

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

a. Pengertian media

Menurut (Kurniawan, Pembelajaran Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian, 2011) kata media berasal dari bahasa latin. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar. (Kurniawan, pembelajaran terpadu, 2011) mengemukakan media pembelajaran yaitu sebagai wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Secara umum media pembelajaran yaitu dilihat dari sisi guru dan sisi siswa. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran itu sendiri yaitu serangkaian yang dilakukan oleh seseorang (guru) dengan tujuan agar terjadi proses belajar pada orang lain (siswa). Menurut Heinich 1993 (dalam Rudi Susilana,dkk 2009) media merupakan alat saluran komunikasi. Media pembelajaran menurut (Aqib, 2013) yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajara (siswa).

Pendapat para tokoh yang telah dipaparkan diatas, secara umum memiliki pemaknaan yang sama tentang media, bahwa media adalah sebuah perantara yang dapat berupa alat-alat fisik maupun non-fisik atau segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan dan dapat menjadi perantara tersampainya materi dari guru kepada siswa dan dapat merangsang minat, motivasi, dan perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar belangsung dengan baik.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut (Aqib, 2013) jenis-jenis media pembelajaran:

1. Media Grafis (simbol0simbol komunikasi visual)
 - a. Gambar/foto.
 - b. Sketsa.
 - c. Diagram.
 - d. Bagan/chart.
 - e. Grafik/grouphs.
 - f. Kartun.
 - g. Poster.
 - h. Peta/Globe.
 - i. Papan flannel.
 - j. Papan bulletin.
2. Media Audio (dikaitkan dengan indra pendengaran)
 - a. Radio.
 - b. Alat perekam pita mengetik.
3. Multimedia (dibantu proyektor LCD), misalnya file program komputer multimedia.

Menurut (Sanjaya, 2015) media pembelajaran dapat diklarifikasikan menjadi beberapa klarifikasi yaitu:

- a. Media Auditif yaitu media yang hanya dapat di dengar atau hanya memiliki unsure suara, seperti radio dan rekaman suara.

- b. Media Visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, tidak mengandung unsure suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah: film slide, foto, transparasi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti grafis dan lain sebagainya.
- c. Media Audiovisual yaitu media yang mengandung unsur suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya.

Pendapat lain dari (Kurniawan, 2011) tentang macam-macam media pembelajaran, yaitu:

- a. Media Audio, yaitu media penyampaian dan penyajian mata pembelajaran dalam bentuk suara. Misalnya radio rekaman kaset dan sebagainya.
- b. Media Visual, yaitu media penyampaian dalam penyajian materi berupa gambar yang bisa diamati oleh mata. Misalnya media grafis sederhana sampai pada penggunaan teknologi tinggi berbasis komputer.
- c. Media Audiovisual, yaitu media yang menyajikan pesan pembelajaran gabungan unsure audio dan visual. Baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, ada yang diproyeksikan juga ada yang tidak diproyeksikan.
- d. Media Kongkrit, yaitu media berupa objek sebenarnya dalam materi yang dipelajari.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat umum media pembelajaran menurut (Aqib, 2013), sebagai berikut:

1. Menyeragamkan penyampaian materi.
2. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran lebih interaktif.
4. Efisiensi waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
6. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
7. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
8. Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat masing-masing media sebagai berikut;

1. Penyajian pesan jelas (non verbalis)
2. Mengatasi ruang terbatas, waktu dan daya indra.
3. Objek bisa besar atau kecil.
4. Gerak bisa cepat atau lambat.
5. Kejadian masa lalu, objek yang kompleks.

Menurut Edgar Dale (dalam Susilana, 2009 :9) bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan dalam bahasa verbal. Hal ini akan menimbulkan verbalisme, yang artinya siswa hanya mengetahui tentang kata saja tanpa memahami dan makna yang terkandung didalamnya. Kesalah pahaman akan ditimbulkan oleh siswa dalam hal ini. Oleh sebab itu siswa harus

memiliki pengalaman yang lebih, dan pesan yang akan ingin disampaikan kepada siswa harus benar-benar dapat mencapai tujuan dan sasaran.

Secara umum, media mempunyai kegunaan:

1. Mengoptimalkan pesan yang ingin disampaikan
2. Mengoptimalkan keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
3. Murid berinteraksi langsung dengan sumber belajar yang sudah disediakan
4. Murid belajar secara mandiri sesuai bakat dan minat.
5. Memberikan persamaan pengalaman.

Kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton:

1. Mempermudah penyampaian pesan pembelajaran
2. Menarik perhatian belajar peserta didik
3. Pembelajaran menjadi interaktif
4. Dapat mempersingkat waktu pembelajaran yang sedang berlangsung
5. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
6. Pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran
8. Peran guru berubah kearah yang positif

d. Fungsi Media

Menurut (Nursalim, 2013) tentang beberapa fungsi media yaitu, sebagai berikut:

- a. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dengan bahasa verbal agar tidak mengalami kesulitan. Dan begitupun sebaliknya kepada yang menerima pesan.
- b. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.
- c. Fungsi kebermaknaan. Dengan menggunakan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yaitu sebagai aspek kognitif tahap rendah pembelajaran bukan hanya untuk meningkatkan pemahaman informasi berupa data dan fakta, akan tetapi dalam aspek kognitif tahap tinggi dapat meningkatkan kemampuan siswa menganalisis dan menciptakan.
- d. Fungsi penyaman persepsi. Meskipun pembelajaran yang secara klasikal, tapi pada nyatanya pembelajaran terjadi secara individual. Artinya, dalam proses belajar setiap siswa akan menginterpretasi materi pelajaran yang berbeda, jadi dengan pemanfaatan media pembelajaran, maka harapannya bisa menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan.
- e. Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk memenuhi kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda

B. Pembelajaran Matematika

Menurut (Rahmah, Hakikat Pendidikan Matematika, 2018) kata matematika berasal dari kata latin *mathematika* yang awalnya diambil dari kata Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Kata itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).

Menurut (Muhsetyo, 2014) terkait dengan pembelajaran matematika, banyak kecenderungan baru yang tumbuh dan berkembang di banyak Negara, sebagai inovasi dan reformasi model pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tantangan sekarang dan mendatang.

Menurut (Karso, 2014) pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik. Matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkannya pola pikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang kemudian. Kegunaan atau manfaat matematika bagi para siswa SD adalah sesuatu yang jelas dan tidak perlu dipersoalkan lagi, lebih-lebih pada era pengembangan ilmu pengetahuan teknologi saat ini.

C. Bilangan

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2002:150 (dalam Astuti 2016:93)) bilangan diartikan sebagai satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan. Wahyudi dan Sudrajat (2003:42 (dalam Astuti 2016:93)) mengemukakan bahwa bilangan yang lebih besar dari nol disebut bilangan positif dan bilangan yang lebih kecil dari nol disebut bilangan negatif.

Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pecahan dan pengukuran. Bilangan banyak meyamakan arti dengan angka atau nomor. Angka merupakan simbol atau pun lambang yang biasa digunakan untuk menyatakan suatu bilangan. Sedangkan nomor adalah suatu istilah yang digunakan untuk menunjukkan pada satu atau lebih angka yang melambangkan sebuah bilangan bulat dalam suatu barisan bilangan-bilangan bulat yang berurutan. Dan dalam proses belajar mengajar masalah bilangan ini seorang guru perlu memperhatikan karakteristik siswanya.

D. Karakteristik Siswa Kelas III SD

Kegiatan pembelajaran yang interaktif selalu melibatkan siswa dan guru. Seorang guru bukan salah satu sumber belajar, dengan seiring perkembangan zaman, kurikulum atau proses pembelajaran juga mengalami pengembangan, sehingga kegiatan pembelajaran yang dahulu bertolak dari guru sebagai sumber belajar dan juga pada zaman dulu guru hanya menggunakan metode ceramah, dan dengan perkembangan zaman saat ini yang semakin modern dan karakter anak juga ikut berkembang dengan keunikannya secara individu, sehingga anak bisa

membangun pengetahuannya sendiri. Dengan berkembangnya karakter anak yang secara unik, tentunya tidak untuk mengurangi seorang pendidik atau guru, akan tetapi sebagai pengasah kemampuan guru supaya bisa memberikan perlakuan yang sama dan sesuai dengan keunikan dan karakter siswanya.

Pertumbuhan pada kelompok kelas rendah sudah mencapai kematangan karakteristik pertumbuhan fisik pada siswa. Siswa kelas rendah sudah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Untuk perkembangan emosi pada anak usia 6-8 tahun biasanya sudah dapat mengekspresikan bentuk dari sebuah emosi kepada orang lain, anak usia ini juga dapat mengontrol emosi, mau dan bisa berpisah dengan orang tua, serta belajar tentang benar dan salah. Tingkat kecerdasan siswa kelas rendah ditunjukkan dengan kemampuan dalam melakukan pengelompokan obyek, mulai tertarik terhadap angka dan tulisan, meningkatnya kosa kata-kata yang diketahui, senang berbicara, memahami sebab akibat dan mulainya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

Menurut (Kawuryan, 2011) Pembelajaran di kelas rendah dilaksanakan berdasarkan rencana pelajaran yang telah disiapkan dan telah dikembangkan oleh guru. Proses pembelajaran harus sesuai dengan hasil rancangan guru yang akan diberikan kepada siswa dalam proses belajar mengajar. Hal lain yang harus dipahami, yaitu proses belajar mengajar harus dikembangkan secara interaktif. Guru memegang peranan yang cukup penting dalam menciptakan stimulus respon agar siswa menyadari kejadian di sekitar lingkungannya. Siswa kelas rendah masih banyak membutuhkan perhatian terhadap kecepatan dan aktivitas belajar, karena fokus konsentrasinya masih kurang. Hal ini dilihat dari kesungguhan

seorang guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang meningkatkan minat siswa agar proses belajar yang lebih menarik dan efektif.

Piaget (dalam Karwuryan 2011:3) mengatakan, setiap anak punya cara sendiri untuk menginterpretasikan dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan setiap anak memiliki struktur kognitif yaitu sistem konsep pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap objek yang ada dalam lingkungan. Pengertian objek tersebut berlangsung melalui proses asimilasi yaitu menghubungkan objek dengan konsep yang sudah ada dan akomodasi yaitu proses memanfaatkan konsep dalam pikiran untuk menafsirkan objek. Jika proses tersebut berjalan terus menerus, maka menjadikan pengetahuan lama dan baru menjadi seimbang dan anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya secara bertahap. Berdasarkan uraian tersebut, perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek dari dalam dirinya dan lingkungannya. Hal tersebut tidak dapat dipisahkan karena proses pembelajaran terjadi dalam konteks interaksi diri anak dengan lingkungan di sekitarnya.

Pada anak usia sekolah dasar dapat memperhatikan tahapan perkembangan berpikir, kecenderungan belajar anak tersebut, yaitu diantaranya:

1. Konkret

Konkrit mengandung arti proses belajar beranjak dari hal-hal yang nyata yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan penekanan pemanfaatan pada lingkungan sebagai sumber belajar. Pemanfaatan pada lingkungan sebagai sumber belajar ini akan

menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai bagi siswa, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan dan lebih dipahami oleh siswa.

2. Integratif

Pada tahap usia sekolah dasar, anak akan melihat sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah konsep dari berbagai ilmu, hal ini menunjukkan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

3. Hierarkis

Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal yang sederhana ke hal yang lebih kompleks. Dengan berjalannya hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi yang akan diberikan saat proses belajar berlangsung.

E. Media KerPin (Kereta Pintar)

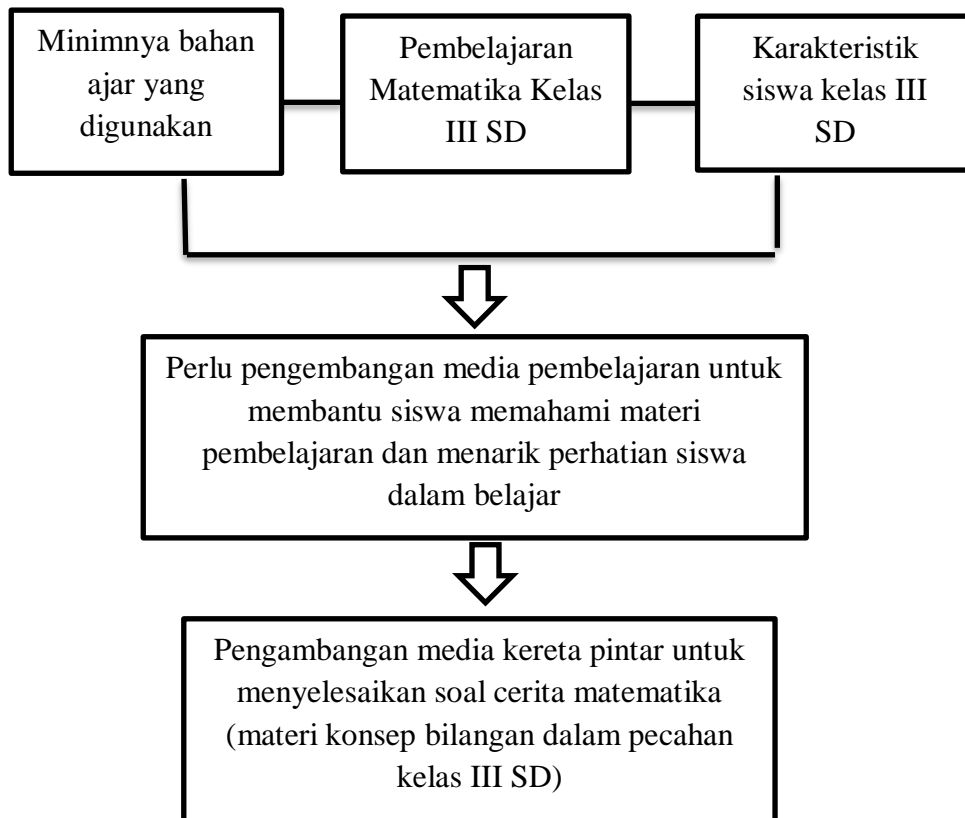
Media "*KerPin (Kereta Pintar)*" merupakan media yang menyerupai kereta api yang memiliki tiga gerbong dan dilengkapi dengan kartu soal-soal bilangan. Dimasing-masing gerbong kereta disediakan balok untuk menjawab soal yang ada di lembar soal. Soal terdiri dari 5 butir soal bilangan dalam bentuk cerita yaitu penjumlahan, pengurangan, dan bilangan campuran. Dengan adanya balok-balok

tersebut supaya siswa bisa menjawab dan langsung memasukkan hasil melalui balok-balok tersebut kedalam gerbong kereta, dan media ini bisa digunakan bukan untuk sekali tapi bisa berkali-kali sesuai demham materi pelajaran.

F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan uraian diatas maka disusun sebuah kerangka berpikir tentang pengembangan media pemebelajaran pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas III sekolah dasar. Hal ini dikarenakan siswa harus belajar secara terpadu, melalui pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mendukung siswa untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif, inovatif dan efisien.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media kereta pintar supaya bisa menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, melalui media kereta pintar ini akan mempermudah siswa untuk memahami konsep bilangan dalam pecahan. Jadi harapan peneliti siswa akan aktif dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung dengan menggunakan adanya media kereta pintar ini.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir