

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media memiliki asal kata dari bahasa latin, artinya medium. Media dalam harfiah artinya sebagai pengantar ataupun perantara. Pada bahasa arab, Media didefinisikan sebagai pengantar ataupun perantara yang membawa pesan dari pengirim ke penerima (Nurfadhillah, 2021). Sedangkan menurut Wibawanto (2017) yang dikutip oleh (Nurfadhillah, 2021) menyatakan media pendidikan merupakan sumber belajar yang dapat berasal dari peristiwa, manusia atau benda yang dimana peserta didik dapat memperoleh keterampilan, sikap ataupun pengetahuan. Menurut Hamka (2018) yang dikutip oleh (Nurfadhillah, 2021) menyebutkan media pembelajaran didefnisisikan sebagai alat bantu yang dibuan untuk perantara guru dan peserta didik yang memiliki fisik ataupun non fisik digunakan pada pembelajaran supaya peserta didik agar menjadi efisien dan efektif dalam mempelajari materi.

Berdasarkan pendapat menurut para ahli diatas, ditarik kesimpulan media pembelajaran yaitu alat yang berguna untuk membantu proes pembelajaran baik fisik atau non fisik. Media juga didefisikan sebagai pengantar ataupun perantara yang membawa pesan dari pengirim ke penerima.

b. Kriteria Dalam Memilih Media Pembelajaran

Dmedia pembelajaran dalam proses belajar mengajar berperan atas keberhasilan penyampaian materi kepada peserta didik. Kualitas dari media

pembelajaran dicerminkan oleh hasil belajar dari peserta didik. Agar media pembelajaran memiliki kualitas yang tepat dan baik sangat perlu untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria pada media yang akan dipilih sehingga mampu mendapatkan pengaruh yang signifikan selama pembelajaran.

Menurut Arsyad (2013) yang dikutip oleh (Sari, Helsy, Aisyah, Irwansyah, 2019) yang menyatakan bahwa dalam memilih media didasarkan pada gagasan bahwa media pembelajaran termasuk dalam dari sistem pendidikan yang menyeluruh. Berdasarkan hal tersebut, terdapat kriteria yang harus dipertimbangkan saat memilih media pembelajaran yang ideal, seperti yang berikut:

1) Sesuai Dengan Tujuan

Pemilihan media pembelajaran diharuskan berdasar dari tujuan instruksional. Pemilihan media pembelajaran akan baik jika mencakup pada dua atau tiga domain psikomotorik, afektif, dan kognitif. Media harus digunakan dengan benar dan sesuai dengan rencana sehingga tujuan dari media menyimpang.

Media pembelajaran tidak dapat menyajikan keseluruhan materi, biasanya penyajian materi diharuskan dalam bentuk konsep, simbol, ataupun hal yang umum, dan setelah itu diberi penjelasan tambahan. Media yang dipilih setidaknya harus mampu memenuhi kebutuhan dan kemampuan peserta didik untuk memahami materi.

2) Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran tidak selalu berbasis teknologi dan memiliki harga yang mahal, tetapi sederhana dan tepat guna bisa juga efektif. Dalam memilih

media pembelajaran, hal-hal seperti sederhana dan mudah digunakan, memiliki ketahanan lama, keterjangkauan harga, dan dapat digunakan secara terus menerus.

Guru harus dapat menggunakan media yang telah dipilih. Media pembelajaran akan menjadi lebih bernilai dan bermanfaat apabila guru memiliki keterampilan yang baik dalam penggunaannya. Keterampilan guru dalam penggunaan media ini nantinya memiliki pengaruh terhadap peserta didik, apabila penguasaan guru terhadap media juga maka peserta didik nantinya dapat menggunakan media pembelajaran yang dipilih secara terampil (Arsyad, 2013).

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan kriteria dalam memilih media pembelajaran yaitu media dipilih berdasarkan tujuan yang mengaju pada dua tiga domain psikomotorik, afektif, dan kognitif.. Media juga harus dilakukan penyesuaian dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik serta mudah digunakan, memiliki ketahanan lama, keterjangkauan harga, dan dapat digunakan secara terus menerus.

c. Tujuan Media Dalam Proses Belajar Mengajar

Media adalah alat dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru dikelas. Seorang guru dapat menggunakan media secara kreatif dengan tujuan meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Media visual bermanfaat karena mampu menarik perhatian dari peserta didik dan mengarahkan mereka untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran. Namun, pemilihan media diharuskan sesuai dengan materi pelajaran.

Menurut (Fadilah A, 2023) menegaskan bahwa alat atau media pembelajaran jelas diperlukan dalam pembelajaran karena mereka memiliki peran yang signifikan dan berdampak besar pada pencapaian tujuan pendidikan.

- 1) Media pembelajaran dapat membantu dan memperjelas pesan pada proses belajar mengajar sehingga tidak terlalu verbal.
- 2) Media pembelajaran bisa untuk membatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, gambar, film bingkai, model, atau realita dapat digunakan untuk menggantikan objek berskala besar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan tujuan menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran adalah agar peserta didik lebih tertarik dan terarahkan perhatiannya terhadap materi yang diajar. Pentingnya media dalam proses pembelajaran juga berguna dalam membantu menjelaskan pada saat penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal.

2. Media FDC (*Fraction Domino Card*)

a. Pengertian Media FDC (*Fraction Domino Card*)

Kartu domino merupakan kertas tebal yang memiliki ukuran kecil yang memiliki garis tengah yang membagi sisi kiri dan kanan. Pada kartu domino pada sisi kiri dan kanan pada disetiap sisi kartu memiliki jumlah yang berbeda mulai 0-6 titik pada tiap sisi dan pada setiap angka memiliki sisi dengan jumlah yang sama (Muthoharoh and Cholifah 2020). Kartu domino pecahan merupakan kartu domino yang berisikan benda dan angka pecahan yang dibagi menjadi dua bagian, sisi satu berisikan gambar dan sisi satu lainnya berisikan angka pecahan (Ajizah, Andjariani, and Dewi n.d., 2023)

Rahman and Amalia (2019) memaparkan kartu domino merupakan salah satu media yang memiliki manfaat dalam memberikan bantuan peserta didik dalam memahami pelajaran, meningkatkan hasil belajar mereka, dan mendorong peserta didik secara aktif berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar. Tujuan dari menerapkan permainan kartu domino dalam model pembelajaran adalah membentuk keaktifan, keinovasian, kekreatifan, dan keefektifan dalam belajar sekaligus dapat memberikan suasana senang agar memicu dorongan dan keinginan siswa untuk belajar (Idapitasari 2021).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kartu domino adalah kartu yang terbuat dari kertas tebal berukuran kecil dan memiliki dua sisi serta dapat memotivasi semangat belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, penggunaan kartu domino memiliki tujuan untuk mengembangkan materi pecahan. Sehingga kartu domino pecahan merupakan kartu yang terdapat dua sisi, sisi satu yaitu gambar sedangkan sisi lainnya adalah angka pecahan serta kartu domino pecahan ini digunakan dalam merangsang peserta didik berpartisipasi secara aktif pada proses pembelajaran.

b. Cara Penggunaan Media FDC (*Fraction Domino Card*)

Metode kartu domino merupakan salah satu cara yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi peserta didik dalam permainan kartu domino. Kartu domino ini dibuat supaya siswa lebih tertarik pada saat belajar matematika. Salah satu metode dalam menyampaikan materi pelajaran adalah dengan menggunakan metode kartu domino, di mana peserta didik memanfaatkan permainan kartu domino untuk mengembangkan

ide-ide mereka. Kartu domino ini dirancang untuk menarik minat siswa dalam matematika.

Menurut Susanti (2018) menyatakan bahwa ada beberapa langkah-langkah dalam menggunakan metode kartu domino yaitu:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok masing masing kelompok terdapat 5 orang.
- 2) Kartu domino kemudian dikocok untuk mengawali permainan, kemudian setiap pemain menerima kartu dengan jumlah yang sama. Apabila terdapat sisa kartu, maka kartu tersebut dijadikan sebagai pembuka permainan.
- 3) Peserta didik diberi waktu 5-10 menit untuk mendapatkan jawaban atas kartu mereka.
- 4) Pembagi kartu menurunkan kartu pertama, selanjutnya pemain yang berada disebelah kanan menurunkan kartu dengan menyambungkan ujung dari salah satu kartu pada meja menggunakan titik ujung yang sama, apabila tidak memiliki kartu dengan ujung sama maka pemain tersebut harus mengatakan “lewat”, dan seterusnya.
- 5) Permainan dapat dikatakan selesai apabila terdapat pemain yang kartu yang kartu mereka telah habis ataupun apabila keseluruhan pemain mengatakan “lewat”.

Pemain dinyatakan menang apabila kartu mereka habis pertama kali. Apabila semua pemain masih memiliki kartu yang tersisa, pemenang ditentukan dengan cara pemain yang memiliki jumlah paling kecil maka pemain tersebut adalah pemenangnya.

c. Kekurangan dan Kelebihan Media FDC (*Fraction Domino Card*)

Metode kartu domino memiliki kelebihan dan kekurangan, menurut Susanti (2018) kelebihan dan kekurangannya sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Permainan termasuk hal yang dapat membuat senang ketika dilakukan.
- b) Peserta didik menjadi lebih berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran dikarenakan terdapat permainan.
- c) Interaksi antar peserta didik akan lebih *intens*.
- d) Memberikan umpan balik secara langsung, dengan adanya umpan balik yang cepat dapat meningkatkan kemungkinan proses belajar yang lebih efektif.
- e) Mengharuskan peserta didik untuk berpikir, menghitung, memprediksi, menerka, dan mengingat.
- f) Dengan adanya permainan ini, maka peserta didik yang pemalu untuk berpartisipasi dengan terbuka karena kegiatan ini membutuhkan partisipasi dari semua orang.

2) Kekurangan

- a) Membutuhkan waktu cukup lama dalam permainan kartu domino.
- b) Kartu domino tidak dapat menyajikan keseluruhan materi pembelajaran.
- c) Kegiatan ini memungkinkan dapat mempengaruhi ketenangan belajar kelas lain.

3. Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik adalah salah satu komponen yang perlu dipahami dan diketahui guru karena karakteristik peserta didik merupakan acuan

bagi guru dalam membuat strategi mengajar. Peserta didik di sekolah dasar berada pada tahapan fase operasional konkret, yaitu tahap pada peserta didik yang melibatkan pengembangan kemampuan berpikir logis. Pada tahap operasional konkret, anak-anak memiliki ketergantungan tinggi pada fakta-fakta yang dapat mereka persepsikan secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa mereka dapat berpikir secara logis, namun keterbatasan mereka masih terfokus pada objek-objek konkret. Peserta didik mempunyai karakteristik yang mengacu pada sifat-sifat diri mereka sendiri, sifat-sifat ini dapat berdampak pada tingkat berhasilnya mereka dalam mencapai tujuan akademik (Septianti and Afiani 2020)

Menurut Wayan Astini et al. (2020) menyatakan bahwa guru matematika dalam proses pembelajarannya harus membuat suasana belajar yang menyenangkan, selain itu juga diharuskan memiliki kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Adapun karakteristik peserta didik sekolah dasar sebagai berikut:

a. Peserta didik senang bermain

Karakteristik ini lebih menunjukkan pada peserta didik kelas rendah. Suatu kegiatan pembelajaran yang perlu dirancang dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat menciptakan kemungkinan terdapat elemen permainan yang serius tetapi tetap santai dan menyenangkan.

b. Peserta didik senang bergerak

Karakteristik peserta didik yang memiliki kemungkinan peserta didik dapat bergerak atau berpindah. Pada anak usia sekolah dasar, mereka senang bekerja dalam kelompok.

- c. Peserta didik senang memperagakan, melakukan atau merasakan sesuatu secara langsung

Apabila dilihat dari teori perkembangan kognitif, peserta didik pada sekolah beradaptasi dalam tahapan memasuki operasional konkret. Peserta didik mengaitkan konsep baru dengan konsep yang telah dipahami oleh mereka dari pelajaran yang diajarkan pada persekolahan. Bagi anak sekolah dasar, mereka akan lebih memahami materi pelajaran jika mereka terlibat secara langsung dalam melaksanakannya, daripada hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

4. Pembelajaran Matematika

- a. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika pada sekolah dasar yang menarik untuk dilakukan pengembangan adalah matematika, pada sekolah dasar, peserta didik ada dalam fase perkembangan dalam pembelajaran dan berpikiran. Matematika adalah disiplin ilmu yang bersifat abstrak, formal, aksiomatik, deduktif dan penggunaan simbol. Maka dari itu, pembelajaran matematika sangat diperlukan oleh anak yang harus diajarkan pada masa pendidikan sekolah dasar (Anggraini 2021)

Pada sekolah dasar, pembelajaran matematika memiliki manfaat dalam pembentukan pola pikir peserta didik yang dapat membentuk pola pikir matematis yang kritis dengan cermat, sistematis, dan logis. anak sekolah dasar masih berada pada tahapan perkembangan berpikir belum formal dan relatif konkret, keanekaragaman intelegensi dan jumlah populasi peserta didik sekolah dasar yang besar sehingga hal ini harus dilakukan perhatian dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar bisa berhasil. Bagi anak sekolah

dasar, matematika memiliki kegunaan untuk membantu perkembangan kognitif dan lingkungannya (Awaludin, 2021).

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika bertujuan guna meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan pemahaman hingga kemampuan penalaran. Karena matematika adalah ilmu yang tersusun secara hirarki, perlu dipelajari secara berkelanjutan. Pengembangan konsep lanjutan dapat dipengaruhi oleh pengetahuan dasar dalam pembelajaran matematika. Jika tidak memahami konsep dasar, peserta didik mengalami kesulitan belajar matematika (Indrawati, 2019).



B. Kajian Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang relevan

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Azizah (2020)	Pengaruh Media Kartu DOMAT (Domino Matematika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai di MIS Percut Sei Tuan.	Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan <i>Quasi Experiment</i> (eksperimen semu). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh media domino matematika (DOMAT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V MIS Parmiyatu Wasa'adah Percut Sei Tuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat kenaikan hasil belajar siswa.	Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan media kartu domino dan mata pelajaran yang sama.	perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada metode penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasi Experiment</i> sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif.
2.	Kamaliyah (2022)	Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III A MI Unggulan Nuris Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan data disimpulkan bahwa media kartu domino modifikasi yang dikembangkan layak digunakan dengan memperoleh nilai rata-rata 94%.	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE dan kartu domino yang akan dikembangkan	Perbedaannya terletak pada materi dan kelas. Materi penelitian terdahulu mengenai operasi perkalian sedangkan penelitian ini mengenai pecahan senilai.

(Sumber : Olahan Peneliti)

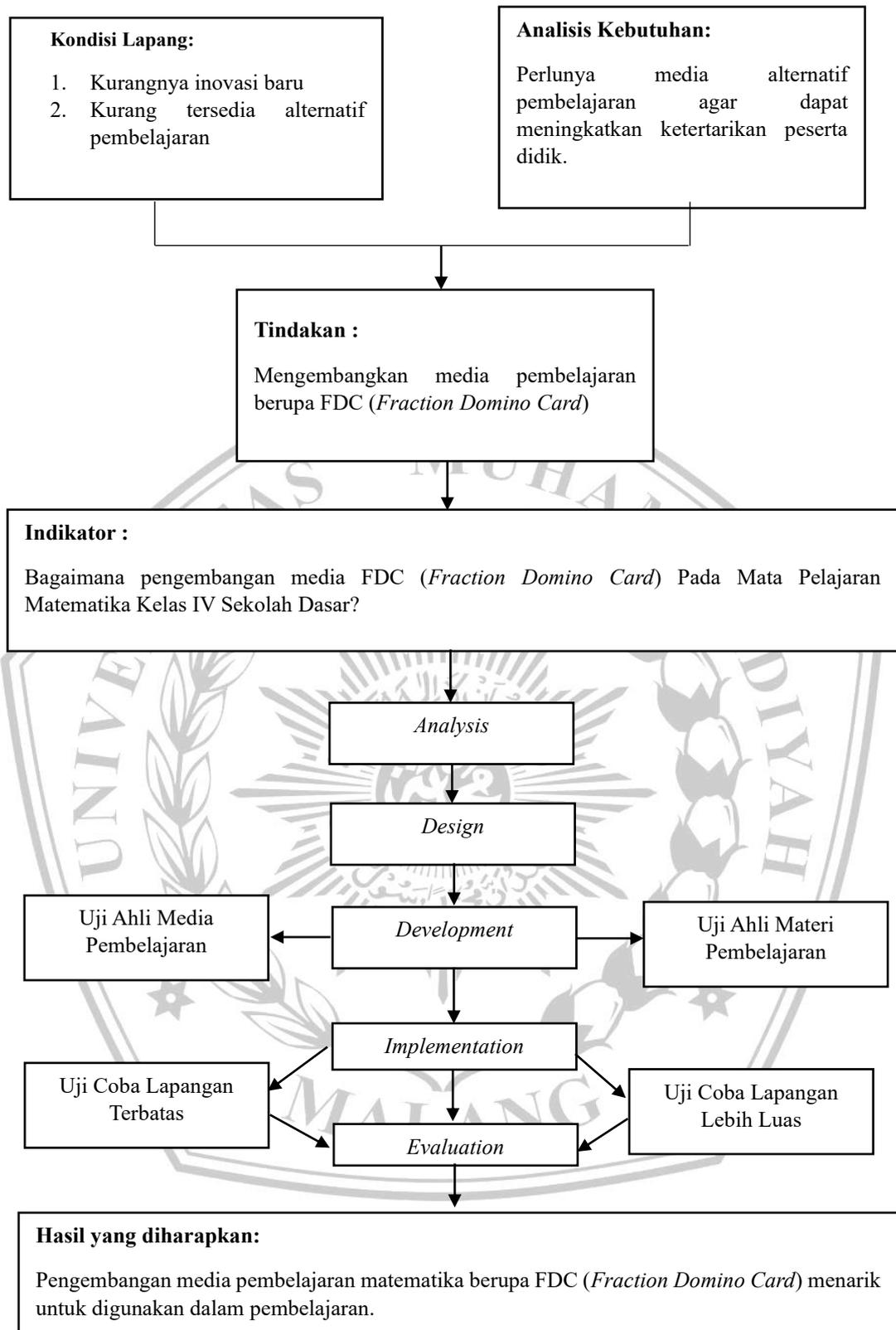
Lanjutan Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang relevan

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			Hasil keefektifan melalui angket respon guru kelas dan peserta didik yaitu respon guru kelas dengan persentase 95% sedangkan respon peserta didik menunjukkan rata-rata 85%.		
3.	Endika (2020)	Pengembangan Media Kartu Domino Operasi Bilangan Pecahan Bagi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu domino operasi bilangan pecahan yang dikembangkan layak digunakan.	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti adalah terletak pada materi bilangan pecahan.	Penelitian sebelumnya dilakukan pada siswa kelas 4 dan menggunakan model pengembangar 4D sedangkan peneliti akan melakukan penelitian pada siswa kelas 4 dan menggunakan model pengembangar ADDIE.

(Sumber : Olahan Peneliti)

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran saat ini masih bersifat monoton yang dimana penggunaan metode guru hanya dengan ceramah serta kurangnya inovasi pada pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik memiliki kecenderungan bosan dan jenuh pada saat pembelajaran dikelas. Apabila peserta didik bosan dan jenuh maka media dan alat dalam pembelajaran tidak dapat berfungsi dengan maksimal. *Fraction Domino Card* atau disebut juga dengan kartu domino pecahan. Melalui media pembelajaran FDC (*Fraction Domino Card*) ini, peserta didik pada proses pembelajaran dapat berperan aktif pada materi operasi bilangan pecahan.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir