

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti secara harfiah “di tengah,” perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Tafonao (2018:103) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2014:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Sedangkan menurut Rohani (2019:7) media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran yang mana pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu perantara yang dapat dilihat secara langsung yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan atau menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

###### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Ada berbagai macam jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemp dan Dayton (dalam Arsyad 2014:39) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu: (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) *overhead*

*transparacies*, (4) rekaman *audiotape*, (5) seri slide dan film strips, (6) penyajian *multi-image*, (7) rekaman video dan film hidup, (8) komputer.

Selain itu, Riyana (2012:27) juga mengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran diantaranya yaitu:

1) Media Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam.

Contoh media grafis yaitu grafik, diagram, bagan, sketsa, dan lain-lain.

Contoh media bahan cetak yaitu buku teks dan modul.

Contoh media gambar diam yaitu foto

2) Media Proyeksi Diam.

Adalah media visual yang memproyeksikan pesan dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Contohnya meliputi *slide*, *filmstrip*, dan lainnya.

3) Media Audio

Adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Contohnya meliputi radio, alat perekam pita magnetik, telepon, dan lainnya.

4) Media Audio Visual Diam

Adalah media yang menggabungkan elemen audio (suara) dengan elemen visual yang tidak bergerak (diam). Contohnya meliputi slide suara, film strip bersuara, dan halaman bersuara.

5) Film (*Motion Pictures*)

Serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.

6) Televisi

Adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audio visual dan gerak. Media yang dikembangkan oleh penulis adalah media grafis atau yang disebut juga dengan media dua dimensi karena media pembelajaran papan pintar kali bagi tersebut adalah media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar dan bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memperjelas materi pembelajaran sehingga mudah untuk diingat oleh siswa.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak memiliki manfaat yang sangat signifikan dalam konteks pendidikan. Selain berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, media juga memiliki sejumlah kegunaan yang bermanfaat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum manfaat media adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta juga menjadi alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Dengan menggunakan media pembelajaran maka akan mempermudah pendidik dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran matematika yang sangat diengani oleh para peserta didik (Ompusunggu (2022:7).

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2014:29) adalah:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman serupa bagi siswa mengenai peristiwa dalam lingkungan mereka, dan juga memungkinkan mereka berinteraksi secara langsung dengan guru, masyarakat, serta lingkungan sekitarnya, seperti melalui kunjungan lapangan.

Menurut Riyana (2012:13) secara umum media mempunyai kegunaan:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Membangkitkan minat belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.

- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Kemp & Dayton (dalam Arsyad 2014:25) mengemukakan bahwa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

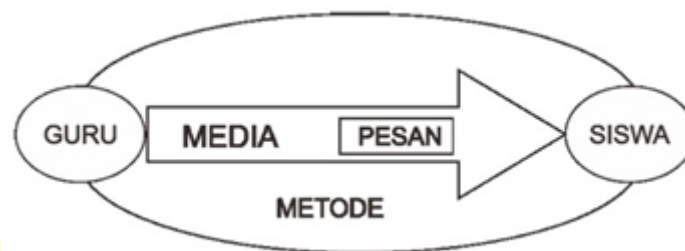
- 1) Penyampaian materi pelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru untuk dapat berubah ke arah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Dari uraian beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran sangat efektif dan sangat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran yang mana dengan adanya media pembelajaran ini membuat proses belajar mengajar menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan, dapat membuat siswa lebih terlibat lagi dalam proses pembelajaran, suasana kelas menjadi tidak membosankan, dan dapat membantu siswa memahami konsep-

konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual atau konkret. Ini membantu dalam pemahaman yang lebih baik.

#### d. Fungsi Media Pembelajaran

Ditinjau dari proses pembelajaran, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (pembelajar/guru) ke penerima (pelajar/siswa).



**Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran**

**Sumber: Nurfadhillah S (2021)**

Menurut Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang berdampak pada iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diselenggarakan dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Arsyad 2011:17) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi, merangsang kegiatan belajar bahkan berdampak pada psikologi siswa.

S.Gerlach dan P Ely (dalam Nurfadhillah 2021:32) menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran dapat:

- 1) Bersifat Fiksatif, artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian.
- 2) Bersifat Manipulatif, artinya menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan, misalnya diubah: ukurannya, benda yang besar dapat dikecilkan, benda yang kecil dapat dibesarkan, kecepatannya, warnanya, serta dapat diulang-ulang penyajiannya, sehingga semuanya dapat diatur untuk dibawa ke ruangan kelas.

- 3) Bersifat Distributif, artinya bahwa dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai sumber belajar untuk menerima pesan dan informasi yang diberikan pendidik atau guru kepada peserta didik agar materi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik dan tujuan pembelajaran mudah tercapai.

#### **e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Arsyad (2014:74) yakni, (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, (3) praktis, luwes, dan bertahan, (4) guru terampil menggunakannya, (5) pengelompokkan sasaran, (6) mutu teknis.

Adapun juga kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media menurut Sundayana (2015:17) yakni, (1) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi, sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik, (2) kemudahan dalam memperoleh media yang akan digunakan; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, (3) keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan, syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran, (4) tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung, (5) sesuai dengan taraf berpikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan manfaat dan kemudahan yang akan diperoleh siswa ketika memilih media pembelajaran tersebut. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan materi yang

dipelajari, serta metode pembelajaran dan pengalaman yang diberikan kepada siswa.

### **2.1.2 Media Pembelajaran Papan Pintar**

#### **a.) Pengertian Media Pembelajaran Papan Pintar**

Papan pintar adalah media pembelajaran visual bagi anak untuk menyampaikan dan menyajikan informasi yang ditampilkan pada papan yang berisi gambar dan papan huruf dengan warna yang berbeda-beda disesuaikan berdasarkan kebutuhan murid. Menurut Mardianto (2019:4) media pembelajaran papan pintar adalah salah satu nama yang diberikan kepada sebuah benda dalam pembelajaran yang dimana awalnya papan pintar dirancang untuk pembelajaran matematika tingkat dasar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media papan pintar adalah sebuah media visual yang menyajikan informasi bagi peserta didik yang mana papan pintar dibuat dengan semenarik mungkin. Dan dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar berhitung.

#### **b.) Manfaat Media Pembelajaran Papan Pintar**

Adapun manfaat dari media pembelajaran papan pintar adalah sebagai berikut:

- 1) Perhatian siswa dapat lebih tertarik dengan materi pembelajaran, yang juga dapat meningkatkan semangat belajar mereka.
- 2) Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran akan lebih mudah.
- 3) Pengajaran menjadi lebih beragam, mencegah kebosanan siswa dengan berbagai metode yang digunakan.
- 4) Siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Selain itu, adapun manfaat media pembelajaran papan pintar adalah:

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa lebih tinggi lagi.
- 2) Menumbuhkan semangat belajar siswa.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan

- 4) Membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran sehingga tidak sebelah pihak saja yaitu guru yang berperan aktif namun siswa juga turut mengambil bagian dalam proses kegiatan belajar mengajar.

**c.) Papan Pintar Kali Bagi**

Media pembelajaran papan pintar kali bagi adalah media yang menyajikan cara berhitung perkalian dan pembagian dalam pelajaran matematika. Media ini dikembangkan untuk membantu siswa dalam meningkatkan konsep berhitungnya. Media ini berbentuk papan persegi panjang yang dilengkapi dengan 10 kantong dan stick yang berwarna yang memudahkan siswa untuk menghitung operasi perkalian dan pembagian. Adapun papan terbuat dari triplek agar tidak mudah patah dan rusak dan kantong tempat stick terbuat dari botol plastik yang akan dihias agar menarik perhatian siswa ketika sedang melaksanakan pembelajaran. Dan untuk soal-soal perkalian dan pembagian akan dibuat dengan roda berputar. Hal ini dibuat agar siswa dapat belajar sambil bermain.

**d.) Kelebihan Papan Pintar Kali Bagi**

Adapun kelebihan dari media pembelajaran papan pintar kali bagi apabila digunakan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Materi ajar yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.
2. Proses pembelajaran menjadi tidak membosankan karena adanya media papan pintar kali bagi yang menarik perhatian siswa.
3. Media papan pintar kali bagi yang berwarna-warni dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi dalam pembelajaran.
4. Proses belajar mengajar akan interaktif karena tidak hanya guru saja yang berperan aktif melainkan siswa juga turut berpartisipasi aktif.
5. Materi yang disampaikan tidak akan bertele-tele karena akan dijelaskan menggunakan media papan pintar kali bagi dengan singkat, padat, dan jelas.

**e.) Kekurangan Papan Pintar Kali Bagi**

Disamping kelebihan, terdapat pula kekurangan dari media papan pintar kali bagi, diantaranya sebagai berikut:



1. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Media papan pintar kali bagi mungkin tidak cocok untuk semua siswa, dan beberapa siswa mungkin lebih memahami materi dengan pendekatan pembelajaran lain.
2. Apabila tidak menggunakan bahan dan alat yang kuat, maka media papan pintar kali bagi akan mudah rusak dan patah.

### 2.1.3 Spin

*Spin* adalah sebuah lingkaran menyerupai roda yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Media spin ini dapat menyajikan pesan atau informasi mengenai mata pelajaran yang akan disampaikan, salah satunya adalah matematika.

### 2.1.4 Materi Pembelajaran Matematika di SD

#### a. Perkalian

Ina Kurniawati (dalam Rahmi 2012:117) perkalian adalah suatu cara pendek dan mudah untuk menulis dan melakukan suatu penjumlahan. Perkalian adalah suatu penjumlahan yang ditulis secara singkat. Contoh, 3 kali tujuh berarti 7 ditambah 7 ditambah 7 atau tiga buah angka tujuh dijumlahkan secara bersama. Tujuh dikali delapan berarti 8 ditambah 8 ditambah 8 ditambah 8 ditambah 8 ditambah 8 atau tujuh buah angka delapan dijumlahkan secara bersama-sama. Konsep ini harus dipahami oleh anak. Adapun lambang yang dipergunakan dalam perkalian adalah tanda silang ( $\times$ ).

#### b. Pembagian

Pembagian merupakan operasi dasar matematika kebalikan dari perkalian. Pembagian adalah pengurangan yang dilakukan secara berulang sampai habis. Pembagian dipakai untuk menghitung hasil suatu bilangan terhadap pembaginya. Simbol pembagian yaitu " $\div$ ", ":"

Contoh:

$$12 : 3 = (12-3-3-3-3) = 4$$

Bentuk tersebut merupakan pengurangan berulang angka 3 sebanyak 4 kali.

Penulisan  $12 : 3 = 4$  dibaca 12 dibagi 3 sama dengan 4.

12 disebut sebagai bilangan yang dibagi.

3 disebut sebagai bilangan pembagi.

4 disebut sebagai hasil bagi dari 12 dan 3.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Kurikulum 2013 merupakan sebuah tantangan besar bagi guru dimana dalam hal ini, guru diminta untuk lebih kreatif lagi dalam menyusun perangkat pembelajaran maupun medianya. Tuntutan itu memang bukan hal yang mudah bagi para guru. Selain itu juga guru juga belum pernah mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang pemahaman siswa terkait dengan materi yang diberikan dikarenakan adanya keterbatasan biaya, waktu dan wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, hal ini membuat siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran pun menjadi membosankan.

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu perantara yang dapat dilihat secara langsung yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam suatu pembelajaran diperlukan media pembelajaran apalagi dalam bidang matematika. Kebanyakan siswa di sekolah-sekolah tidak menyukai pembelajaran matematika karena mereka menganggap bahwa matematika itu sulit dan rumit sehingga hal ini membuat siswa menjadi malas belajar matematika.

Salah satu materi dalam pembelajaran matematika yang sedang dipelajari oleh siswa kelas III SD Triwira Mohaga adalah mengenai perkalian dan pembagian. Setelah dilakukan observasi, ternyata masih banyak siswa yang belum mampu untuk memahami konsep perkalian dan pembagian tersebut. Dimana juga hanya beberapa siswa saja yang aktif ketika diberikan pertanyaan atau soal matematika. Sementara yang belum memahami hanya diam saja dan mengikut jawaban temannya saja.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, maka perlu diperhatikan faktor apa yang dapat membuat semangat siswa meningkat. Adapun

hal yang dapat meningkatkan semangat siswa di kelas III SD Triwira Mohaga ini adalah dengan penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang mana media yang akan dikembangkan yaitu media yang berjenis media visual. Karena dalam pembelajaran, media visual merupakan media yang dapat dilihat dengan jelas dan dapat diraba sehingga hal ini memudahkan tenaga pendidik atau guru dalam penyampaian materi ajar dan membantu siswa dalam memahami dan menerima materi. Dengan mengembangkan media visual berbentuk media pembelajaran papan pintar kali bagi berbantuan spin untuk siswa kelas III SD Triwira Mohaga diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat menginspirasi bagi para guru dan juga bagi siswa agar lebih mudah untuk memahami materi perkalian dan pembagian.

### 2.3 Defenisi Operasional

1. Pengembangan adalah proses atau langkah-langkah yang dilakukan dengan merancang, membuat atau menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian.
2. Media pembelajaran papan pintar kali bagi adalah sebuah alat bantu yang digunakan secara langsung untuk menyajikan cara berhitung perkalian dan pembagian dalam pelajaran matematika.
3. *Spin* adalah sebuah media pembelajaran menyerupai roda yang dapat berputar yang digunakan untuk menyajikan informasi mengenai materi perkalian dan pembagian dalam matematika.
4. Perkalian adalah operasi penjumlahan yang dilakukan secara berulang .
5. Pembagian adalah operasi pengurangan yang dilakukan secara berulang sampai habis.
6. Matematika adalah ilmu yang lmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang, dan perubahan-perubahan yang pada suatu bilangan.