

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau sumber daya, digunakan guru untuk menyalurkan ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran. Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius", yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar" merujuk pada penggunaan alat (*hardware*) atau bahan (*software*) untuk menyalurkan komunikasi atau informasi pengetahuan dari satu pihak ke pihak lain (Jalinus & Ambiyar, 2016). Sedangkan menurut Kustandi & Darmawan (2020) dengan memperjelas pentingnya pesan yang disampaikan, media pembelajaran dapat mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan jelas dan optimal.

Secara umum, dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran adalah proses pembuatan alat atau sumber daya untuk membantu kegiatan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik. Media ini dapat berupa benda konkret seperti bahan cetak, perangkat elektronik, media interaktif, atau audio. Selain itu, media pembelajaran bertujuan untuk memberi peserta didik pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

b. Prinsip Dasar Media Pembelajaran

Marlina et al. (2021) menyatakan ada beberapa prinsip dasar yang perlu dipertimbangkan saat pemanfaatan media pembelajaran di tingkat SD/MI selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran harus mempunyai fungsi membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Pemilihan dan pembuatan media tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhannya, mengingat

seringkali media disiapkan hanya berdasarkan kepentingan guru. Untuk memastikan bahwa media pembelajaran mampu mendukung proses belajar peserta didik, ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan termasuk:

1) Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran

Agar tujuan pembelajaran tercapai, penggunaan media oleh guru harus fokus dan tepat sasaran. Media tidak boleh hanya berfungsi sebagai sumber hiburan atau membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga harus mendukung pembelajaran peserta didik sesuai dengan tujuannya.

2) Kesesuaian Media dengan Materi Pembelajaran

Materi pelajaran memiliki karakteristik dan tingkat kerumitan yang berbeda. Oleh karena itu, media yang dipilih harus sesuai dengan tingkat kerumitan materi. Sebagai contoh, guru dapat menggunakan sedotan atau kelereng sebagai alat bantu interaktif untuk membantu peserta didik lebih memahami perkalian angka.

3) Kesesuaian Media dengan Minat dan Kondisi Peserta Didik

Penting untuk mempertimbangkan minat, kebutuhan, dan kemampuan peserta didik sebelum membuat media. Peserta didik dengan gangguan pendengaran mengalami kesulitan memahami materi saat media audio dibuat. Peserta didik dengan gangguan penglihatan mengalami kesulitan menerima informasi dari media visual. Setiap peserta didik memiliki kemampuan dan gaya belajar yang berbeda, sehingga guru harus mempertimbangkan hal ini saat membuat media pembelajaran.

4) Manfaat dan Efisiensi Media

Efisiensi dan keunggulan media harus dipertimbangkan. Media yang sederhana terkadang memiliki nilai yang sangat signifikan, namun media yang menggunakan peralatan mahal tidak selalu menjamin keberhasilan dalam mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, kegunaan media yang dibuat oleh guru harus dinilai kegunaannya.

5) Kemampuan Guru dalam Mengoperasikan Media

Media yang digunakan juga harus sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakannya. Beberapa media, termasuk komputer dan perangkat elektronik lainnya memerlukan pengetahuan khusus agar dapat beroperasi dengan baik. Hal ini penting bagi para guru untuk menguasai penggunaan dan pengoperasian berbagai media sebelum menggunakannya dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, guru dapat melihat proses pembelajaran serta memastikan bahwa media pembelajaran berfungsi secara maksimal untuk mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan belajar mereka. Implementasi prinsip-prinsip ini akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menarik perhatian bagi semua pihak yang terlibat.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Fadilah et al. (2023) terdapat beberapa tujuan utama dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media membantu peserta didik memahami pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan semangat mereka dalam proses belajar mengajar.
- 2) Media pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta mengelola kegiatan pembelajaran di kelas.
- 3) Media pembelajaran memberikan panduan yang jelas mengenai tujuan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat fokus pada pencapaian yang diharapkan.
- 4) Media pembelajaran menyediakan evaluasi mandiri yang memungkinkan peserta didik untuk melakukan penilaian diri, sehingga mereka dapat mengukur pengetahuan dan kemajuan belajarnya.
- 5) Penggunaan media pembelajaran mendorong guru untuk berinovasi dan berpikir kreatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

- 6) Media memiliki peran penting dalam menyajikan informasi dan materi pelajaran sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
- 7) Media pembelajaran dirancang untuk mendukung kebutuhan peserta didik serta memastikan mereka belajar dengan cara yang paling sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar mereka.

Berdasarkan pernyataan di atas, bisa disimpulkan pemanfaatan media pembelajaran bukan hanya sebagai alat penunjang proses pendidikan tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Media pembelajaran berkontribusi untuk membentuk lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, dimana peserta didik bisa berkembang baik melalui akademis maupun pribadi. Sebab itu, penting bagi guru untuk terus mengeksplorasi dan memanfaatkan berbagai jenis media dalam pengajaran mereka demi mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak keuntungan yang dapat diperoleh baik oleh guru maupun peserta didik. Berikut adalah keuntungan dari media pembelajaran seperti yang dipaparkan oleh Wulandari et al. (2023):

- 1) Media pembelajaran memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga meningkatkan komunikasi dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Penggunaan media dalam penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, memastikan semua peserta didik menerima informasi yang sesuai.
- 3) Media membantu membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar.
- 4) Media mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam

proses pembelajaran.

- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga bagi guru dan peserta didik.
- 6) Media pembelajaran berkontribusi menarik perhatian peserta didik dengan menyediakan berbagai sumber informasi dan cara belajar.

Bisa disimpulkan pemanfaatan media pembelajaran kini bukan sekedar pilihan, melainkan suatu keharusan untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Media pembelajaran juga mempermudah akses pengetahuan dengan daya tarik yang lengkap, menyentuh berbagai cara belajar anak, dan dirancang sesuai tema yang relevan, sehingga integrasi media dalam pendidikan menjadi langkah penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era modern ini (Rejeki et al., 2020).

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Susanti & Zulfiana (2018) mengklasifikasikan media pembelajaran terbagi menjadi tiga bentuk yaitu media visual, media audio dan media audiovisual. Berikut penjelasannya :

- 1) Media visual ialah alat atau sumber belajar berupa penyajian informasi atau pesan pada materi pelajaran dengan cara yang menarik dan imajinatif. Media ini hanya dapat digunakan oleh orang yang dapat melihatnya, karena mengandalkan indera penglihatan. Contoh media visual termasuk gambar, poster, peta, dan sejenisnya.
- 2) Salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan suara untuk mengkomunikasikan ide atau informasi adalah media audio. Media ini hanya dapat didengarkan dan tidak memiliki elemen visual. Contoh dari media audio meliputi radio, rekaman suara, dan sejenisnya.
- 3) Menggabungkan suara dan visual untuk menyajikan ide atau pesan dengan cara yang menarik dan imajinatif dikenal sebagai media audiovisual. Untuk menikmati media ini, kemampuan

pendengaran dan penglihatan dapat digunakan. Proyektor, televisi, dan video instruksional adalah beberapa jenis media audiovisual.

Menurut Pagarra et al. (2022) terdapat empat jenis media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media seperti buku, jurnal, peta, foto, dan lainnya merupakan contoh media visual, media ini hanya mengandalkan indra penglihatan.
- 2) Tape recorder dan radio adalah contoh media audio, yang hanya menggunakan indera pendengaran.
- 3) Media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan disebut media audiovisual. Contoh media jenis ini adalah rekaman suara, televisi, film, dan video.
- 4) Media yang dapat menampilkan berbagai aspek, seperti suara, animasi, video, grafik, dan film, disebut multimedia.

Bisa disimpulkan, dari kedua pernyataan diatas media visual, audio, dan audiovisual merupakan jenis media yang paling umum digunakan. *Fun Thinkers Book* merupakan jenis media visual yang dikembangkan oleh para peneliti dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menghibur. Dengan memilih jenis media belajar yang tepat, tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri, sehingga guru perlu mempertimbangkan konteks pembelajaran dan karakteristik peserta didik saat memilih media yang akan digunakan.

f. Kelebihan & Kelemahan Media Pembelajaran

Ada beberapa kelebihan dan kelemahan menggunakan media pembelajaran dalam belajar mengajar.

- 1) Kelebihan media pembelajaran interaktif terkait dengan keunggulan produk yang meliputi tampilan dan penyajian materi yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi

belajar peserta didik. Berikut keunggulan media pembelajaran menurut Trimansyah (2021) :

- a) Sistem pendidikan menjadi lebih kreatif dan partisipatif.
 - b) Guru dituntut untuk terus berinovasi dan berkreasi dalam menemukan strategi pengajaran yang baru.
 - c) Media ini dapat menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi atau video menjadi satu kesatuan yang saling melengkapi untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - d) Peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan meningkatkan motivasi mereka selama proses pembelajaran.
 - e) Informasi yang sulit dipahami ketika dikomunikasikan secara verbal atau hanya menggunakan alat bantu visual standar, dapat dijelaskan dengan media ini.
 - f) Peserta didik belajar untuk lebih mandiri dalam memperoleh informasi melalui media ini.
- 2) Kelemahan media pembelajaran lebih terkait dengan kompleksitas dalam proses pembuatan dan penerapannya. Beberapa kelemahan media pembelajaran menurut Hasan et al. (2021) :
- a) Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu, bukan pengganti guru.
 - b) Ketersediaan listrik menentukan penggunaan media yang membutuhkan sumber listrik.
 - c) Agar dapat digunakan secara optimal, media tertentu membutuhkan konfigurasi ruang yang spesifik.
 - d) Mempraktikkan media pembelajaran yang berbeda dapat menjadi tantangan tersendiri.
 - e) Beberapa materi pembelajaran membutuhkan banyak waktu untuk dipersiapkan.
 - f) Media dapat menghambat proses pembelajaran dan tidak dapat digunakan jika terjadi kerusakan yang tidak terduga.

- g) Media pembelajaran terutama yang berbasis elektronik, perlu dirawat dengan cermat agar dapat bertahan lama.

Dari kedua pernyataan diatas, bahwasannya dalam penggunaan media pembelajaran memang memberikan berbagai keuntungan dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik serta keberhasilan proses pengajaran oleh guru. Namun, sangat penting bagi para pendidik untuk memahami kelemahan dan tantangan yang ada sehingga mereka dapat merancang strategi pengajaran yang seimbang dan efisien. Dengan pemilihan media yang tepat dan menerapkan metode pengajaran yang inovatif, potensi maksimal dari media pembelajaran dapat dioptimalkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik bagi peserta didik.

g. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar

Saodah et al. (2020) mengklasifikasikan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu peserta didik mengingat sesuatu dengan lebih baik, terutama jika media tersebut dirancang menarik secara visual dan memiliki warna-warna yang cerah. Dengan begitu, pembelajaran dapat berlangsung dengan suasana menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran juga berperan memotivasi semangat, memudahkan mereka dalam mengingat materi pelajaran, memberikan rangsangan untuk belajar, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan umpan balik yang cepat. Penggunaan media dalam proses belajar tidak hanya penting untuk menghindari kebosanan, tetapi juga merupakan elemen krusial untuk diperhatikan oleh guru ketika merencanakan pembelajaran.

Febrita & Ulfah (2019) menekankan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan keaktifan selama berkegiatan. Dengan pemanfaatan media, diharapkan suasana pembelajaran menjadi lebih baik dan peserta didik dapat memperoleh umpan balik yang bermanfaat, sehingga hasil belajar mereka menjadi optimal. Dahulu

media hanya dipandang sebagai alat bantu, namun kini media dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan mendorong peserta didik untuk aktif mencari sumber pengetahuan secara mandiri. Selain itu, dengan pemanfaatan media yang tepat kesulitan belajar peserta didik dapat diatasi, kepribadian mereka dapat terbentuk, dan motivasi belajar dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, salah satu strategi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Dari kedua pernyataan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan daya ingat peserta didik, serta menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Guna mencapai hasil pembelajaran terbaik, media ini mendukung mereka mengatasi tantangan belajar, memotivasi mereka untuk secara aktif mencari pengetahuan, dan menawarkan umpan balik yang bermanfaat. Dengan demikian, salah satu taktik yang harus menjadi fokus para guru adalah penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran.

2. Media *Fun Thinkers Book*

a. Pengertian Media *Fun Thinkers Book*

Fun Thinkers Book merupakan media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik. Media ini berupa buku yang dikemas secara menarik dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, tulisan, atau soal disertai dengan elemen permainan yang dapat dimainkan. Media ini pada dasarnya mempunyai 3 komponen utama yaitu buku, bingkai peraga, dan ubin. Media ini juga dirancang dengan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan, sehingga meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik untuk belajar, terutama materi matematika dan tema-tema lainnya di tingkat pendidikan dasar.

Anjarani et al. (2020) menyatakan bahwa desain media *fun thinkers book* ini dirancang berdasarkan karakteristik peserta didik usia SD yang sering kali ingin bermain. Memindahkan balok angka dari bingkai buku di sebelah kiri ke bingkai buku di sebelah kanan merupakan sebuah aktivitas penggunaan media pembelajaran, Hal ini secara tidak langsung mendorong anak-anak belajar sambil bermain. Pertanyaan dan jawaban masing-masing ditampilkan di bingkai kiri dan kanan. Melalui latihan yang menyenangkan ini, anak-anak belajar bagaimana mencocokkan pertanyaan dengan jawaban. Peserta didik dapat menggunakan pola kunci jawaban yang ditampilkan dalam warna di sudut kanan atas buku, untuk memastikan bahwa susunan balok mereka sudah benar ketika mereka telah menyelesaikannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan media ini dalam proses pembelajaran sangat tepat. Selain itu, media ini bisa menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menarik minat peserta didik untuk mempelajari materi secara menyeluruh.

b. Manfaat dan Tujuan Media *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* adalah inovasi modern atau baru dalam dunia pendidikan. Media ini menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran formal, menjadikannya sebagai alat bantu konkret dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan aktif, sehingga mereka akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Tampilan menarik dan kegiatan interaktif dalam media ini membantu mempermudah memahami materi, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, serta meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, *Fun Thinkers Book* juga dirancang untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan berpikir kritis dalam

memecahkan penyelesaian masalah yang diberikan. Penggunaan media ini terbukti dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik, mendorong partisipasi aktif, dan merangsang kemampuan berpikir kreatif anak-anak. Fleksibilitas dalam menggunakan media *Fun Thinkers Book* memungkinkan guru untuk mengadaptasinya dengan berbagai tema pembelajaran, sehingga menjadikannya sebagai alat yang efektif dan bermanfaat dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Cara Penggunaan Media *Fun Thinkers Book*

Media pembelajaran *fun thinkers book* untuk materi matematika perkalian ini diperluas dengan menambahkan elemen permainan dadu. Media ini mengajak peserta didik untuk menyelesaikan teka-teki yang didapat untuk menjawab soal dengan mencari jawaban yang benar dan sesuai.

1) Komponen yang perlu disiapkan sebagai berikut :

- a) *Fun Thinkers Book*: Buku utama yang berisi panduan dan soal-soal perkalian serta jawaban.
- b) Bingkai Peraga: Bingkai dengan lubang untuk menempatkan ubin.
- c) Ubin: Ubin berwarna yang memiliki hasil perkalian.
- d) Dadu: Sebuah dadu yang digunakan untuk menentukan angka soal yang dikerjakan.
- e) Kertas Origami: Kertas ini berguna untuk penulisan jawaban pada soal yang didapat.

2) Langkah-Langkah Cara Bermain *Fun Thinkers Book* :

- a) Siapkan *fun thinkers book*, bingkai peraga, ubin, dadu, dan kertas origami.
- b) Pastikan semua peserta didik memahami cara membaca soal di buku melalui panduan yang tertera dan mengenali hasil perkalian yang ada pada ubin (ubin kiri adalah soal, dan ubin kanan adalah jawaban).
- c) Setiap peserta didik melempar dadu secara bergiliran.

Angka yang muncul pada dadu akan menentukan langkah mereka dalam permainan.

- d) Setelah melempar dadu peserta didik akan membuka ubin sebelah kiri yang sesuai dengan warna dadu yang didapatkan (misalnya dadu yang di lempar menunjukkan warna merah, maka ubin yang dibuka dan dikerjakan terdapat pada angka 1-3 dan seterusnya).
- e) Peserta didik kemudian membaca soal perkalian yang ada di balik angka ubin yang di dapat dan menjawab soal perkalian dengan menghitung hasilnya.
- f) Setelah mendapatkan jawaban, siswa mencari ubin yang sesuai dengan hasil perkalian tersebut di bingkai peraga sebelah kanan dan meletakkannya pada lubang yang sesuai.
- g) Jika jawaban benar, peserta didik akan mendapatkan poin atau penghargaan tertentu.
- h) Permainan berlanjut hingga semua peserta didik mendapatkan giliran atau sampai semua soal di buku telah dijawab.
- i) Di akhir permainan, jumlah poin dihitung untuk menentukan pemenang. Peserta didik dengan poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.

Pemanfaatan media *Fun Thinkers Book* tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang menjadikan proses belajar matematika lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, permainan ini berperan dalam pengembangan keterampilan sosial siswa dengan mengajarkan nilai-nilai kerja sama dan persaingan yang sehat di antara mereka.

d. Kelemahan dan Kelebihan Media *Fun Thinkers Book*

Media *Fun Thinkers Book* memiliki sejumlah kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Kelebihan yang dimiliki antara lain: (1) media mudah dibawa ke mana-mana karena ukurannya

disesuaikan dengan kondisi peserta didik, (2) dapat digunakan berulang kali tergantung pada bahan pembuatan yang digunakan, dan (3) dapat meningkatkan keaktifan dan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, media *Fun Thinkers Book* juga memiliki kelemahan, yaitu (1) hanya dapat diterapkan pada materi pembelajaran tertentu (2) media ini dapat mengganggu ketenangan kelas lain jika tidak dikelola dengan baik. Meskipun media ini mempunyai kelemahan akan tetapi guru dapat mengupayakan dengan memaksimalkan manfaat dari media *fun thinkers book* ini, dibutuhkan pengelolaan yang baik ketika digunakan.

Guru juga perlu menciptakan suasana belajar yang nyaman agar penggunaan media ini dapat diberikan dengan baik. Meskipun ada beberapa keterbatasan dalam materi, *fun thinkers book* dapat digabungkan dengan berbagai kurikulum yang ada, sehingga guru dapat menyesuaikannya dengan kebutuhan kelas. Hal ini membuat media tersebut menjadi fleksibel dan mudah beradaptasi dengan perubahan kurikulum di dunia pendidikan. Selain itu, dengan menggabungkan elemen permainan pada media ini di kegiatan pembelajaran, peserta didik akan lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreatif mereka.

3. Pembelajaran Matematika

Nurzannah (2022) mengklasifikasikan pembelajaran adalah kata benda yang berasal dari kata “belajar” dan mendapat awalan “pe” dan akhiran ‘an’, yang berarti “proses, cara, atau perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.” Definisi lain dari pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan guru untuk mencoba menciptakan lingkungan belajar yang sebaik mungkin bagi peserta didiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru yang memberikan pengetahuan, dan peserta didik yang menerimanya, melakukan interaksi selama proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran

mencakup kinerja peserta didik di bidang psikomotorik (keterampilan), afektif (sikap), dan kognitif (pengetahuan).

Pembelajaran di sekolah dasar memainkan peran penting dalam memberikan peserta didik keterampilan dasar, mereka butuhkan untuk belajar membaca, menulis, berhitung, dan kemampuan lain yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Pembelajaran matematika sering kali dikaitkan dengan berhitung, di mana peserta didik diajarkan untuk memahami berbagai operasi aritmatika yang dapat digunakan dengan cara yang berbeda tergantung pada kebutuhan mereka.

William Brownell (dalam Rohmah, 2021) mendefinisikan belajar matematika adalah sebuah proses yang bermakna di mana setiap konsep yang dipelajari harus dipahami secara mendalam sebelum peserta didik melakukan latihan ataupun menghafal. Proses ini mampu melibatkan peserta didik agar aktif dalam membangun pengetahuan matematika mereka. Belajar matematika tidak hanya sekedar menyerap fakta-fakta, tetapi juga mengembangkan pengetahuan melalui pemahaman yang mendalam, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam prosesnya dan tidak hanya menjadi penerima yang pasif.

Isrok'atun & Rosmala (2021) menyatakan bahwa matematika berfungsi sebagai bahasa simbol dan merupakan ilmu yang bersifat deduktif. Sebagai bahasa simbol, matematika dituliskan menggunakan simbol-simbol yang diakui secara universal. Di sisi lain, sebagai ilmu yang bersifat deduktif, matematika memerlukan pembuktian kebenaran untuk setiap konsep yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika pada tingkat dasar adalah proses belajar yang dirancang oleh guru untuk mengembangkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik terhadap materi pembelajaran matematika (Astini & Purwanti, 2020). Pengetahuan peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai metode dan teknik pengajaran yang sesuai dengan mata pelajaran. Oleh

karena itu, sebaiknya guru tidak hanya mengandalkan metode ceramah, yang cenderung kurang optimal dalam membangun pengetahuan siswa secara optimal. Selain itu berbagai bentuk penalaran dan penyelesaian masalah dalam persoalan matematika secara tidak langsung akan dapat mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.

4. Materi Perkalian

Perkalian adalah salah satu operasi matematika dasar yang sering kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Perkalian dapat diartikan operasi matematika yang menunjukkan penjumlahan berulang (Putri & Pranata, 2022). Berikut 3 cara melakukan perkalian yang akan digunakan :

a) Perkalian Menjabarkan

Perkalian menjabarkan adalah cara paling dasar untuk memahami konsep perkalian. Peserta didik akan menjabarkan hasil perkalian menjadi penjumlahan. Misalnya, 2×5 bisa dijabarkan menjadi $5 + 5 = 10$. Kita akan mencoba menjabarkan perkalian menjadi penjumlahan berulang sebagai berikut.

Contoh: $3 \times 4 = 4 + 4 + 4 = 12$

b) Perkalian Bersusun Tanpa Menyimpan

Cara ini lebih cepat dan digunakan untuk angka yang lebih besar. Peserta didik belajar menyusun angka secara vertikal untuk menghitung hasilnya. Contohnya, jika menghitung 24×3 , mereka akan mengalikan satuan dan puluhan secara terpisah. Contoh: Ibu membeli 2 dus telur. Setiap dus berisi 12 telur. Berapa total telur yang dibeli Ibu?

12

2

----- x

24

Jadi, Ibu membeli 24 telur.

c) Perkalian Bersusun Dengan Menyimpan

Jika hasil perkalian satuan lebih dari 9, kita simpan puluhannya.

Contoh: Ayah membeli 3 bungkus permen. Setiap bungkus berisi 15 permen. Berapa jumlah semua permen?

15

3

----- x

45

Jadi, Ayah membeli 45 permen.

Bisa disimpulkan, perkalian adalah penjumlahan berulang pada bilangan yang sama. Memahami konsep perkalian sangat penting bagi peserta didik karena merupakan dasar untuk mempelajari operasi matematika yang lebih kompleks (Hasibuan et al., 2024). Dengan demikian, perkalian menjadi salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai peserta didik di sekolah dasar.



B. Kajian Penelitian yang Relevan

Banyak studi sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, namun meskipun ada kesamaan pasti akan ada perbedaan yang menjadi acuan peneliti agar tidak terjadi pengulangan. Berikut kajian penelitian relevan yang menjadi dasar penelitian ini:

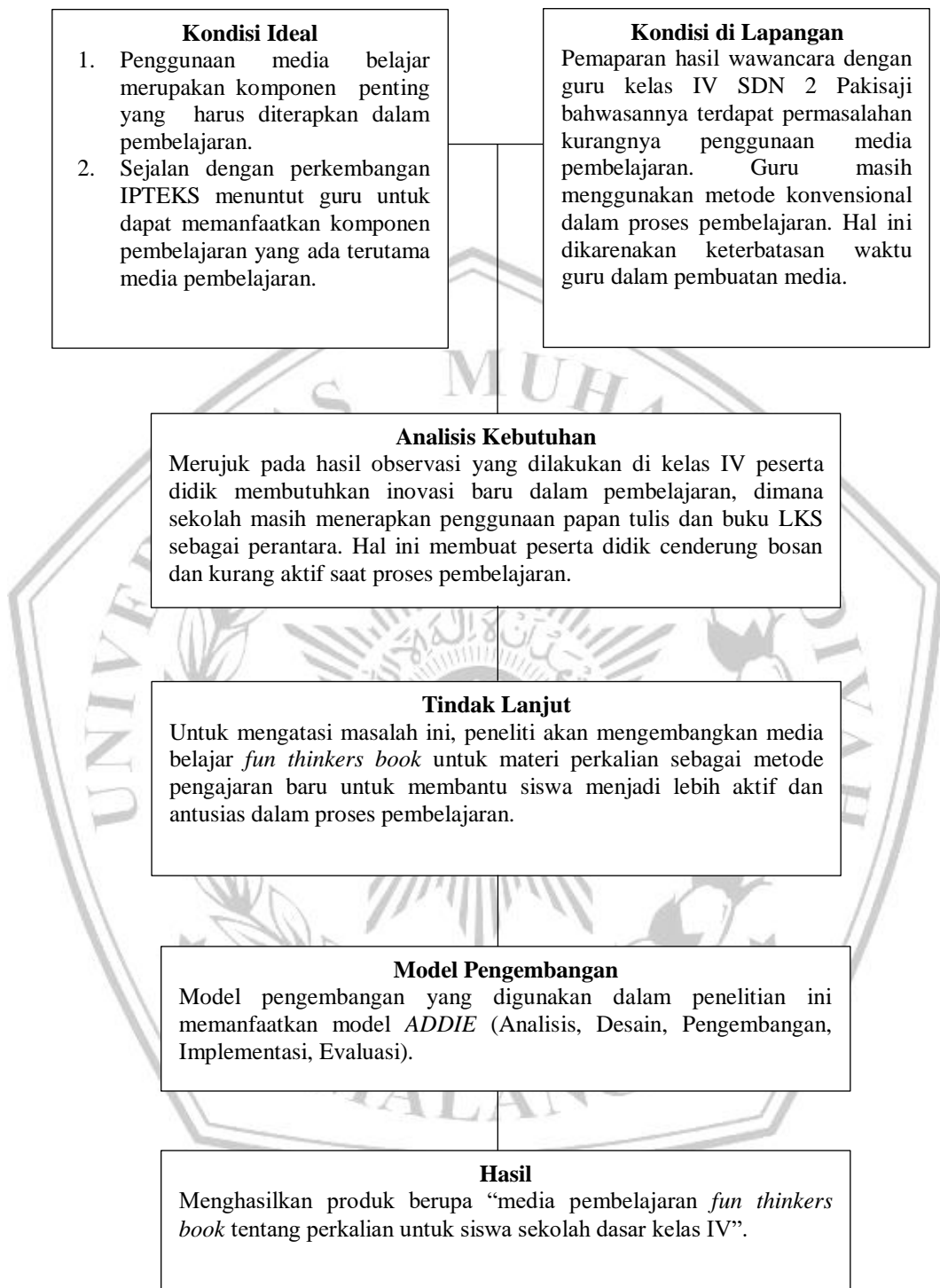
Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

No.	Tahun	Nama	Judul	Hasil
1.	2021	Arsyah	“Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payukumbuh”	Penelitian ini menyatakan bahwa media belajar <i>Fun Thinkers Book</i> memenuhi kriteria untuk penerapan penuh. Evaluasi diperoleh dari 6 validator, termasuk ahli materi, media, dan bahasa yang menghasilkan persentase rata-rata pertama 87,43% dan persentase 93,26% pada validasi kedua.
2.	2023	Sulastri et al.,	“Pengembangan Media Pembelajaran <i>Fun Thinkers Book</i> Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara”	Secara keseluruhan penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan media sangat efektif dan valid. Hal ini didukung dari hasil uji validasi media mendapat skor 89% dan ahli materi 88%. Selain itu, respon peserta didik juga sangat positif mendapat 90% dikategori sangat praktis, dan respon guru kelas mencapai 100%. Dan yang paling signifikan tes belajar peserta didik meningkat setelah penggunaan media sebanyak 92%.
3.	2024	Octaviani et al.,	“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik <i>Fun Thinkers Book</i> Kelas IV SD”	Sebelum diimplementasikan, media belajar <i>fun thinkers book</i> telah melalui uji kevalidan dalam hal materi dan media, dan tingkat keberhasilan masing-masing mencapai 92,5% dan 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut siap digunakan. Selain itu, respons siswa menunjukkan 90% menyatakan sangat praktis, dan respons pendidik mencapai 96% dengan keterangan sangat praktis dan tidak memerlukan revisi.

Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian terkait lainnya adalah sebagai berikut:

1. Temuan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Arsyah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payukumbuh” memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan model ADDIE dan tujuan yang sama yakni menarik dan memotivasi belajar peserta didik agar lebih menyenangkan. Perbedaannya penelitian relevan menggunakan pembelajaran tematik dan peneliti menggunakan pembelajaran matematika, penelitian relevan menggunakan bahan kertas majalah A4 dan duplex sedangkan peneliti menggunakan kertas art paper dan kayu serta ada tambahan komponen dadu.
2. Temuan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Sulastris et al dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Book* Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN 46 Cakranegara” memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan model ADDIE dan latar belakang yang sama karena kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Perbedaannya penelitian relevan menggunakan pembelajaran PpKN dan peneliti menggunakan pembelajaran matematika, pada tahap desain penelitian relevan menggunakan microsoft word 2010 sedangkan peneliti dengan canva, penelitian relevan menggunakan bahan karton tebal sedangkan peneliti menggunakan kertas art paper dan kayu.
3. Temuan peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Octaviani et al dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik *Fun Thinkers Book* Kelas IV SD” memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan model ADDIE dan latar belakang yang sama karena kurangnya penggunaan media pembelajaran. Perbedaannya penelitian relevan produk diterapkan pada pembelajaran tematik dan peneliti diterapkan pada pembelajaran matematika, penelitian relevan ada tambahan tempelan sticker pada isi buku sedangkan peneliti ada tambahan elemen dadu dalam permainan.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir