

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

A. Pengertian media pembelajaran

Bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk membantu siswa belajar lebih banyak dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa. Kata media pembelajaran berasal dari Bahasa latin “medius” yang secara harifiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely menyatakan “bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Sementara itu Fatria dalam Aprinawati (2017:6) menyatakan “media adalah segala sesuatu yang dapat diperlukan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa”. Selain itu Wibawanto dalam Limin (2017:18) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indra pendengaran dan penglihatan”. Dengan mempertimbangkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan ajar yang memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa dengan cara yang efektif.

B. Fungsi media pembelajaran

Media berfungsi untuk intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa. Menurut Suparlan (2020) media pembelajaran memiliki fungsi, di antaranya adalah dengan fungsi utama dalam menyampaikan materi ajar sesuai dengan kondisi lingkungan pada kegiatan pembelajaran. Menurut Levie & Lentz dalam (Suparlan, 2020) bahwa terdapat beberapa fungsi pembelajaran di antaranya:

1. Fungsi atensi adalah fungsi menariknya perhatian siswa terhadap konsentrasi belajar berkaitan dengan media pembelajaran visual yang ditampilkan.
2. Fungsi afektif adalah menariknya perhatian konsentrasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran gambar
3. Fungsi kompensatoris yaitu media visual yang berguna untuk mengetahui sejauh mana tertariknya siswa dalam membaca.

C. 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 4 bagian, yakni

- 1) media visual,
- 2) media audio,
- 3) media audio-visual,

- 4) dan multi media.

Pembagian yang lebih lengkap pada jenis media pembelajaran meneurut 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.

D. Manfaat media pembelajaran

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

- a. Media pembelajran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasisehingga dapat meperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung siswa dan lingkunganya.
- 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.

D. Kriteria pemilihan Media pembelajaran

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 umun mengacu kepada salah satu gabungan dari dua atai 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 efektifnnya 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.

2.1.2 Media pembelajaran kartun edukasi

A. Pengertian Media pembelajaran kartun edukasi

Media pembelajaran digital sangat dibutuhkan dalam pendidikan masa kini. Priyanto Hidayatullah dalam Dewi & Murtinugraha (2018: 2) mengatakan kebanyakan software presentasi sekarang hanya sanggup menampilkan materi pelajaran secara statis. Salah satu yang bisa menjadi alternatif adalah educational animation, yang kalau diambil pengertian sempitnya adalah visualisasi materi pelajaran dalam bentuk animasi untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kartun edukasi adalah bentuk media visual yang menggunakan karakter kartun dan animasi untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan. Kartun merupakan salah satu jenis media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, sebagai media kritis dan sebagainya (Sulton, 2005).

Media pembelajaran kartun edukasi adalah alat atau sumber belajar yang menggunakan format kartun atau animasi untuk menyampaikan informasi, konsep, atau materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menghibur. Media ini sering kali dirancang dengan karakter lucu, cerita yang menarik, dan visual yang kaya, sehingga dapat menangkap perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

B. Keunggulan media kartun edukasi

1. Menarik perhatian dan meningkatkan Motivasi Belajar Kartun memiliki warna dan gambar yang menarik sehingga dapat memikat perhatian siswa dan menambah motivasi peserta didik dalam belajar.
2. Mempermudah pemahaman Materi Informasi yang disampaikan melalui kartun edukasi seringkali lebih mudah dipahami terutama untuk konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan dengan kata-kata.

3. Meningkatkan kreativitas dan imajinasi Kartun mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mengembangkan imajinasi mereka, terutama jika disajikan dengan alur cerita yang menarik.
4. Membantu Retensi Memori Gambar dan cerita dalam kartun membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan dibandingkan dengan metode konvensional
5. Memfasilitasi pembelajaran Inklusif Kartun edukasi bisa digunakan untuk semua jenjang pendidikan dan dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan khusus peserta didik.

C. Kelemahan media kartun edukasi

1. Kurang Relevan untuk topik yang kompleks Kartun mungkin kurang efektif dalam menjelaskan topik yang memerlukan pemahaman mendalam atau analisis yang kompleks.
2. Bisa menyebabkan pemahaman yang Simplistic Penggunaan kartun edukasi yang terlalu sederhana dapat membuat peserta didik mendapatkan pemahaman yang dangkal terhadap materi
3. Keterbatasan dalam detail Kartun edukasi selalu mampu menyajikan detail-detail penting yang kadang diperlukan dalam pembelajaran tertentu, seperti rumus atau prosedur ilmiah.
4. Menyita Waktu pengembangan Produksi kartun edukasi memerlukan waktu, keterampilan desain, dan sumber daya yang tidak selalu tersedia bagi guru atau sekolah.

C. Langkah-langkah pembuatan media kartun edukasi

Langkah-langkah pembuatan kartun edukasi adalah:

1. Konsep dan skrip: Tentukan narasi, karakter, dan latar cerita.
2. Storyboard: Buat storyboard untuk membantu dalam membuat video.
3. Jenis animasi: Tentukan jenis animasi yang akan dibuat.

4. Pembuatan video: Buat video sesuai dengan storyboard.
5. Penambahan musik dan voiceover: Tambahkan musik dan voiceover yang sesuai.

2.1.3 Pengertian hasil belajar

Hasil belajar berasal dari dua istilah kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang diperoleh ketika melakukan kegiatan. Belajar adalah kegiatan suatu 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 Juliah 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.

2.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ruseffendi (dalam Ahmad Susanto 2016:14) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

2.1.5 Matematika di SD

Pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik di Sekolah dasar. Matematika adalah salah satu bagian elemen pendidikan dasar pada seluruh bidang pengajaran. Maka hal ini dikarenakan hakikat pembelajaran matematika disekolah dasar yang sesuai dengan tuntutan kehidupan. Matematika merupakan suatu perkara yang tidak bisa kita lepaskan dari kehidupan sehari-hari. Menurut Syafri (2016:9), matematika merupakan pengetahuan terstruktur yang terorganisasikan dengan sifat-sifat yang deduktif berdasarkan pada unsur yang tidak didefinisikan dan sifat matematika yang telah dibuktikan kebenarannya. Matematika tidak memiliki definisi dalam ilmunya dan juga mempunyai sifat yang abstrak. Dengan keabstrakan ilmu yang dimiliki matematika dapat dijadikan sebagai seni atau keindahan yang memiliki keterurutan dan keharmonisannya. Kata matematika berasal dari berbagai istilah. Pada buku Nasution mengungkapkan kata matematika ialah berkaitan dengan Bahasa Sansakerta yaitu medha atau widya yang berarti kepandaian, ketahuan dan kecerdasan. Istilah Bahasa Yunani matematika ialah mathematike artinya mempelajari.

Matematika juga berhubungan dengan kata lain yaitu, mathein atau mathenein yang artinya berpikir. Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari. Berdasarkan beberapa istilah diatas mengenai matematika tersebut maka matematika merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari bagaimana cara berpikir logis dan masuk akal dalam memperoleh konsep.

2.1.6 Materi Pembelajaran

Kita akan lebih mudah mengetahui waktu dengan melihat jam digital, karena petunjuk waktunya menggunakan angka sedangkan jam biasa penunjuk waktunya menggunakan jarum jam.

Jarum Pendek



Jarum Panjang

Jarum halus

Ada tiga jenis jarum pada jam

1. Jarum pendek menunjukkan jam
2. Jarum Panjang menunjukkan menit
3. Jarum halus yang selalu bergerak menunjukkan detik

Detik menit dan jam



Jarum halus yang selalu bergerak berdasarkan detik disebut jarum detik, dari angka 12 bergerak hingga ke angka 12 lagi membutuhkan waktu 60 detik atau jarum itu bergerak sebanyak 60 kali, pergerakan jarum detik sebanyak 60 kali disebut 1 menit.

$$1 \text{ Menit} = 60 \text{ Detik}$$

Jarum panjang bergerak berdasarkan menit disebut juga jarum menit dari angka 12 bergerak hingga ke angka 12 lagi membutuhkan waktu 60 menit atau jarum itu bergerak sebanyak 60 kali, pergerakan jarum menit sebanyak 60 kali disebut 1 jam.

$$1 \text{ jam} = 60 \text{ menit}$$

Jarum pendek bergerak berdasarkan jam, disebut juga jarum jam. Dari angka 12 bergerak ke angka 1 disebut 1 jam, dari angka 12 bergerak ke angka 12 lagi membutuhkan waktu 12 jam atau jarum tersebut bergerak sebanyak 12 kali dalam 1 hari jarum jam bergerak sebanyak 24 kali.

1 Hari 24 Jam

Sejalan dengan hal tersebut, dalam mempelajari pengukuran waktu dikelas II mampu belajar membaca jam. Peserta didik juga diharapkan agar paham melihat jam lingkungan sehari-hari.

MENULISKAN TANDA BACA

Pukul lima pagi ditulis 05.00

Pukul tujuh malam ditulis pukul 19.00

Pukul Sembilan lebih sepuluh menit ditulis pukul 09.10

Perhatikan contoh berikut ini:

Pukul 7 pagi ditulis pukul 07.00

Pukul 10 pagi ditulis 10.00

Pukul 1 siang ditulis pukul $(12+1).00$ =pukul 13.00

pukul 8 malam ditulis pukul $(12+8).00$ =pukul 20.00

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk merubah perilaku, pengetahuan dan nilai menjadi lebih baik melalui materi yang telah dipelajari. Ketika belajar siswa akan menemukan hal baru yang belum pernah didapatkannya. Belajar bukan hanya tentang mengingat tapi memahami.

Dalam Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki tujuan untuk membekali siswa dengan konsep dasar yang penting, termasuk di antaranya kemampuan untuk memahami dan mengaplikasikan konsep pengukuran waktu. Menurut Depdiknas (2006), pada kelas II SD, materi pengukuran waktu sering kali menjadi tantangan bagi siswa karena sifat materi yang abstrak dan membutuhkan

pemahaman terhadap hubungan antar konsep jam, menit, dan detik. Pembelajaran matematika yang efektif dapat dilihat dari seberapa baik siswa dapat menyelesaikan soal-soal terkait waktu, mengenal alat ukur waktu (jam), serta memahami satuan waktu. Namun, berdasarkan observasi di lapangan, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi ini. Melalui pembelajaran matematika guru diharapkan mampu untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan saat berada didalam kelas. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan berdampak pada hasil belajar siswa yang akan meningkat.

Salah satu media kartun edukasi yang dapat digunakan guru Ketika proses belajar mengajar adalah media kartun edukasi, dengan menggunakan media kartun edukasi media pembelajaran yang menggunakan karakter kartun dan cerita yang dikemas secara menarik, Dalam pembelajaran matematika materi pengukuran waktu, kartun edukasi dapat digunakan untuk menyajikan skenario yang melibatkan karakter-karakter lucu yang menjelaskan konsep waktu secara praktis. Kartun dapat menggambarkan jam, menit, dan detik dalam situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan di sekolah atau aktivitas sehari-hari di rumah, yang dapat memperkuat pemahaman siswa.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh signifikan dengan menggunakan media kartun edukasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pengukuran waktu kelas II SD Negeri 060919 Medan T.P 2024/2025.

2.4 Definisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi definisi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu proses perubahan pemahaman yang awalnya tidak dimengerti menjadi mengerti
 2. Mengajar adalah proses penyampaian materi yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik agar pemahaman yang ingin dicapai terpenuhi
 3. Pembelajaran adalah suatu interaksi antar guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar menggunakan media kartun edukasi
 4. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar mengajar menggunakan media kartun edukasi
 5. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, yang bertujuan untuk memperjelas dan mempercepat pemahaman terhadap materi pelajaran.
 6. Media Pembelajaran Kartun Edukasi adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan kartun atau gambar animasi yang didesain
 7. Pembelajaran Matematika adalah suatu proses yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan menguasai konsep-konsep, keterampilan, dan aplikasi matematika melalui serangkaian kegiatan yang melibatkan pemikiran logis, pemecahan masalah, serta penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.
- 