

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pelajaran guna mendukung proses pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa buku, gambar, video, perangkat lunak interaktif, hingga teknologi digital seperti aplikasi atau platform pembelajaran daring. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mempermudah pemahaman siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat proses belajar lebih menarik serta efektif.

Pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan terlihat dari kemampuannya mempermudah pemahaman siswa, meningkatkan motivasi belajar, mendukung berbagai gaya belajar, membantu mengatasi keterbatasan guru, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, media pembelajaran juga mempermudah akses ke sumber belajar, memberikan fleksibilitas dalam belajar, dan mengurangi beban kognitif siswa. Dengan peran pentingnya, media pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, inklusif, dan adaptif, sehingga mempercepat pencapaian tujuan pendidikan.

Menurut Hamid, A. (2020:45), “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadi proses belajar mengajar yang efektif”. Selanjutnya Yusuf, S. (2021:67) berpendapat, “media pembelajaran adalah alat bantu visual, audio, atau audio-visual yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan”. Ditambahkan Suryani, R. (2024:102), “media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau teknologi yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk menyampaikan materi secara lebih efektif, baik melalui penggunaan media digital maupun alat peraga lainnya”. Dari pendapat para ahli di atas, media

pembelajaran dapat diartikan segala bentuk alat, teknologi, atau sarana yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk membantu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi.

2.1.2 Pengertian Media Konkret

Media konkret merupakan alat atau bahan yang bisa diraba dan dilihat secara langsung yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan contoh nyata dari konsep atau materi yang diajarkan. Media ini membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan memberikan pengalaman langsung dan visual, seperti balok matematika, model-model fisik, buku bergambar, poster, atau objek nyata seperti alat-alat sains. Penggunaan media konkret mempermudah pemahaman, meningkatkan keterlibatan, dan memperkuat proses belajar dengan interaksi langsung.

Menurut Rizal, A. (2020:54), “media konkret adalah alat atau bahan yang dapat diraba dan dilihat secara langsung oleh siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mempermudah mereka dalam memahami konsep abstrak melalui representasi fisik”. Selanjutnya Putri, W. (2021:78) berpendapat, “media konkret adalah objek nyata yang digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa, membantu mereka membangun pengetahuan melalui pengamatan dan manipulasi objek tersebut”. Ditambahkan menurut Yunus, F. (2024:120) menyatakan “media konkret dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat peraga fisik yang digunakan untuk menggambarkan konsep-konsep secara nyata, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak”. Dari pendapat para ahli di atas dapat diartikan alat atau bahan fisik yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman langsung.

2.1.3 Pengertian Numerasi

Numerasi merupakan kemampuan dan pemahaman seseorang dalam menggunakan angka dan konsep matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari dan membuat keputusan yang terinformasi. Ini mencakup keterampilan dasar

seperti membaca dan menulis angka, serta kemampuan yang lebih kompleks seperti melakukan operasi matematika, memahami statistik, dan menerapkan konsep matematika dalam konteks praktis. Numerasi melibatkan kemampuan dasar seperti menghitung dan melakukan operasi dasar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian), pemahaman konsep matematika seperti pecahan, desimal, dan persen, serta penerapan keterampilan matematika dalam situasi nyata, seperti perhitungan keuangan dan analisis data.

Menurut Suhartini, A. (2020:33), “numerasi adalah kemampuan untuk memahami, menginterpretasikan, dan menggunakan konsep-konsep matematika dasar dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan yang tepat”. Selanjutnya Rahmawati, D. (2021:58), berpendapat “numerasi merupakan keterampilan menggunakan angka dan simbol matematika untuk membaca situasi dan informasi kuantitatif yang ada dalam kehidupan sehari-hari, serta mengaplikasikannya dalam berbagai konteks”. Ditambahkan Aisyah, N. (2024:90), “numerasi adalah kemampuan literasi matematis yang mencakup kemampuan membaca, menganalisis, dan memecahkan masalah berbasis angka dan data, baik dalam konteks akademik maupun dalam kehidupan sehari-hari”. Dari pendapat para ahli di atas, numerasi dapat diartikan kemampuan yang melibatkan pemahaman, interpretasi, dan penggunaan konsep matematika dasar dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.4 Pentingnya Kemampuan Numerasi di Kelas II

Kemampuan numerasi sangat penting di kelas II SD karena mendukung dasar-dasar matematika yang diperlukan untuk pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi. Di kelas II SD, siswa mulai membangun keterampilan matematika dasar seperti menghitung, mengenali angka, dan memahami operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan, yang merupakan keterampilan fundamental untuk pelajaran matematika yang lebih kompleks di masa depan. Numerasi juga membantu siswa memahami konsep matematika dasar seperti nilai tempat, pola, dan hubungan antar angka, mempersiapkan mereka untuk konsep-konsep yang lebih lanjut. Selain itu, kemampuan numerasi memungkinkan siswa menerapkan

matematika dalam situasi sehari-hari, seperti menghitung jumlah barang dan memahami waktu, yang mengembangkan keterampilan praktis yang berguna di luar sekolah.

Latihan numerasi di usia dini meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, mendukung siswa dalam berbagai mata pelajaran dan situasi kehidupan. Kemampuan numerasi yang kuat juga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi siswa dalam belajar matematika, membuat mereka lebih tertarik dan terlibat. Secara keseluruhan, kemampuan numerasi yang baik di kelas II sd membentuk dasar kokoh untuk pembelajaran matematika di masa depan dan membantu siswa mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.5 Pengaruh Media Konkret terhadap Kemampuan Numerasi

Menurut Hadiyanto (2021:45-49), menyatakan “Media konkret memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan numerasi, terutama pada siswa di tahap perkembangan kognitif operasional konkret, seperti yang dijelaskan dalam teori Piaget”. Penggunaan media konkret, seperti balok matematika, model fisik, atau alat peraga lainnya, membantu siswa memvisualisasikan dan memahami konsep numerasi yang sering kali abstrak. Media ini membuat operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, dan konsep nilai tempat menjadi lebih nyata dan dapat diakses melalui pengalaman langsung.

Selain itu, media konkret juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan berinteraksi langsung dengan objek fisik, siswa dapat memperkuat keterampilan pemecahan masalah, berpikir logis, serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang angka dan hubungan antarangka. Ini membantu siswa membangun fondasi yang kuat dalam numerasi, yang akan mempermudah mereka dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks di kemudian hari.

2.1.6 Kelebihan dan kekurangan Media Konkret

Menurut Putri, A.(2022:34-48), menyatakan kelebihan dari media konkret yakni sebagai berikut :

1. Membantu memahami konsep abstrak bahwa media konkret sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak, seperti matematika dan sains, dengan menghadirkan objek nyata yang bisa diobservasi dan dimanipulasi secara langsung.
2. Meningkatkan minat dan motivasi Belajar Siswa bahwa media konkret sering kali lebih menarik bagi siswa karena mereka dapat berinteraksi secara langsung dengan materi.
3. Meningkatkan daya ingat siswa bahwa siswa cenderung mengingat materi pelajaran lebih baik ketika mereka berinteraksi langsung dengan objek fisik. Pengalaman belajar langsung ini membantu memperkuat memori jangka panjang siswa.
4. Cocok untuk berbagai gaya belajar bahwa media konkret sangat cocok untuk siswa dengan berbagai gaya belajar, terutama mereka yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik.
5. Mendorong aktivitas belajar yang lebih aktif bahwa media konkret memungkinkan siswa belajar secara aktif, tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi juga memanipulasi dan mengeksplorasi materi pembelajaran.

Menurut Rohman, H.(2021:45-53), menyatakan kekurangan dari Media Konkret yakni sebagai berikut :

1. Memakan waktu yang lebih lama bahwa penggunaan media konkret membutuhkan lebih banyak waktu dalam pembelajaran, karena siswa perlu mengeksplorasi dan memanipulasi objek fisik.
2. Kurang efektif untuk konsep yang abstrak bahwa media konkret sangat cocok untuk konsep dasar, namun tidak selalu efektif dalam mengajarkan konsep abstrak yang memerlukan pemikiran tingkat tinggi.
3. Ketergantungan pada media fisik bahwa siswa dapat menjadi terlalu bergantung pada alat peraga konkret sehingga kesulitan untuk memahami konsep abstrak tanpa bantuan visual atau fisik.

4. Keterbatasan akses ke media konkret bahwa tidak semua sekolah, terutama di daerah dengan sumber daya terbatas, memiliki akses ke media konkret yang memadai.

2.1.7 Hubungan Media Konkret dengan Peningkatan Kemampuan Numerasi

Media konkret memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa, terutama dalam membantu mereka memahami konsep-konsep matematika yang abstrak. Menurut Sari, D.(2023:52-64), menyatakan hubungan antara media konkret dan peningkatan kemampuan numerasi adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pemahaman konsep numerasi bahwa media konkret sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep dasar numerasi.
2. Meningkatkan ketelitian dan keterampilan berhitung bahwa penggunaan media konkret memungkinkan siswa mengasah keterampilan berhitung dengan lebih baik, karena mereka dapat melakukan perhitungan secara fisik, seperti menghitung benda nyata. Hal ini meningkatkan ketelitian siswa dalam proses berhitung.
3. Meningkatkan motivasi dalam pembelajaran numerasi bahwa media konkret membuat pembelajaran numerasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
4. Memfasilitasi pemahaman materi yang lebih kompleks bahwa media konkret tidak hanya bermanfaat untuk pemahaman konsep dasar, tetapi juga dapat digunakan untuk menjelaskan materi numerasi yang lebih kompleks, seperti pecahan atau geometri, dengan menghadirkan objek fisik yang mewakili konsep-konsep tersebut.
5. Mendorong pembelajaran yang aktif dan interaktif bahwa penggunaan media konkret mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan interaktif.

Secara keseluruhan, penggunaan media konkret dalam pembelajaran numerasi memberikan fondasi yang kuat bagi siswa untuk memahami konsep-konsep matematika yang abstrak, mempercepat proses belajar, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam numerasi

2.1.8 Materi Pembelajaran

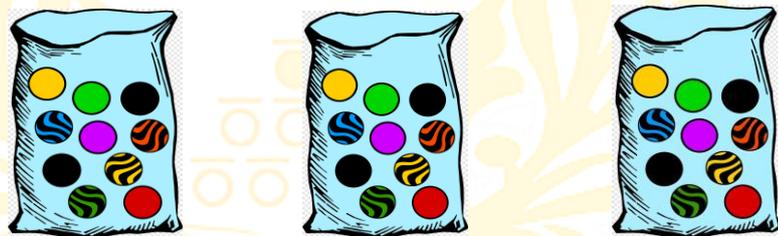
Perkalian adalah salah satu operasi dasar dalam matematika yang menghubungkan dua bilangan untuk menghasilkan bilangan baru, yang disebut hasil kali atau produk. Perkalian merupakan bentuk penjumlahan berulang dari bilangan yang sama. Misalnya, dalam 3×4 , kita dapat mengartikan ini sebagai penjumlahan 3 sebanyak 4 kali, yaitu $3 + 3 + 3 + 3 = 12$. Dalam konteks ini, perkalian menyederhanakan proses penjumlahan berulang yang lebih panjang. Sumber : *Buku matematika kelas II bab 2 Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian*.

1. Perkalian sebagai penjumlahan berulang

Ada 3 kantong kelereng.

Setiap kantong berisi 10 kelereng.

Banyak kelereng seluruhnya dapat ditentukan dengan cara berikut.



Gambar 2.1 kantong kelereng

10

10

10

$10 + 10 + 10 = 30$ Ada 3 kali penjumlahan bilangan 10 Jadi, banyak kelereng seluruhnya adalah $10 + 10 + 10 = 3 \times 10 = 30$

Perhatikan contoh bentuk perkalian bilangan lainnya berikut!

1. $4 \times 7 = 7 + 7 + 7 + 7 = 28$

2. $5 \times 9 = 9 + 9 + 9 + 9 + 9 = 45$

Sumber : *Buku matematika kelas II bab 2 Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian*.

2. Perkalian Bilangan 1 sampai 5

Perkalian dengan bilangan 0, 1, dan 2

Suatu bilangan jika dikalikan 0, hasilnya adalah 0.

$$\text{Contoh : } 4 \times 0 = 0 + 0 + 0 + 0 = 0$$

$$0 \times 4 = 4 \times 0 = 0$$

Suatu bilangan jika dikalikan 1, hasilnya adalah bilangan itu sendiri.

$$\text{Contoh : } 1 \times 8 = 8$$

$$5 \times 1 = 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 5$$

Suatu bilangan jika dikalikan 2, hasilnya dapat ditentukan dengan menjumlahkan bilangan tersebut sebanyak 2 kali.

Contoh :

$$2 \times 4 = 4 + 4 = 8$$

$$2 \times 7 = 7 + 7 = 14$$

Sumber : *Buku matematika kelas II bab 2 Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian.*

2.1.9 Media Kantong Perkalian

Menurut Sudjana & Rivai (2020:45-50), menyatakan “media kantong perkalian adalah alat bantu yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan menguasai konsep perkalian dengan cara yang interaktif dan visual. Media ini biasanya berbentuk kantong atau tas kecil yang berisi berbagai benda atau alat yang dapat digunakan untuk belajar perkalian”.

Jenis-jenis Media Kantong Perkalian:

1. Kantong Kartu Perkalian:

Deskripsi: Kantong ini berisi kartu-kartu dengan soal perkalian di satu sisi dan jawabannya di sisi lainnya.

Penggunaan: Siswa dapat menggunakan kartu ini untuk berlatih menjawab soal perkalian secara mandiri atau dalam kelompok. Mereka dapat memeriksa jawaban mereka dengan membalik kartu.

2. Kantong Kancing atau Balok:

Deskripsi: Kantong ini berisi kancing, balok, atau objek kecil lainnya yang bisa digunakan untuk representasi visual dari bilangan.

Penggunaan: Untuk memahami konsep perkalian, siswa dapat mengelompokkan objek sesuai dengan soal perkalian. Misalnya, untuk 3×4 , siswa bisa membuat 4 kelompok dengan masing-masing 3 objek, lalu menghitung total objek.

3. Kantong Alat Peraga Matematika:

Deskripsi: Kantong ini berisi alat peraga seperti batang bilangan, angka magnetik, atau model matematika lainnya.

Penggunaan: Siswa dapat menggunakan alat peraga ini untuk memvisualisasikan konsep perkalian dengan mengelompokkan atau mengatur alat peraga sesuai dengan soal yang diberikan.

4. Kantong Permainan Perkalian:

Deskripsi: Kantong ini berisi berbagai permainan edukatif yang berkaitan dengan perkalian, seperti papan permainan dengan soal perkalian, dadu, kartu pertanyaan, dan stik berhitung. Stik berhitung ini dipilih sebagai alat bantu karena dapat memberikan visualisasi yang jelas bagi siswa, membantu mereka memahami konsep perkalian sebagai pengulangan penjumlahan. Selain itu, stik berhitung sangat mudah digunakan dan fleksibel untuk berbagai kegiatan belajar, sehingga siswa dapat menghitung dan mengelompokkan dengan cara yang lebih konkret.

Penggunaan: Melalui permainan ini, siswa dapat berlatih perkalian secara menyenangkan dan interaktif. Misalnya, mereka dapat melempar dadu untuk menentukan angka yang akan dikalikan, kemudian mengambil sejumlah stik sesuai hasil dadu tersebut, dan mengelompokkan stik untuk menghitung hasil perkalian. Dengan cara ini, siswa dapat memahami bahwa perkalian adalah bentuk penjumlahan berulang, yang ditunjukkan dengan pengelompokan stik. Metode ini membantu siswa membangun pemahaman yang kuat tentang perkalian dan meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran matematika melalui aktivitas bermain yang seru dan edukatif.

Manfaat Media Kantong Perkalian:

1. Memvisualisasikan Konsep: Media ini membantu siswa memvisualisasikan konsep perkalian dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami.

2. Meningkatkan Keterlibatan: Dengan menggunakan benda nyata dan permainan, siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi dalam belajar.
3. Praktik Mandiri dan Kelompok: Media ini memungkinkan siswa untuk berlatih baik secara mandiri maupun dalam kelompok, memberikan kesempatan untuk belajar secara kolaboratif.
4. Memperkuat Pemahaman: Penggunaan media konkret membantu siswa memahami hubungan antara bilangan dan operasi matematika secara lebih mendalam.

Cara Penggunaan Media Kantong Perkalian:

1. Penggunaan Kartu: Siswa dapat menarik kartu dari kantong dan mencoba menyelesaikan soal yang tertera. Mereka dapat memeriksa jawaban mereka dengan membalik kartu.
2. Penggunaan Objek: Untuk setiap soal perkalian, siswa dapat menggunakan objek di dalam kantong untuk membentuk kelompok dan menghitung totalnya.
3. Penggunaan Alat Peraga: Siswa dapat menggunakan alat peraga untuk membentuk model perkalian dan memahami konsep melalui manipulasi fisik.
4. Permainan Edukatif: Siswa dapat bermain permainan yang ada dalam kantong untuk menyelesaikan soal perkalian dan berlatih dengan cara yang menyenangkan.

Dengan menggunakan media kantong perkalian, siswa dapat lebih memahami dan menguasai konsep perkalian dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan menyenangkan.

2.2 Kerangka Berpikir

Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika, terutama media kantong perkalian, merupakan salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Kemampuan numerasi adalah keterampilan penting yang meliputi pemahaman dan penggunaan angka serta konsep matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari dan membuat keputusan yang tepat. Berdasarkan observasi awal, kemampuan numerasi siswa kelas II UPT SD Negeri 060938 Medan Johor T.P 2024/2025 masih tergolong rendah, terutama dalam memahami operasi dasar matematika seperti perkalian. Kesulitan ini diduga disebabkan oleh metode pembelajaran yang belum optimal dalam melibatkan pengalaman nyata dan visual yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret.

Penerapan media konkret, seperti media kantong perkalian, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan visual, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep perkalian secara nyata. Media ini dirancang untuk membantu siswa mempelajari konsep matematika melalui pendekatan yang menarik dan menyenangkan, dengan memanipulasi objek-objek fisik yang berkaitan dengan operasi perkalian. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media kantong perkalian dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa.

2.3 Definisi Operasional

Agar penelitian sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahan pemahaman maka perlu definisi operasional:

1. Numerasi dalam penelitian ini, numerasi didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan angka serta konsep matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari dan membuat keputusan yang berdasarkan data matematis. Numerasi mencakup keterampilan dasar seperti membaca dan menulis angka, serta kemampuan lebih lanjut seperti melakukan operasi matematika (contohnya perkalian), memahami statistik sederhana, dan menerapkan konsep matematika dalam konteks praktis.

Kemampuan numerasi siswa akan diukur melalui tes yang dirancang khusus untuk mengevaluasi pemahaman dan penerapan mereka terhadap konsep-konsep tersebut.

2. Media Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan numerasi. Media ini berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa yang mempermudah penyampaian materi dengan cara yang lebih visual, konkret, atau manipulatif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.
3. Media Konkret adalah alat bantu yang dapat dilihat dan diraba secara langsung, digunakan dalam proses pembelajaran untuk menghadirkan konsep abstrak menjadi lebih nyata bagi siswa. Dalam penelitian ini, media konkret bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami konsep matematika dengan memberikan pengalaman belajar yang konkret, seperti menggunakan objek fisik yang dapat dimanipulasi langsung. Media konkret memberikan siswa kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung yang dapat membantu memperjelas pemahaman mereka terhadap konsep numerasi.
4. Media Kantong Perkalian merupakan alat bantu pembelajaran yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami dan menguasai konsep perkalian. Dalam penelitian ini, penggunaan media kantong perkalian bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan visual, memungkinkan siswa untuk mempelajari perkalian melalui manipulasi fisik yang konkret, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep perkalian.
5. Perkalian didefinisikan sebagai operasi dasar dalam matematika yang melibatkan penggabungan dua bilangan untuk menghasilkan sebuah bilangan baru yang disebut hasil kali atau produk. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan pembelajaran yang konkret, seperti menggunakan media kantong perkalian.

2.4 Hipotesis Penelitian

Patton (2021) menyatakan bahwa “hipotesis adalah pernyataan spesifik yang dibuat untuk menjelaskan dugaan hubungan antara variabel yang dapat diuji melalui metode penelitian. Hipotesis berfungsi untuk memandu desain penelitian dan analisis data”.

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir yang telah di jelaskan maka hipotesis dalam penelitian ini Penggunaan media konkret memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan numerasi siswa kelas II UPT SDN 060938 Medan Johor T.P 2024/2025.

