

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Matematika

Matematika adalah bahasa Latin dari “mathematika“, yang berasal dari kata Yunani “mathematike“, yang berarti “memperelajari“. Kata “mathematike“ berasal dari kata “mathema“, yang berarti “pengetahuan“ atau “ilmu“. Ini juga terkait dengan menggunakan istilah yang hampir mirip, mathein atau mathenein, yang berarti berpikir atau mendapatkan informasi. Oleh karena itu, matematika adalah ilmu yang dihasilkan melalui berpikir (bernalar) (Andriono, 2021)

Matematika adalah salah satu materi pendidikan yang sangat signifikan. Karena di dalam matematika terdapat angka dan rumus yang berbeda-beda. Dalam dalam aspek kehidupan sehari-hari manusia akan berhadapan dengan angka misalkan jual beli barang. Matematika adalah cara berpikir, organisasi, dan pembuktian logis, jelas dan akurat dengan simbol (Simangungsong Yenny, 2021).

Matematika adalah bahasa universal yang mendasar semua aspek kehidupan dan pengetahuan manusia. Konsep matematika membentuk dasar ilmu pengetahuan alam, teknologi, ekonomi, dan ilmu lainnya (Zulmaulida & Saputra, 2024). Selain itu matematika adalah bidang studi yang memiliki kekayaan ide yang di antaranya tidak diperlukan bukti. Namun, konsep inilah yang menghasilkan ide-ide baru sehingga untuk menginspirasi banyak tokoh yang mengembangkan konsep-konsep matematika (Damas Sadewo, 2022).

Didasarkan pada definisi di atas, matematika adalah bidang ilmu yang memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan maupun sehari-hari. Ilmu matematika memiliki kekayaan ide yang berlimpah. Untuk memahami konsep-konsep matematika maka dibutuhkan penguasaan pola-pola matematika.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses di mana berbagai elemen belajar berinteraksi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan berpikir kritis (Ultra Gusteti, 2022). Pembelajaran matematika sebagai alat untuk membangkitkan inisiatif dalam konsep-konsep matematika melalui kemampuan karakter siswanya. Selain itu pembelajaran juga memberikan kesempatan siswa untuk bernalar kritis, berpartisipasi aktif, menyampaikan pendapat.

Menurut (Aisyah, 2024) menyatakan bahwa ketika pembelajaran matematika di SD, sering menjumpai berbagai masalah yang mempengaruhi pemahaman peserta didik dan minat peserta didik pada materi. Salah satu masalah utama dengan metode pembelajaran adalah bahwa pembelajaran kurang efektif, peserta didik dan guru tidak saling berinteraksi, sehingga peserta didik hanya mengikuti perintah guru. Selain itu, tidak ada ruang untuk siswa untuk berdiskusi, berpikir kritis, dan mempelajari konsep matematika. Sehingga dapat menghambat kemampuan siswa untuk memahami dan berpikir kritis.

Matematika merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan mata pelajaran lainnya di sekolah dasar membuatnya menjadi salah satu pelajaran yang wajib dipelajari (Anitra, 2021)

Didasarkan pada definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan selalu terkait dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika merupakan syarat untuk diperlukan ke jenjang pendidikan berikutnya. Karena matematika itu sendiri merupakan konsep abstrak yang harus memahami konsep dasar matematika sebelum menggunakan simbol.

3. Materi Perkalian

Perkalian merupakan operasi aritmatika dasar yang mempunyai peran esensial dalam pembelajaran matematika. Operasi perkalian merupakan konsep dasar yang dilakukan dalam bentuk penjumlahan yang berulang. Seperti contohnya yaitu 5×3 yang berarti terdapat penjumlahan 3 sebanyak 3 kali atau bisa dengan cara lain $3 + 3 + 3$. Selain itu dengan 9×7 yaitu penjumlahan angka 7 sebanyak 9 kali atau dengan cara $7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7$ ('Aini & Marhaeni, 2024)

Perkalian merupakan proses yang melibatkan pengulangan satu bilangan dengan bilangan lainnya. Operasi perkalian ini dilakukan secara penjumlahan berulang untuk mendapatkan hasil dari pengulangan (Hasibuan, 2024)

Dengan mempertimbangkan beberapa argumen di atas, dapat disimpulkan bahwa materi perkalian ini perlu dilatih secara berulang-ulang. Karena pemahaman perkalian tidak hanya tentang menghafal, tetapi juga penerapan konsep dalam berbagai situasi untuk perkembangan kecerdasan dan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengertian Perkalian adalah penjumlahan yang berulang.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin "Medium" yang berarti "Perantara" yaitu orang yang mengirim pesan ke orang yang menerimanya (Zaki & Mulbar, 2024). Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berfungsi mengirimkan pesan dari sumber kepada pihak yang menerima, sehingga dapat mendorong timbulnya perhatian, perasaan, serta minat peserta didik dalam kegiatan belajar (Talizaro, 2018). Sebaliknya menurut (Maklonia, 2019) menyatakan media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat membantu proses pembelajaran, meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar, dan semua yang digunakan baik sebagai benda maupun sebagai lingkungan yang di sekitar peserta didik yang dapat digunakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

Pada awalnya, media pembelajaran hanya berperan sebagai bantuan untuk guru selama proses mengajar. Namun, seiring dengan kemajuan, penggunaan media pembelajaran semakin interaktif dan kreatif. Untuk membuat pembelajaran lebih mudah dipahami dan menarik peserta didik untuk lebih semangat belajar (Nurul Fitria, 2025)

Menurut Hamka (2018) yang dikutip oleh (Ani, 2023) menyebutkan Media Pembelajaran merupakan sarana, berupa fisik maupun nonfisik, yang berperan sebagai penghubung antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Dari analisis para ahli diatas, dapat mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung pembelajaran baik

fisik atau non fisik. Media juga didefinisikan sebagai perantara pesan pengirim kepada penerima.

b. Kriteria Dalam Memilih Media Pembelajaran

Pada aktivitas pembelajaran dengan memilih media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah tugas yang sulit. Kesalahan saat pemilihan media baik dalam hal macam media maupun materi yang dipilih, akan memiliki konsekuensi yang tidak kita inginkan di kemudian hari. Secara umum, standar yang harus diperhatikan saat memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut:

(Ilmawan, 2017)

a) Tujuan Pembelajaran

Media dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran

b) Efektif

Dengan adanya media pembelajaran menjadi yang efisien untuk digunakan dibandingkan menggunakan media yang lainnya

c) Peserta didik

Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan, sesuaikan dengan kemampuan rata-rata peserta didik, jadi akan lebih menjangkau siswa menggunakannya.

d) Penggunaan

Media yang mudah dipahami dan digunakan, sehingga guru dan peserta didik mudah menggunakannya

e) Kualitas

Sangat penting untuk mempertimbangkan kualitas media yang digunakan karena media yang berkualitas tinggi akan bertahan lebih lama.

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa pilihan media pembelajaran harus sesuai dengan siswa. Selain itu, bahan yang sesuai untuk jangka panjang peserta didik.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran membantu pembelajaran. Beberapa fungsi kegunaannya yaitu: (1) Menjadi suasana belajar yang efektif, (2) Memfasilitasi untuk pemahaman konsep materi dalam pembelajaran, (3) Menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keinginan untuk belajar, (4) Meningkatkan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan mereka (Zahro, 2024).

Penggunaan media pembelajaran memiliki urutan pada pembelajaran yang akan memudahkan dalam penerimaan materi yang diajarkan. Juga media pembelajaran dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk belajar dengan menarik, dan kreatif. Berdasarkan paparan diatas, fungsi media pembelajaran yaitu alat untuk mempermudah penyampaian informasi pelajaran yang disampaikan guru ke peserta didik guna meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

d. Macam-macam Media Pembelajaran

Semua jenis media pembelajaran memiliki fitur dan keuntungan yang berbeda. Beberapa media pembelajaran menurut (Abdullah, 2024) yang sering digunakan yaitu (1) Media Cetak yaitu mencakup buku, (2) Media Visual meliputi gambar, diagram, dan grafik, (3) Media Audio meliputi rekaman audio,

podcast, (4) Media Audiovisual yaitu salah satu sumber pembelajaran yang memiliki banyak penggemar, (5) Media Digital yaitu meliputi e-book, website, dan platform e-learning, (6) Media Interaktif yaitu mencakup jenis simulasi komputer, aplikasi e-learning, dan permainan edukatif, (7) Media Permainan Edukatif yaitu seperti kelompok belajar.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan jika macam-macam media pembelajaran ada banyak seperti media cetak, media visual, media audio, media audiovisual, media digital, media interaktif dan media permainan edukatif. Dengan itu, peneliti menggunakan media visual yang dirancang menggunakan model ADDIE yaitu dengan mengembangkan sebuah media *Rokalitas* sebagai media pembelajaran.

e. Media *Rokalitas*

a) Pengertian Media *Rokalitas*

Media *Rokalitas* merupakan modifikasi permainan spinner yang berbentuk bulat dan dapat diputar. Media ini digunakan untuk media pembelajaran. Media ini berbentuk seperti roda berputar dengan label angka 1-10. Spinner ini cukup dikenal oleh anak-anak

b) Cara penggunaan Media *Rokalitas*

Cara penggunaan media spinner yaitu dengan memutar label yang pertama, maka akan muncul angka pertama secara random sesuai berhenti di suatu titik, dan akan memutar label yang kedua, maka akan muncul angka kedua untuk yang akan dikalikan dan terdapat hasil dari angka perkalian.

c) Kelebihan Media *Rokalitung*

Setiap media pembelajaran menyimpan potensi kelebihan masing-masing, seperti spinner ini. Adapun kelebihan pada media pembelajaran ini yaitu melatih daya ingat dan kecepatan berpikir siswa, dilakukan dengan bermain sambil belajar, dapat memotivasi belajar anak dalam materi perkalian (Rahmawati, 2024). Adapun kelebihan roda putar yaitu dalam bentuk tampilan yang atraktif sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik, melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan (Siahaan, 2024). Selain itu, media roda putar dalam proses pembelajaran menjadi pilihan karena penggunaannya relevan dengan kondisi siswa yang suka dengan suasana belajar sambil bermain sehingga menarik minat siswa dalam proses pembelajaran (Syukron, 2024).

Berdasarkan paparan diatas, hal ini menunjukkan bahwa kelebihan *Rokalitung* yaitu peserta didik dapat melakukan suasana belajar sambil belajar. Dikarenakan media pembelajaran yang digunakan banyak permainan yaitu dengan cara memutar.

d) Kelemahan Media *Rokalitung*

Selain memiliki kelebihan, media roda putar juga mempunyai kelemahan yang membutuhkan. Adapun kelemahan media roda putar yaitu, membutuhkan manajemen waktu yang pas untuk melakukan media roda putar, karena jika peserta didik belum terpacu, media ini dianggap tidak dapat memberikan pembelajaran yang optimal baik dari materi maupun latihan soal (Indriyani, 2024). Selain itu, roda putar ini merupakan media pembelajaran manual dengan memerlukan lebih

banyak sumber daya, ruang, ruang, dan waktu agar pembelajaran dapat berjalan lancar (Pangestu & Nurhaedah, 2024).

Dari hasil paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan media roda putar ini membutuhkan tempat yang luas untuk penerapannya. Selain itu, media roda putar juga membutuhkan banyak tenaga, dikarenakan media roda putar ini merupakan media yang dilakukan secara manual.



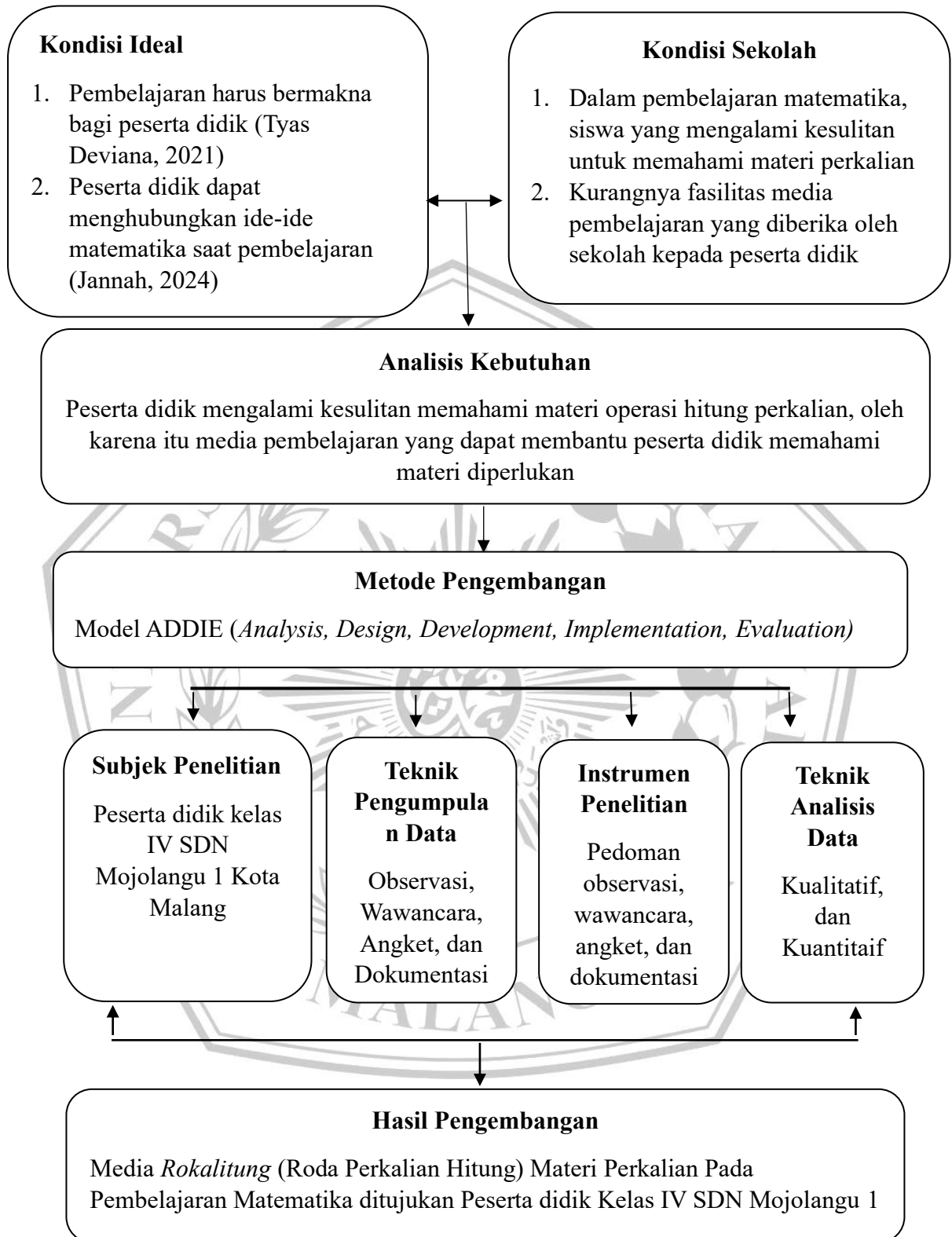
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa dari studi atau penelitian sebelumnya telah mengacu pada penelitian dan pengembangan ini. Berikut termasuk table 2.1 kajian penelitian terkait dengan penelitian ini.

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Yang Relevan

Penulis	Judul	Perbedaan	Persamaan
(Ananda, 2024)	Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Di Kelas V SD Negeri 081234 Sibolga	Pada penelitian terdahulu menggunakan pembelajaran IPAS sedangkan peneliti menggunakan pembelajaran matematika, yang digunakan oleh peneliti sebelumnya kelas V, sedangkan yang saat ini digunakan oleh peneliti pada kelas IV	Menggunakan roda putar sebagai media
(Rubiah Dalimunthe, 2024)	Pengaruh Media Roda Putar Pelangi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Di Kelas III MIN 7 Kota Medan	Jenis penelitian sebelumnya menggunakan bentuk penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti saat ini menggunakan bentuk penelitian pengembangan. Mata pelajaran yang digunakan peneliti sebelumnya adalah PKN, sedangkan matematika adalah mata pelajaran yang digunakan peneliti saat ini.	Menggunakan roda putar sebagai media
(Assayyidah & Febrianto, 2024)	Meningkatkan Kemampuan Siswa Terhadap Materi Penjumlahan Pengurangan melalui Media Roda Angka Kelas I SDN Karangasem	Pada penelitian sebelumnya menggunakan materi pengurangan dan penjumlahan, sedangkan peneliti saat ini menggunakan materi perkalian. Penelitian sebelumnya adalah jenis penelitian kualitatif, sedangkan peneliti saat ini menggunakan metode pengembangan.	Menggunakan roda putar sebagai media
(Zenni & Whindi ,2024)	Pengembangan media pembelajaran roda putar pada materi cerita rakyat di kelas IV sekolah dasar	Pada penelitian terdahulu menggunakan materi Cerita Rakyat	Menggunakan roda putar sebagai media, subjek penelitian kelas IV, dan menggunakan model ADDIE

C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir