BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

Kajian teori akan menjelaskan mengenai pengembangan media *Smart Wardrobe* pada Pembelajaran matematika dari beberapa ahli dan dari penelitian terdahulu, sebagai berikut:

1. MEDIA

a. Pengertian Media

Kata Media berasal dari Bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke bpenerima pesan. Seperti halnya dari pendidik ke peserta didik dalam penyampaian materi dengan menggunakan media (Rohani, 2019). Media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat. Sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Jennah, 2009).

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media – media yang membawa pesan – pesan atau informasi, dan komponen sumber belajar yang mengandung materi instrusional di lingkungan pembelajaran yang dapat menstimulus peserta didik untuk belajar.

b. Karakteristik Media

Masing – masing media mempunyai karakteristik (Pakpahan, 2020), antara lain:

1) Waktu, media dapat berbeda tergantung media ditransformasikan secara sinkronis atau asinkronis. Media asinkronis yaitu media yang memiliki penundaan antara waktu pesan dikirimkan atau diterima, misalnya : koran, buku, majalah. Sedangkan, media sinkronis yaitu media yang pada saat pelaksanaan tidak adanya penundaan antara waktu pesan dikirimkan dan diterima, misalnya: televisi, radio, dan telephone. Uraian diatas disimpulkan bahwa berdasarkan waktu media terdapat dua jenis yaitu sinkronus dan asinkronus. Media sinkronus media yang dapat digunakan secara daring, sedangkan asinkronus yaitu media yang dapat dilakukan secara luring.

2) Tampilan dan distribusi, media juga dapat berbeda tergantung penampilan dan distribusi informasinya. Tampilan bagaimana informasi dipresentasikan kepada penerima dan distribusi berarti metode yang digunakan untuk membawa informasinya kepada penerima. Dapat disimpulkan bahwa setiap media memiliki tampilan yang berbeda – beda tergantung metode yang digunakan dalam menyampaikan dan tampilan media setiap individu.

3) Interaktivitas, media mempunyai tingkat interaksi yang berbeda – beda. Penerima pesan yang disampaikan oleh media dapat memberikan tanggapan atau umpan balik kepada sumber informasi. Dapat

disimpulkan bahwa media interaktive yaitu media yang dapat digunakan dengan dua arah yaitu media akan memberikan umpan balik kepada pengguna sehingga dapat terjadinya interaksi antara media dengan pengguna.

4) Jarak, pesan dapat disampaikan melalui jarak yang dekat maupun jauh. Beberapa jenis media lebih tepat digunakan untuk menyampaikan pesan jarak jauh dan yang lainnya untuk jarak dekat. Dapat disimpulkan bahwa media juga dapat digunakan berdasarkan jarak, dimana ada media yang dapat digunakan secara dekat dan secara jauh.

5) Penyimpanan, media dapat berbatas kepada sarana penyimpanan yang digunakannya. Misalnya : CD, DVD dan Flash Drive mempunyai kapasitas penyimpanan yang besar (dalam ukuran giga bit data), sedangkan koran hanya memiliki kapasitas dengan baris teks atau gambar yang terbatas. Dapat disimpulkan bahwa media yang memiliki penyimpanan yaitu media yang berbasis teknologi yang dimana format penyimpanannya juga berbeda-beda tergantuk dimana media tersebut akan disimpan.

c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pengajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik. Dibawah ini manfaat media pembelajaran (Rohani, 2019), sebagai berikut :

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar pendidik dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik dimanapun.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, Gerakan, dan warna baik secara alami maupun manipulasi.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

Berikut juga terdapat beberapa fungsi media pembelajaran (Pakpahan, 2020), antara lain:

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai dan penerima pesan. Dapat simpulkan bahwa fungsi ini dapat memudahkan pengguna dalam penyampaian media atau komunikasi secara verbal antara pengguna dengan media.

2) Fungsi Motivasi

Dalam penggunaan media pembelajaran diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja, akan tetapi memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa

media juga dapat memberikan suatu motivasi kepada siswa dalam proses pembelajaran untuk memberikan semangat siswa dalam belajar.

3) Fungsi Penyamaan Persepsi

Melalui pemanfaatan media, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang diberikan. Dapat disimpulkan bahwa media juga dapat menyatukan persepsi setiap peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari.

4) Fungsi Individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda. Dapat disimpulkan bahwa media dapat memberikan suatu kebutuhan setiap peserta didik, karena minat belajar setiap peserta didik berbeda – beda.

2. Media *SMART WARDROBE*

a. Pengertian *smart wardrobe*

Media *smart wardrobe* merupakan media konkret pembelajaran yang didalamnya menyajikan materi – materi yang akan di pelajari pada materi tersebut, dan media terdapat gambar, angka, dan huruf dengan bentuk dan warna yang bervariasi. Media tersebut berbentuk seperti lemari yang terbuat dari kayu. Smart wardrobe merupakan media berbentuk seperti lemari yang terbuat dari kayu, kayu tersebut berjumlah 5 kotak, 1 berbentuk

persegi panjang kurang lebih berukuran panjang 60cm x lebar 6 cm x tinggi 36 cm dan 4 kotak lainnya berbentuk persegi kurang lebih panjang 25cm x lebar 25cm. setiap kotak mempunyai tempat dan kegunaan yang berbeda beda, kayu yang berbentuk persegi panjang digunakan untuk menempelkan hasil yang di capai seperti penempelan huruf, gambar dan angka oleh peserta didik.

Kaitannya media *smart wardrobe* dengan teori bruner yaitu dimana teori bruner memiliki 3 tahapan perkembangan kognitif yaitu (a) enaktif, (b) ikonik, (c) simbolik. Pada media ini juga sudah dikaitkan, berikut sedikit penjelasan kaitan materi pada media dengan teori bruner:

1) Enaktif (Tindakan dan benda konkrit)

   Contoh : siswa mengambil benda yang sudah disiapkan pada media *smarrt wardrobe* (Benda Apel)

2) Ikonik (gambaran atau visualisai)

   Contoh : siswa mengambil gambar sesuai dengan benda yang telah diambilnya, dan mengambil huruf – huruf sesuai dengan nama benda yang diambil. Kemudian gambar – gambar tersebut ditempelkan pada media *smart wardrobe.*

   Gambar dan huruf yang diambil (gambar apel dan huruf A-P-E-L)

3) Simbolik (simbol abstrak, bahasa, matematika, dan logika)

   Contoh : siswa menghitung banyak huruf pada nama benda yang telah diambil tadi kemudian peserta didik menempelkan angka dan menjumlahkan pada media *smart wardrobe.*

   A P E L = 1 + 1 + 1 + 1 = 4 huruf

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Smart Wardrobe*

Kelebihan dari media *smart wardrobe* yaitu :

1) Media dapat bertahan lama karena terbuat dari kayu yang kuat dan kokoh
2) Media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama
3) Media didesain sesuai dengan karakteristik peserta didik

Kekurangan dari media *smart wardrobe,* yaitu:

1) Media memiliki ukuran yang cukup besar
2) Media *smart wardrobe* berat bagi anak peserta didik tingkat SD.

2. CALISTUNG

Dalam kehidupan sehari – hari kemampuan calistung (membaca,, menulis, dan berhitung) sangat diperlukan. Berikut penjelasan mengenai calistung (Marlisa, 2016), antara lain:

a. Membaca

Membaca merupakan suatu yang rumit melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolonguistik, dan metakognitif. Tujuan dari proses membaca yaitu menerima atau memahami pesan yang terkandung dalam teks, dan pembelajaran tingkat permulaan yang tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai system tulisan sebagai representasi tulisan.

b. Menulis

Menulis yaitu bagian dari perkembangan motoric halus anak, pada perkembangan motoric halus anak meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot berfungsi untuk melakukan gerakan – gerakan bagian tubuh yang lebih spesifik seoerti menuis, melipat, merangkai, mengancingkan baju dan menggunting.

c. Berhitung

Berhitung adalah hal yang paling mendasar diperlukan anak untuk mengidentifikasi perbedaan antara benda dalam satu kelompok, kemanmpuan anak dalam belajar mengembangkan pemahaman terhadap angka dalam konsep berhitung.

3. PEMBELAJARAN MATEMATIKA

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan perkembangan, pengetahuan, dan keterampilan baru pada saat seseorang berinteraksi dengan informasi atau lingkungan. Pembelajaran dapat digambarkan sebagai usaha pendidik adar peserta didik semangat belajar. Kegiatan pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran yang disampaikan(Pakpahan, 2020). Matematika adalah bidang ilmu yang penting dalam beberapa aspek kehidupan dan bidang ilmu lainnya. Peserta didik untuk dapat mempelajari dan memahami konsep yang terkait dalam bidang ilmu matematika. Pembelajaran matematika disekolah diharapkan dapat membentuk peserta didik (B.Budiana setiawan, 2019).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang berkenaan dengan ide – ide, gagasan, konsep dan tersusun secara sistematis untuk memperoleh kemampuan pola berpikir yang baik.

a. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika

Berikut terdapat beberapa ruang lingkup dalam pembelajaran matemtika, antara lain (Awaludin et al., 2021):

1) Anak pada pembelajaran matematika di SD

Pembelajaran matematika SD merupakan suatu kajian yang selalu menarik untuk di kemukakan, karena terdapat perbedaan karakteristik khusunya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Peserta didik sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya. Karena tahap berpikir masih belum formal, maka peserta didik SD di kelas tingkat bawah yang berpikirnya masih berada pada tahapan (*pra-konkret*).

2) Anak sebagai individu yang berkembang

Sesuatu yang mudah menurut logika berpikir orang dewasa belum tentu dianggap mudah oleh logika berpikir anak, mungkin anak menganggap itu suatu hal yang sulit untuk dimengerti. Pada pembelajaran matematika di SD, sesuatu hal yang abstrak dapat dipandang sederhana bagi orang dewasa, tetapi menjadi sesuatu hal yang sulit dimengerti oleh anak yang masih tingkat pra konkret. Selain karakteristik kemampuan berpikir anak pada setiap tahapan

perkembangannya berbeda, pendidik perlu menyadari bahwa setiap peserta didik merupakan individu yang relatif berbeda juga.

3) Kesiapan intelektual anak

Tingkat perkembangan berpikir anak menurut teori Jean Piaget dengan teori belajar yang disebut dengan tingkat perkembangan berpikir anak terdapat empat tahapan, yaitu : (1) tahap sensori motorik (dari lahir – usia 2 tahun), (2) tahap pra operasional (usia 2 – 7 tahun), (3) tahap operasional konkret (usia 7 tahun – 12 tahun), dan (4) tahap operasional formal (> 12 tahun).

b. Pemilihan Materi Matematika

Pemilihan materi matematika wajib memperhatikan kepentingan peserta didik. Cara berpikir peserta didik berbeda dengan cara berpikir orang dewasa. Berpatokan pada teori perkembangan intelektual, sebagai pendidik tidak akan memaksakan kemampuan intelektual peserta didik. sebagai pendidik itu membimbing supaya peserta didik secara wajar dapat mencapai tahap operasi formal (Hudojo, 2005). Oleh karena itu pembelajaran matematika oleh siswa dilakukan sesuai dengan perkembangan intelektualnya, sehingga pembelajaran matematika tidak dirasakan sebagai suatu keterpaksaan, melainkan dibentuk oleh perasaan senang atau budi pekerti.

B. PENELITIAN TERDAHULU

Peneliti	Judul hasil penelitian	Persamaan penelitian	Perbedaan penelitian
Cholilatuz Zahrah (2011)	Penerapan teori bruner untuk meningkatkan hasil belajar keliling bangun datar pada siswa kelas III SDN Kauman 3 Malang	sama – sama menggunakan teori Bruner pada pembelajaran matematika. Sedangkan penelitian ini menggunakan teori bruner pada pembelajaran matematika yang terdapat muatan lainnya didalamnya.	peneliti terdahulu menggunakan pembelajaran matematika pada materi keliling bangun datar kelas III SD, sedangkan penelitian ini pada pembelajaran Calistung tematik tetapi didalamnya terdapat muatan matematika pada kelas I SD.
Dewi Lestari (2015)	Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Simetri Lipat di Kelas IV SDN 02 Makmur Jaya Kabupaten Mamuju Utara	Menggunakan teori Bruner dalam penelitiannya	Peneliti terdahulu menggunakan teori matematika pada simetri lipat di Kelas IV SD, sedangkan penelitian ini dengan subjek peserta didik kelas I SD dengan pembelajaran calistung tematik yang didalam nya terdapat muatan matematika dengan materi lambang bilangan.

C. KERANGKA PIKIR

Kondisi Ideal

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar
2. Guru dan siswa dapat memahami menganai tahapan teori bruner
3. Sarana prasarana sekolah harus memadai seperti alat peraga, media, LCD Proyektor dan lain - lain

Kondisi Lapangan

1. Pembelajaran untuk kelas 1 SD sudah menggunakan kurikulum merdeka
2. Pembelajaran kelas 1 dilakukan secara luring atau tatap muka
3. Menggunakan buku modul dalam pembelajaran

Penggunaan media konkret pada kelas bawah masih sedikit dan guru masih kebanyakan menggunakan ceramah dan menggunakan media buku penunjang

Tahapan Model ADDIE :

1. Analisis (*Analyze*)
2. Perancangan (*Design*)
3. Pengembangan (*Development*)
4. Implementasi (*Implementation*)
5. Evaluasi (Evaluation)

Teknik Pengumpulan Data:

1. Observasi
2. Wawancara
3. Angket
4. Dokumentasi

Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner pada Pembelajaran Matematika kelas 1 Sekolah Dasar