

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1. Pengertian Media**

Kata “media” berasal bahasa latin yang merupakan bentuk jamak “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2017: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala bentuk alat-alat dalam proses pembelajaran jadi buk teks, lingkungan sekolah adalah media pembelajaran yang sederhana. Dalam buku Ihsana Menurut Briggs (2017: 143) “Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video kaset, foto, grafik televisi dan computer. Sedangkan menurut Latuheru (2017: 144) “Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

##### **2.1.2 .Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Kemp dan smellie dalam Abdul W, dkk,(2021: 7-8) membagi media pembelajaran ke enam bagian, yakni (1) media cetak, (2) OPH, (3) perekaman *audiotape*, (4) slide dan film, (5) penyajian dengan multi gambar, (6) rekaman rekaman, videotipe dan videodisc, dan media interaktif. Menurut Ashyar dalam Abdul Wahab, dkk.( 2021: 8) membagi jenis media pembelajaran dalam empat

bagian, yakni (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) dan multi media. Pembagian yang lebih lengkap pada jenis media pembelajaran menurut pribadi (2011:88), dimana dikatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi delapan bagian, yaitu (1) orang, (2) objek, (3) teks, (4) *audio*, (5) *visual*, (6) video, (7) komputer multimedia, (8) jaringan komputer.

### **2.1.3. Kriteria Pemilihan Media**

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan kriteria pemilihan media. Kriteria yang perlu di pertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Nana Sujadna dalam Marlina, dkk (2021: 60)

- a. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran
- c. Kemudahan memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya
- f. Sesuai dengan taraf berfikir anak

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media Menurut Marlina, dkk. (2021: 61-62)

1. Sesuai dengan tujuan yang akan di capai

Media dipilih berdasarkan tujuan intuksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau yang secara umum mengacu kepada salah satu gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Tepat  
untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran yang efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
3. Prakti, luwes, dan bertahan  
Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih hendaknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
4. Guru terampil menggunakannya  
Ini merupakan kriteria yang paling utama, tidak akan berarti apa-apa jika guru tidak dapat menggunakan media dalam proses belajar mengajar sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
5. Pengelompokan sasaran  
Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan, oleh karena itu sangat dibutuhkan pengelompokan sasaran tersebut.
6. Mutu teknis  
Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

#### **2.1.4. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Abdul Wahab, dkk. (2021: 6) “Manfaat media pembelajaran antara lain, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak

sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung siswa dan lingkungannya.

- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu .
- d. Media pembelajaran dapat memeberikan kesamaan pengalaman siswa, serta memungkinkan terjadinya inraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Manfaat media pembelajaran yang optimal dapat didasarkan kebermaknaan dan nilai tambahan yang dapat diberikan kepada siswa melalui suatu pengalaman belajar di sekolah. Dengan demikian adanya media pembelajaran dapat membantu guru memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar proses belajar lebih mudah. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran dan manfaat media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### **2.1.5 Pengertian Hasil belajar**

Hasil belajar berasal dari dua istilah kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang peroleh ketika melakukan kegiatan. Belajar adalah kegiatan suat proses untuk memperoleh pengetahuan menuju perubahan tingkah laku yang baik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan untuk merubah tingkah laku yang belum tahu menjadi lebih tahu saat melakukan proses belajar. Menurut Shilphy (2020: 71) “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses belajar dan masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan untuk untuk mencapai tujuan belajar”. Menurut Winkel dalam buku Purwanto (2017: 45) Mendefinisikan bahwa “Hasil Belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. kemudian Julia dalam Jihad &

Haris (2013:15) Menyatakan bahwa “Hasil Belajar segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya”. Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar adalah perubahan

kemampuan yang terjadi dalam diri siswa yang ditandai dengan perubahan perilaku dari suatu hasil belajar setelah menjalani proses belajar sehingga mencapai hasil dan tercapainya suatu tujuan belajar.

#### **2.1.6. Pengertian media Pohon Penjumlahan**

Media Pohon penjumlahan adalah media visual dua dimensi yang berbentuk bagan pohon. Menurut Sadiman, dkk (2014:37) mengemukakan bagan pohon yaitu ibarat sebatang pohon yang memiliki unsur batang, cabang-cabang dan ranting-ranting. Menurut Daryanto (2013:120) mengemukakan bagan pohon ialah bagan yang memvisualisasikan suatu proses dari dasar. Menurut Munadi (2008: 95) mengemukakan bagan pohon adalah ibarat sebatang pohon dengan cabang dan ranting serta bergantung buah yang digunakan untuk menjelaskan suatu hubungan antara konsep.

Menurut pendapat beberapa para ahli diatas bagan pohon adalah ibaratsebatang pohon yang Peneliti mengembangkan media Pohon Penjumlahan yang bersifat tiga dimensi yang dibentuk menyerupai sebatang pohon terdapat buah-buahan dan di hias semenarik mungkin digunakan sebagai media pembelajaran. Media Pohon Penjumlahan sengaja di rancang untuk membantu guru saat melakukan penyampaian materi terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan. Media Pohon Penjumlahan ini juga dapat membantu peserta didik untuk mempermudah dalam menerima dan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan.

#### **2.1.7. Langkah-langkah Membuat Media Pohon Penjumlahan**

Dalam pembuatan media Pohon penjumlahan ini memerlukan alat dan bahan yaitu: Batang pohon yang dapat berdiri tegak, papan kayu/triplek paku, gergaji, meteran, spidol, palu, cat, kertas, keranjang, lem dan mika. Langkah-langkah membuat pohon penjumlahan, sebagai berikut:

1. Menyiapkan bahan dan alat.

2. Membentuk pohon dari triplek.
3. Membuat roda putar dari triplek untuk menentukan soal.
4. Membentuk symbol (+) dan (=) dari triplek.
5. Membentuk buah apel yang terbuat dari kertas lalu di laminating.
6. Mewarnai semua bagian pohon.
7. Memasang paku di pohonya untuk menggantung buah.
8. Memasang roda putar dengan angka angka di bagian batang pohon.

#### **2.1.8. Langkah-langkah Penggunaan Media Pohon Penjumlahan**

1. Langkah awal pengguan media Pohon penjumlahan
2. Memutar roda putar yang ke 1 untuk menentukan soal.
3. Menggantung buah apel sesuai dengan soal yang sudah di dapat.
4. Memutar kembali roda putar yang ke 2 untuk menentukan soal.
5. Menambah lagi buah apel yang di gantung sesuai dengan soal.
6. Menghitung buah apel yang sudah di gantung di pohon.
7. Mencari buah apel yang terdapat tulisan angka sesuai dengan jumlah buah apel yang sudah digantung dan menggantung buah tersebut di bagian batang yang paling bawah.

#### **2.1.9. Kelebihan dan Kelemahan Pohon Penjumlahan**

##### 1) Kelebihan

- a. Media pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga menumbuhkan minat belajar peserta didik
- b. Dapat memperjelas makna bahan pelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahaminya.
- c. Metode dalam mengajar menjadi lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah bosan.
- d. Membuat peserta didik akan lebih aktif pada saat kegiatan belajar, seperti: mengamati, mendemonstrasikan, melakukan dan sebagainya.

## 2) Kelemahan Media Pohon Penjumlahan

- Dalam pembuatan media Pohon Penjumlahan yang sangat rumit dilakukan oleh peserta didik.
- Biaya yang tidak sedikit.
- Tidak semua materi penjumlahan dapat digunakan dengan media ini karena terlalu kecil.

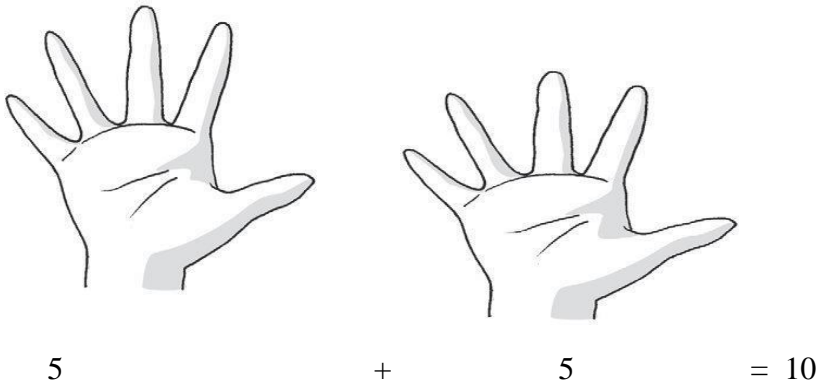
### 2.1.10. Materi Penjumlahan Menjumlahkan

Coba perhatikan jari-jari tanganmu.

Berapa banyak jari di tangan kiri?

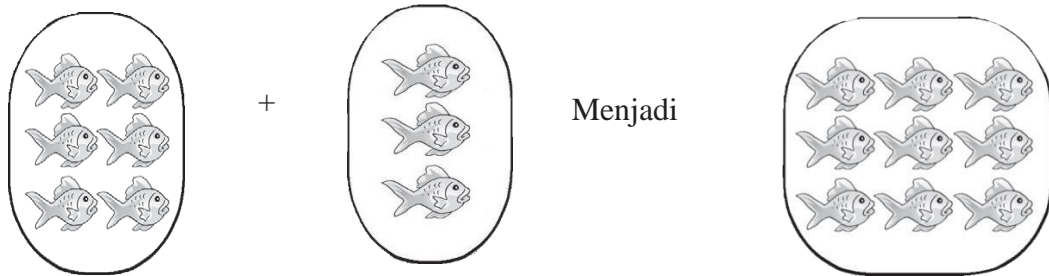
Berapa banyak jari di tangan kanan?

Berapa jumlah jari di kedua tanganmu?



Ayo, menjumlah banyak ikan!

Perhatikan gambar berikut.



$$6 + 3 = 9$$

Penjumlahan dapat ditulis dengan cara bersusun

$$\begin{array}{r} 6 \\ 3 \\ \hline 9 \end{array} + \begin{array}{r} 11 \\ 7 \\ \hline 18 \end{array}$$

Pada penjumlahan :

- satuan dijumlahkan satuan
- puluhan dijumlahkan puluhan.

**Contoh soal:**

1.  $10 + 7 = \dots$
2.  $11 + 28 = \dots$
3.  $17 + 43 = \dots$
4.  $9 + 11 = \dots$



## 2.2 Kerangka Berfikir

Pembelajaran tentunya membutuhkan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar lebih mudah diterima oleh pesertadidik dan menarik. Alat bantu pembelajaran itulah yang banyak disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya, dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, menarik dan dapat membuat peserta didik merasakan kejadian nyata melalui simulasi. Berdasarkan kajian teori dan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, selanjutnya dapat disusun kerangka berpikir untuk memperoleh jawaban sementara atas permasalahan yang akan di teliti.

Matematika diajarkan pada jenjang pertama pendidikan formal di Sekolah Dasar. Karakteristik pembelajaran matematika berkonsep abstrak berbeda dengan karakteristik peserta didik usia Sekolah Dasar yang harus berpikir secara konkret. Maka media pembelajaran berperan sangat penting pada pelaksanaan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Situasi dan kondisi yang terjadi saat ini di SD Negeri 094115 Saribu Jandi Kecamatan Pematang Silima Huta pada Tahun Pelajaran 2022/2023, pada mata pelajaran matematika khususnya materi pelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan guru masih jarang menggunakan media saat proses pembelajaran. Siswa kelas II SD masih banyak yang belum mengerti tentang penjumlahan dan pengurangan. Guru seharusnya menggunakan berbagai macam media pada saat pembelajaran matematika khususnya materi penjumlahan dan pengurangan. Faktor luar yang mempengaruhi dari hasil belajar peserta didik salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran. Media yang sesuai dengan materi pembelajaran akan mempermudah peserta didik menerima materi yang di sampaikan oleh guru. Untuk proses pembelajaran guru dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran, disini peneliti menggunakan media Pohon Penjumlahan untuk materi penjumlahan dan pengurangan. Pohon penjumlahan adalah sebuah pohon yang dapat berdiri tegak dengan dihiasi semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan memudahkan menerima materi. Pohon penjumlahan ini menggunakan kartu yang di bentuk seperti buah kemudian di gantungkan pada media yang dibuat.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media pohon penjumlahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 094115 Saribu Jandi Kecamatan Pematang Silima Huta pada Tahun pelajaran 2022/2023.

### **2.4 Defenisi Oprasional**

1. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya.
2. Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih nyata.
3. Media Pohon penjumlahan adalah media visual dua dimensi yang berbentuk bagan pohon.
4. Hasil belajar merupakan capaian yang di dapat siswa selama proses pembelajaran.
5. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan.