

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah instrumen yang berharga bagi instruktur untuk mengkomunikasikan konten pendidikan secara efektif, sehingga dapat menumbuhkan keterlibatan dan antusiasme siswa terhadap mata pelajaran yang ditawarkan (Febriansari, 2023). Ketika memproduksi materi pembelajaran, sangat penting bagi instruktur untuk menyesuaikan materi agar sesuai dengan karakteristik siswa untuk mengoptimalkan keefektifan materi pembelajaran. Gagasan Nadiem Makarim tentang kemandirian dilatarbelakangi oleh keinginannya untuk menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak terbebani oleh pengejaran skor atau nilai tertentu (Lestari et al., 2023). Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab guru adalah menyediakan lingkungan kelas yang tenang, menyenangkan, bebas stres, dan tanpa hambatan untuk menumbuhkan partisipasi siswa yang aktif, imajinatif, dan terampil di kelas. Memanfaatkan media edukasi dalam bentuk permainan dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar, terutama di kalangan anak-anak yang masih dalam masa bermain. Berdasarkan sudut pandang peneliti, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, keterlibatan, dan keterampilan siswa, yang mengarah pada penciptaan lingkungan kelas yang positif.

##### a. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Bidang media pendidikan telah mengalami beberapa kemajuan dan sekarang tersedia dalam berbagai format. Arsyad (2011) mengategorikan media menurut

komponen-komponen utamanya, yaitu suara, unsur visual (seperti gambar, garis, dan simbol), dan gerak.

Rohani (2014) mengategorikan media ke dalam tiga jenis yang berbeda: media audio (berkaitan dengan pendengaran), media visual (berkaitan dengan indera penglihatan), dan media audiovisual (menggunakan pendengaran dan penglihatan). Menurut Anitah (2012), media dapat dikategorikan sebagai media visual (termasuk media visual yang diproyeksikan dan media yang tidak diproyeksikan), media audio, dan media audio visual.

#### b. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

Tugas pembelajar adalah memfasilitasi, mendemonstrasikan, menginstruksikan, dan menginspirasi pembelajar lain untuk terlibat dengan materi pembelajaran yang beragam (Wijayanti et al., 2019). Tidak hanya ada sumber belajar dalam bentuk individu, tetapi juga ada materi pembelajaran tambahan yang tersedia. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kapasitas mereka dalam belajar, perlu adanya materi pembelajaran. Materi pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu materi pembelajaran yang diakui. Media pembelajaran memainkan peran penting dan berfungsi sebagai sumber belajar yang berharga bagi siswa selama proses pembelajaran.

Jika berbicara mengenai sejarah media pendidikan, ada dua fungsi spesifik yang sekarang disebut sebagai media pembelajaran. Fungsi-fungsi ini adalah sebagai berikut: Tujuan utama dari AVA (Alat Bantu Audio Visual atau Alat Bantu Pengajaran) adalah untuk memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Selanjutnya, Fungsi Komunikasi. Peran ini berada di persimpangan dua domain, yaitu penciptaan dan penyebaran media (melalui berbagai komunikator atau sumber) dan audiens yang mengkonsumsinya (dengan membaca, melihat, atau mendengarkan). Individu yang

mengonsumsi dan terlibat dengan berbagai bentuk media melalui membaca, persepsi visual, dan penerimaan pendengaran sering disebut sebagai audiens. Sementara itu, media yang diproduksi dalam berbagai format seperti modul, video, slide, dan overhead projector berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada audiens yang dituju (Khoir, 2021; Rahmawati & Mukminan, 2018). Komunikasi tatap muka melibatkan interaksi langsung antara pembicara dan penerima, tanpa menggunakan perantara (Gunawan, Suranti, & Ni Made Yani, 2020).

Berdasarkan evolusi historis dari kedua tujuan tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai media komunikasi dan interaksi antara siswa dan media. Bahasa pada dasarnya bersifat abstrak, sehingga perlu adanya suatu media pembelajaran untuk dipergunakan sebagai alat bantu dalam mempermudah pemahaman terhadap suatu obyek. Media pembelajaran, seperti gambar, model, dan benda-benda konkret, berfungsi untuk menyajikan pelajaran secara nyata, sehingga memungkinkan siswa untuk menangkap pesan guru. Tanpa menggunakan media, penjelasan guru akan tetap abstrak, sehingga sulit dipahami oleh siswa. Arsyad (2011) mengemukakan empat tujuan media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi Atensi; Fungsi inti media visual, yaitu untuk memikat dan memandu fokus siswa terhadap substansi pelajaran yang diwakili secara visual atau disertai dengan teks, sehingga meningkatkan konsentrasi mereka pada materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif; Yaitu peran media visual yang dapat dilihat dari besarnya kenikmatan yang dialami peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang disertai dengan ilustrasi. Rangsangan visual, seperti gambar atau simbol, memiliki kemampuan untuk membangkitkan emosi dan membentuk sikap peserta didik. Hal ini terutama terjadi ketika materi yang disajikan berkaitan dengan masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif; Yaitu secara khusus, penelitian telah menunjukkan bahwa media visual, seperti simbol atau gambar, secara efektif membantu dalam memahami dan menyimpan informasi atau pesan yang dikirim melalui media tersebut.
4. Fungsi Kompensatoris; Yaitu terlihat dari tujuan dari media pengajaran adalah untuk memfasilitasi pemahaman dan retensi informasi bagi para siswa, terutama mereka yang mengalami kesulitan membaca. Penelitian telah menunjukkan bahwa media visual memberikan kerangka kerja kontekstual untuk menafsirkan teks dan membantu dalam mengatur dan mengingat informasi.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu bagi guru untuk berkomunikasi secara efektif dengan siswa dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.

c. Media Anak Tangga Berhitung

Media Anak Tangga berhitung adalah alat pendidikan tiga dimensi yang dirancang sebagai seperangkat langkah untuk membantu siswa dalam melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan dalam rentang 1 sampai 20. Media ini telah mengalami modifikasi untuk meningkatkan daya tarik estetika dan kemudahan penggunaannya.

d. Langkah – langkah Penggunaan Anak Tangga Berhitung

Berikut merupakan Langkah-langkah penggunaan media anak tangga pintar diantaranya :

1. Peserta didik mengambil soal secara acak yang telah disediakan dibox soal.
2. Bacalah soal dengan teliti bersama dengan kelompoknya masing-masing
3. Setelah itu peserta didik mengambil tusukan sesuai dengan perintah pada soal.
4. Kemudian, letakkan tusukan pada lubang anak tangga.
5. Lalu tusukkan tusukan sesuai banyaknya soal.

6. Hitunglah berapa hasil dari tusukan yang telah naik ataupun turun.
7. Peserta didik mendapatkan jawaban atas soal yang telah didapatkan.
8. Peserta didik menaruh kertas soal apabila benar di *box true* dan apabila salah di *box false*.
9. Peserta didik memeriksa hasil jawaban apakah sesuai dengan kartu bacaan pada angka.

## 2. Pembelajaran Matematika

### a. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Susanto (2013) dalam penelitiannya mengidentifikasi dua tujuan utama pendidikan matematika di sekolah dasar. Tujuan utama pengajaran Matematika di sekolah dasar adalah untuk memberikan kemampuan dan kemahiran kepada siswa untuk menerapkan konsep-konsep matematika. Selain itu, studi matematika dapat menyoroti organisasi pemikiran logis dalam penggunaan praktis konsep-konsep matematika.

Tujuan pembelajaran matematika, seperti yang didefinisikan oleh Ulya Afif (2021), adalah sebagai berikut: 1) Memahami ide-ide matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau metode. 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan operasi hitung untuk membuat generalisasi, mengumpulkan data pendukung, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. 3) Menyelesaikan masalah yang membutuhkan kemampuan untuk memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan model, dan menganalisis jawaban yang dihasilkan. 4) Menyampaikan konsep dengan menggunakan simbol, tabel, grafik, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di atas, penting bagi seorang guru untuk mengoptimalkan kemampuan mereka dalam proses pendidikan, sehingga memungkinkan siswa untuk mencapai semua target pembelajaran matematika di sekolah dasar.

#### b. Penjumlahan dan Pengurangan

Penjumlahan adalah proses penggabungan dua atau lebih bilangan bulat untuk menciptakan nilai numerik baru. Sebuah angka terdiri dari semua digit individu yang membentuknya. Selain itu, ada beberapa metode, seperti teknik melakukan penjumlahan tanpa menyimpan atau pengelompokan ulang. Instruksi metode penjumlahan tanpa pengelompokan ulang atau menyimpan tidak terlalu menantang bagi siswa sekolah dasar. Pendekatan ini sering kali diperkenalkan pada kelas yang lebih muda, yang terpapar pada konten yang lebih sederhana dan lebih mudah dipahami (Musyrifah et al., 2022). Hal ini menyiratkan bahwa materi tambahan biasanya diperkenalkan ke kelas-kelas yang lebih rendah, yang mengacu pada mata pelajaran yang terpapar dengan konten yang masih relatif sederhana dan mudah dipahami.

Pengurangan adalah operasi matematika untuk mengurangi sejumlah bilangan bulat dari bilangan tertentu. Misalnya, jika Anda memiliki total 5 buah apel dan Anda menghilangkan 3 buah, teknik pengurangan digunakan untuk mendapatkan hasilnya. Pengurangan mencakup beberapa metodologi, salah satunya adalah pengurangan tanpa pengelompokan ulang. Mengajarkan pengurangan tanpa pengelompokan ulang di sekolah dasar tidak terlalu menantang, karena teknik ini biasanya diperkenalkan ke tingkat kelas yang lebih rendah. Kelas rendah biasanya terpapar pada materi yang lebih sederhana dan mudah dipahami (Sembiring, Rosali Br, 2013; Wulandari & Azka, 2018). Oleh karena itu, pengurangan sering kali diperkenalkan kepada siswa

yang lebih muda di tingkat kelas yang lebih rendah, di mana kurikulumnya dirancang agar lebih mudah diakses dan dipahami.

### 3. Karakteristik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Periode usia sekolah dasar, yang dikenal sebagai masa kanak-kanak awal, terbentang dari usia enam hingga dua belas tahun. Murid kelas 1 sekolah dasar dicirikan dengan berada dalam fase transisi dari pertumbuhan yang cepat pada masa bayi ke fase perkembangan yang lebih lambat. Perkembangan kognitif siswa kelas 1 sekolah dasar ditandai dengan pemikiran simbolis, yang belum disertai dengan penalaran operasional atau logis. Selain itu, pemikiran mereka cenderung egosentris dan intuitif.

Supariasa (2013) mengategorikan ciri-ciri anak usia sekolah yang berusia 6-12 tahun ke dalam empat segmen yang berbeda, yaitu:

#### a. Fisik/Jasmani

a) Laju pertumbuhan bertahap dan konsisten. b) Biasanya, anak perempuan cenderung lebih tinggi dan memiliki berat badan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak laki-laki pada usia yang sama. c) Tungkai terus memanjang hingga akhir fase ini. d) Koordinasi otot-otot besar dan otot-otot halus semakin baik. e) Terjadi pertumbuhan tulang, dan tulang sangat rentan terhadap cedera. f) Gigi permanen mulai tumbuh, sementara gigi susu tanggal. Nafsu makan meningkat, kenikmatan makan, dan tingkat aktivitas fisik yang tinggi. g) Fungsi penglihatan normal, dan menstruasi biasanya dimulai menjelang akhir tahap ini.

#### b. Emosi

a) Mudah bergaul, ambisius, ingin tahu, bertanggung jawab atas tindakan dan diri mereka sendiri, cenderung cemas jika terjadi malapetaka dalam keluarga. b) Kurang tertarik pada jenis kelamin lain.

#### c. Sosial

a) Memperoleh kesenangan dari berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, menunjukkan minat dalam permainan kompetitif, menunjukkan kualitas kepemimpinan yang muncul, menunjukkan rasa percaya diri, mempertahankan lingkaran pertemanan yang konsisten, dan dikenal karena kejujurannya. b) Anak laki-laki dan perempuan yang memiliki teman sebaya yang sering bermain bersama.

d. Intelektual

a) Menunjukkan kecenderungan yang kuat untuk terlibat dalam percakapan dan mengekspresikan ide-ide, menunjukkan minat yang besar untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kemampuan. Menunjukkan keinginan yang kuat untuk mengeksplorasi hal-hal baru dan memperluas pemahaman mereka. b) Menunjukkan kapasitas yang terbatas untuk mempertahankan fokus dan perhatian terhadap subjek tertentu.

Karakteristik siswa sekolah dasar kelas rendah dapat diringkas sebagai berikut: (1) Terdapat korelasi positif yang kuat antara kesehatan fisik dan prestasi akademik. (2) Mereka cenderung memuji diri sendiri. (3) Mereka sering membandingkan diri mereka dengan anak-anak lain. (4) Pada tahap ini, terutama antara usia 6 dan 8 tahun, anak-anak memprioritaskan untuk mendapatkan nilai yang baik (seperti yang tertera di rapor mereka) tanpa mempertimbangkan apakah prestasi mereka yang sebenarnya memang pantas untuk mendapatkan nilai tersebut. (5) Mereka sangat patuh pada aturan-aturan dunia mereka sendiri. (6) Jika mereka tidak dapat menyelesaikan masalah, mereka cenderung menganggapnya tidak penting.

Sebagai seorang pendidik, sangat penting bagi Anda untuk memahami proses pertumbuhan siswa. Perkembangan siswa meliputi pertumbuhan fisik, emosional, dan pada akhirnya, pertumbuhan intelektual. Perkembangan fisik dan sosial secara signifikan mempengaruhi perkembangan intelektual atau kognitif anak-anak. Setelah melakukan



observasi dan wawancara. Tingkat kelas yang lebih rendah, terutama kelas satu di sekolah dasar, dianggap berada pada tahap perkembangan yang sangat awal. Secara alami, anak-anak ini memiliki preferensi untuk bermain dan tingkat konsentrasi mereka mudah teralihkan. Mereka lebih cenderung untuk melakukan aktivitas. Oleh karena itu, diperlukan sumber daya pendidikan yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, menggunakan platform Anak Tangga Berhitung dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip pengurangan dan penjumlahan. Media ini berfungsi sebagai sumber inspirasi bagi para pengajar untuk mengembangkan materi pendidikan yang kreatif dan imajinatif yang mempromosikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik.

## B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian terkait telah dilakukan oleh para peneliti mengenai pengembangan media permainan tangga hitung untuk pembelajaran matematika kelas 1, yaitu untuk materi penjumlahan dan pengurangan. Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

**Tabel 2.1 Kajian penelitian yang relavan**

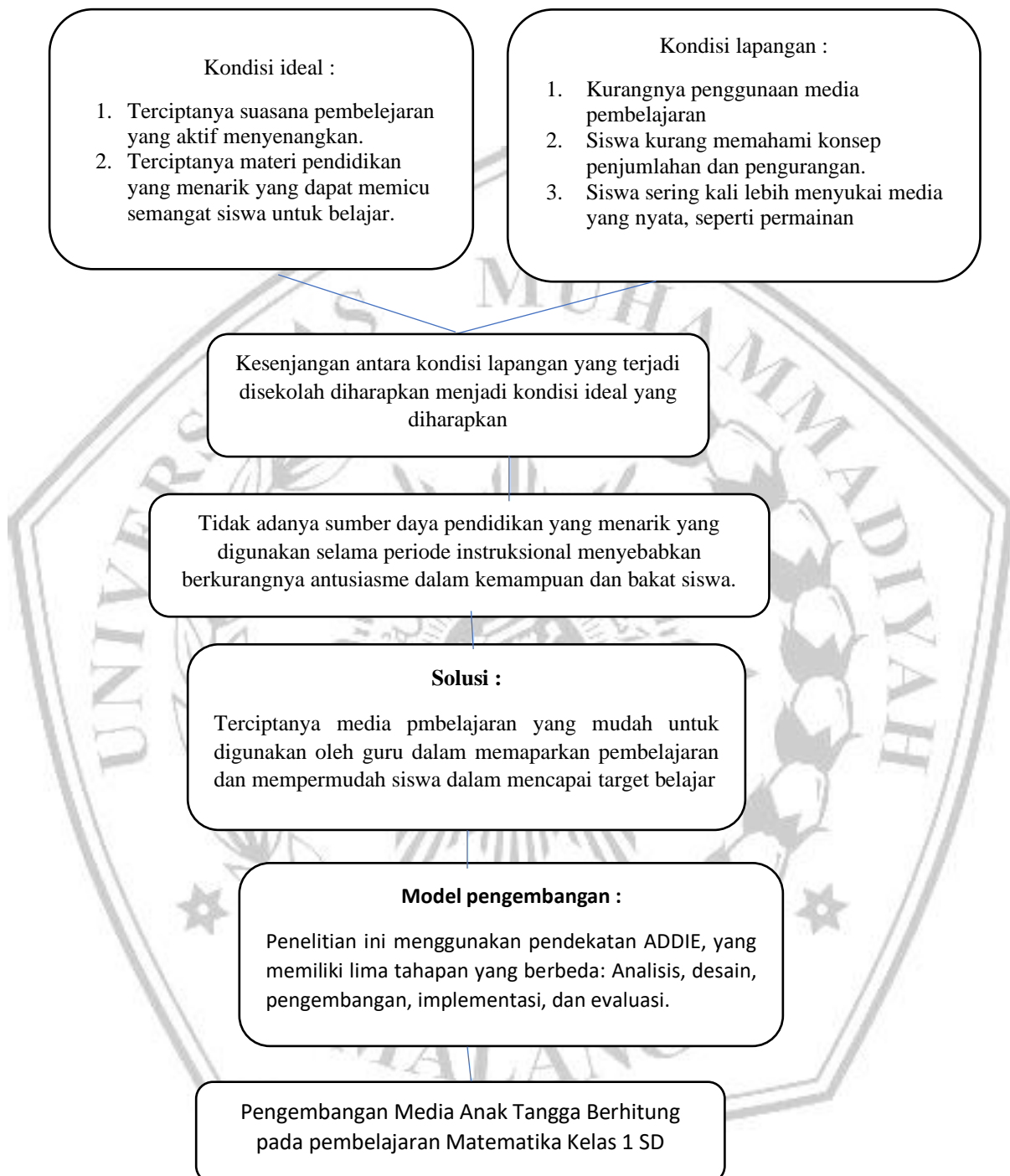
Peneliti	Judul	Perbedaan & Persamaan	Keunggulan
(Azzahra obellia,2022)	Pengembangan media tangga pintar muatan matematika untuk peserta didik kelas 1 di SDN 4 SURU	<p><b>Perbedaan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian terdahulu menggunakan k13 sedangkan peneliti menggunakan kumer.</li> <li>2. Penelitian terdahulu tidak menyediakan tata cara pemakaian media sedangkan peneliti menyediakan tata cara pemakaian media dengan baik dan benar.</li> <li>3. Peneliti terdahulu hanya menggunakan angka 1-10 sedangkan peneliti menggunakan angka 1-20</li> </ol> <p><b>Persamaan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian sama mengembangkan mediapembelajaran berhitung.</li> <li>2. Menggunakan media berbentuk anak tangga sebagai peningkatan</li> </ol>	keunggulan media anak tangga berhitung yaitu media anak tangga ebih menarik dari segi hiasan dan bahan pada media lebih kokoh

Peneliti	Judul	Perbedaan & Persamaan	Keunggulan
		peserta didik dalam berhitung. 3. Menggunakan pembelajaran matematika. 4. Penerapan pada kelas 1SD. 5. Menggunakan materi penjumlahan dan pengurangan.	
(Enni notvalien,2021)	Penggunaan media pembelajaran tangga pintar dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas 2 SDN 43 Lebong Utara	<p><b>Perbedaan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peneliti terdahulu hanya menggunakan angka 1-10 sedangkan peneliti menggunakan angka 1-20.</li> <li>2. Penelitian terdahulu tidak menyediakan tata cara pemakaian media sedangkan peneliti menyediakan tata cara pemakaian media dengan baik dan benar.</li> <li>3. Peneliti terdahulu menggunakan bahan storofom sedangkan peeliti menggunakan bahan kayu.</li> <li>4. Peneliti terdahulu menerapkan media pada peserta didik kelas 2 sedangkan peneliti menerapkan pada peserta didik kelas 1.</li> <li>5. Peneliti terdahulu tidak memiliki <i>box question</i> sedangkan peneliti memiliki <i>question box</i>.</li> </ol> <p><b>Persamaan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan media pembelajaran berhitung.</li> <li>2. Menggunakan pembelajaran matematika.</li> </ol>	keunggulan media anak tangga berhitung yaitu media anak tangga ebih menarik dari segi hiasan dan bahan pada media lebih kokoh.

(Sumber : Olahan Peneliti)

### C. Kerangka Pikir

Tabel 2.2 Kerangka Berfikir



(Sumber : Olahan Peneliti)