. Menurut Hasbi(2015)menjelaskan bahwa pengertian matematika ditinjau dari beberapa sudut yaitu matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang tersusun organisir serta sitematik, ilmu ini mempelajari tentang pengetahuan yang mempelajari tentang bilangan dan kalkulasi, serta ilmu penalaran logis yang berkaitan dengan bilangan matematika kualitatif dengan masalah ruang dan bentuk, matematika merupakan pengetahuan yang memiliki struktur yang logik serta mengikuti aturan yang ketat.

Widiani, (2019) Menjelaskan matematika menjadi cabang ilmu pengetahuan yang fokus untuk mempelajari analisis struktur yang abstrak dan pola hubungan antar struktur didalamnya karena memiliki pola struktur yang deduktif, sedangkan Miftahul Jannah & Miftahul Hayati, (2024) Menjelaskan matematika banyak dimanfaatkan di dalam kehidupan sehari hari sebagai contohnya dalam transaksi, perdagangan, pengukuran dan perhitungan yang menggunakan ilmu matematika, karena matematika sebagai ratu dari segala ilmu yang diperlukan dalam kehidupan sehari hari.

Dari pendapat diatas maka kesimpulan yang di dapat adalah matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari penalaran

secara logis berhubungan dengan suatu bilangan atau angka untuk melatih kemampuan berfikir yang digunakan di dalam kehidupan kita sehari-hari dan matematika merupakan ratu segala ilmu yang memiliki sifat terorganisir dan sistematis karena memiliki pola terstruktur yang deduktif.

### **b. Tujuan Matematika**

Solusi yang dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan matematika adalah dengan metode yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar, seperti kalimat Ben Franklin yang dikutip oleh (Hoque, n.d.) "*Tell me and I forget, show me and I remember, Involve me and I understand*" yang melibatkan peserta didik aktif merupakan cara yang bagus dalam mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Mahasiswa Tadris, (2020) menyebutkan beberapa tujuan pembelajaran matematika ada pada buku standar kompetensi pelajaran dijelaskan untuk melatih berfikir, bernalar dalam menarik kesimpulan melalui penyelidikan, eksplorasi dan eksperimen untuk menunjukkan kesamaan maupun perbedaan dan konsistensi atau inkonsistensi serta mengembangkan kegiatan yang melibatkan imajinasi proses penemuan melalui berpikir, menduga, dan mencoba, guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta keterampilan dalam menyampaikan informasi.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah Matematika memiliki tujuan untuk meningkatkan minat motivasi belajar dengan melibatkan aktif peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran matematika di kelas untuk

melatih kemampuan berpikir, kreatifitas, penalaran, dan pemecahan masalah.

### **c. Kesulitan pembelajaran matematika**

Setiap peserta didik memiliki keragaman dalam kemampuan intelektual, fisik, latar belakang, kebiasaan atau pendekatan belajar, Amallia & Unaenah, (2018) menjelaskan bahwa matematika memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh pengetahuan lain sehingga matematika memiliki beberapa permasalahan dan kesulitan, karena belajar matematika harus bertahap, dan banyak rumus, angka ataupun simbol, seperti belajar perkalian harus faham materi penjumlahan terlebih dahulu sehingga berbagai masalah dalam matematika adalah masalah realistik dan relevan yang dapat di selesaikan dengan berbagai cara dan metode.

Wiryanana & Alim, (2023) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi dalam permasalahan kesulitan pembelajaran matematika dikarenakan metode pengajaran yang tidak menyenangkan, rendahnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika serta adanya rasa kecemasan peserta didik terhadap matematika

Sesuai dengan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar dalam matematika adalah keadaan peserta didik yang tidak dapat belajar dengan wajar khususnya pada matematika, karena kurangnya motivasi dalam belajar matematika dan kesulitan dalam belajar matematika ditunjukkan saat peserta didik melibatkan angka dan simbol sehingga peserta didik cemas karena tidak percaya diri.

## B. Kajian Penelitian yang relevan

Sesuai dengan penelitian terdahulu yang relevan dan telah dilakukan serta merupakan penelitian yang sejenis dengan penelitian yang akan dilakukan untuk digunakan sebagai acuan ataupun perbandingan. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

**Tabel 2.1 Kajian Penelitian Relevan**

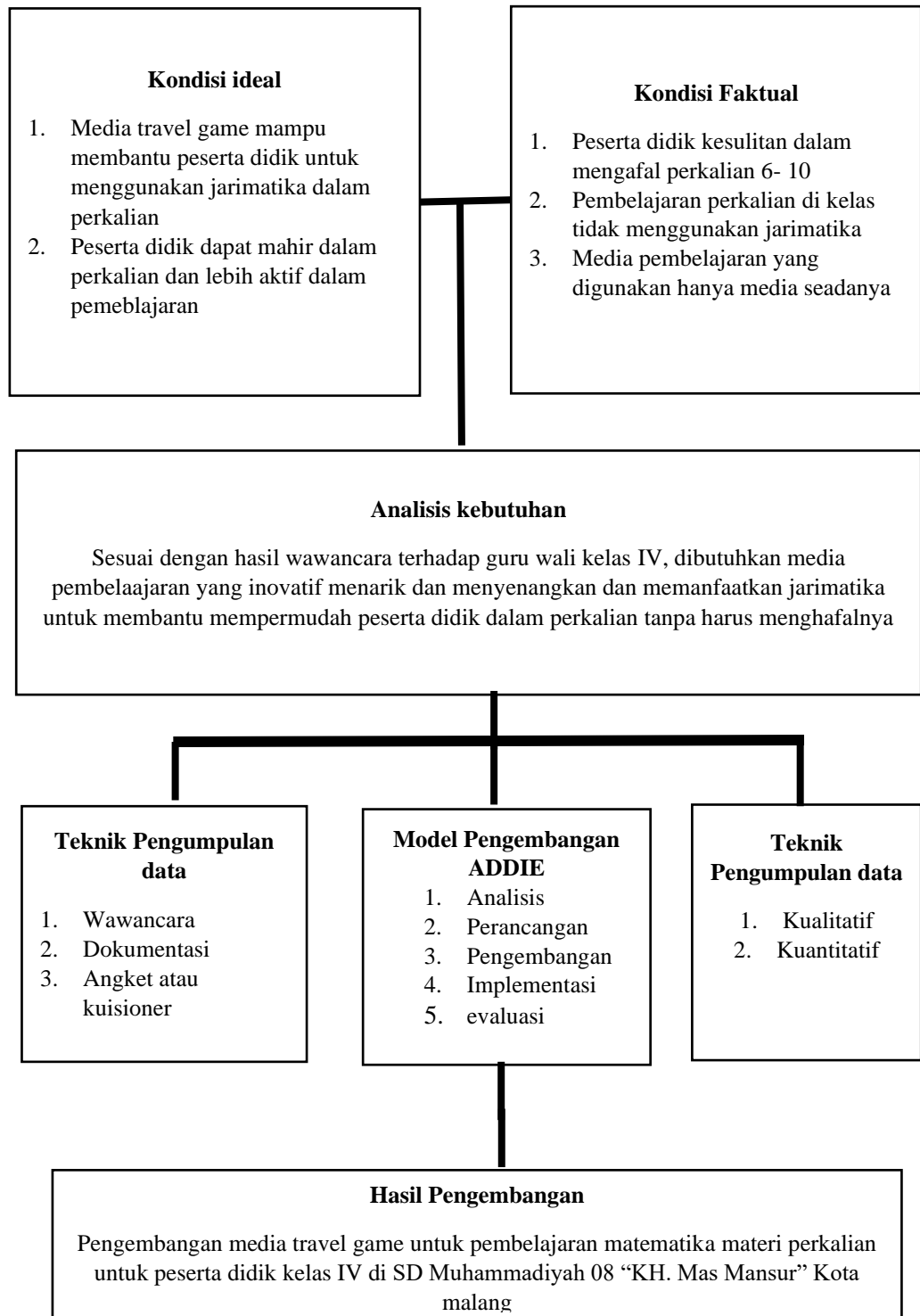
No	Nam A	Tahun	Judul	Hasil penelitian
1	Indrawati & Suadirman	2023	Pengembangan media <i>travel game</i> untuk pembelajaran perkalian dan pembagian pecahan kelas V sekolah Dasar	mengembangkan media pembelajaran <i>Travel Game</i> dengan memiliki 2 kategori soal, yaitu soal dadu dan soal kartu dan fokus pada materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan
2	Indrayani et al	2021	Pengembangan media <i>Travel Game</i> berbasis model pembelajaran kooperatif pada pembelajaran matematika kelas IV sd negeri 04 lubuk linggau	Pengembangan media <i>travel game</i> terhadap pembelajaran berkelompok kooperatif dengan materi bilangan pecahan menggunakan bahan spanduk dan dadu yang terbuat dari kardus dengan gambar yang menarik
3	Silvi et al	2020	Pengembangan media <i>travel game</i> pada pembelajaran matematika operasi perkalian dan pembagian bilangan pecahan sekolah dasar.	Pengembangan media <i>travel game</i> menggunakan materi pecahan dan modifikasi papan catur

Banyak penelitian yang telah mengembangkan media *Travel Game*, namun dari masing masing penelitian memiliki karakteristik yang berbeda beda. Berdasarkan tabel 2.1 Kajian penelitian yang relevan, penelitian tersebut dan penelitian ini memiliki kesamaan, yaitu keduanya sama sama mengembangkan media pembelajaran *Travel Game*, perbedaan dalam penelitian relevan di atas setiap penelitian menggunakan materi pecahan, pada penelitian ini menggunakan materi perkalian yang di gabungkan dengan metode jarimatika. Masing masing penelitian relevan yang telah disebutkan digunakan untuk bahan referensi ataupun

acuan. Penelitian yang telah disebutkan diketahui bahwa belum ada yang mengembangkan media pembelajaran travel game materi perkalian dan metode jarimatika sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan tergolong baru dan belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya jadi pembaharuan dari penelitian ini terdapat pada materi perkalian menggunakan metode jarimatika.



### C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir