

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengembangan

Wiryokusumo berpendapat bahwa pengembangan memiliki pengertian sebuah usaha yang dilakukan untuk pendidikan baik secara formal ataupun non formal dan dilaksanakan dengan keadaan sadar, terencana, memiliki arah, memiliki aturan, serta bertanggung jawab dengan tujuan memperkenalkan, membimbing, mengembangkan serta menumbuhkan dasar dari kepribadian yang memiliki keseimbangan, selaras, keterampilan sesuai dengan bakat yang telah dimiliki, utuh, dan pengetahuan untuk mengembangkan diri menuju arah untuk mencapai martabat, kemampuan dan mutu manusiawi secara optimal dan menjadi pribadi yang mandiri.<sup>1</sup>

Isi dari UU RI yang diatur pada Nomor 18 Tahun 2002 menjelaskan bahwa pengembangan merupakan sebuah kegiatan teknologi serta ilmu pengetahuan dengan tujuan untuk memanfaatkan secara maksimal teori dan kaidah pada ilmu pengetahuan yang telah dibuktikan kebenarannya guna meningkatkan manfaat, fungsi, dan implementasi ilmu pengetahuan serta teknologi yang telah ada atau menghasilkan sebuah teknologi baru.<sup>2</sup> Dalam suatu kegiatan pembelajaran tentu dibutuhkan pengembangan pada setiap aspek yang diperlukan dimana hal ini selain digunakan sebagai alat untuk tersampainya sebuah pembelajaran dengan baik kepada peserta didik, juga menjadi sebuah senjata pendidik untuk menghadapi berbagai tantangan dalam perkembangan dunia pendidikan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Eunike Awalla, Femmy Tulus, M.G, and Alden Lolama, "Pengembangan Kompetensi Asn Di Kantor Bkd Melonguane Kabupaten Kepulauan Talaud Eunike," *Journal.Unsrat* (2018): 1–9, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/download/19755/19354>.

<sup>2</sup> Anggit. Shita and Dkk, "PENGEMBANGAN MEDIA Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1–16.

<sup>3</sup> Eka Novita Pujianingtias, Henry Januar Saputra, and Muhajir Muhajir, "Pengembangan Media Majamat Pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 3 (2019): 257.

Selain itu menurut Gagne dan Brings pengembangan sendiri merupakan sebuah sistem kegiatan pembelajaran yang memiliki tujuan membantu peserta didik dalam proses kegiatan belajarnya, dimana kegiatan ini merupakan sebuah rangkaian peristiwa yang dirancang dengan tujuan untuk memberikan pengaruh serta mendukung untuk terjadinya sebuah proses belajar dengan sifat internal atau segala upaya yang menciptakan kondisi dengan sengaja bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai.<sup>4</sup>

Soenarto berpendapat bahwa penelitian pengembangan batasan sebagai sebuah proses dengan tujuan mengembangkan serta memvalidasi produk-produk yang nantinya digunakan pada proses kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Sedangkan penelitian pengembangan memiliki definisi sebuah upaya dengan tujuan menghasilkan dan mengembangkan produk yang berupa media, materi, alat maupun strategi pembelajaran yang memiliki fungsi untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori. Sama seperti Borg dan Gall yang berpendapat bahwa, produk yang nantinya akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran harus dikembangkan dan divalidasi. Pendapat lain juga disampaikan oleh Seel & Richey bahwa menurut mereka pengembangan adalah sebuah proses menerjemahkan spesifikasi desain dan diubah dalam bentuk fisik.<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan memiliki definisi sebuah proses menciptakan proses yang menciptakan, membuat pertumbuhan, kemajuan, perubahan positif pada sebuah hal atau benda. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengembangan pada media pembelajaran *Wooden Box* yang mana mengadaptasi dari konsep dan cara kerja yang sama dengan blok pecahan. Pengembangan

---

<sup>4</sup> Ded Nur Sidik, "Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan , Kompensasi , Budaya Organisasi , Motivasi Kerja , Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Di Kedeputian Penindakan KPK Tahun 2019," no. January (2021).

<sup>5</sup> I Made Tegeh and I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model," *Jurnal IKA* 11, no. 1 (2013): 16, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.

media ini akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas III di SDI As-Syafi'ah.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Definisi Media Pembelajaran**

Media sendiri memiliki arti dalam bahasa latin *Medius* yang memiliki arti secara harfiah yakni 'perantara'. Kemudian Gerlach dan Ely memberi sebuah penjelasan di mana media merupakan materi, manusia, ataupun sebuah kejadian yang berpotensi memberikan siswa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Begitupun menurut Wina Sanjaya yang berpendapat bahwa media merupakan perantara untuk sumber informasi dapat sampai kepada penerima informasi. Media tidak hanya terbatas pada benda saja namun juga dapat berupa sebuah kegiatan atau pengalaman yang dapat membantu peserta didik memahami sebuah materi yang disampaikan oleh pendidik.<sup>6</sup>

Media pembelajaran ini merupakan sebuah alat yang digunakan dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima untuk menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik serta mendorong mereka untuk terus belajar. Sesuai dengan tujuan dari pemakaian media pembelajaran, dalam proses belajar mengajar nantinya peserta didik akan lebih berminat dan berkeinginan untuk belajar dengan menggunakan media ini. Begitu pula menurut Anglada yang menyatakan bahwa sebuah media pembelajaran menjadi salah satu dari desain pembelajaran yang proses pembuatannya melalui pengembangan, perencanaan, dan pengajaran berdasarkan dari apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Ayuba dan Yusnita bahwa media pembelajaran sebaiknya dapat memotivasi peserta didik dalam

---

<sup>6</sup> Shofia Maghfiroh and Dadan Suryana, "Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05, no. 01 (2021): hlm. 98-107.

pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan cara membuat media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan serta mampu mendorong peserta didik untuk semangat belajar, sehingga peningkatan hasil belajar akan diperoleh.<sup>7</sup>

Media pembelajaran sendiri menjadi bagian integral pada sebuah sistem pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak sekali macam dan jenisnya. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan materi yang tepat. Oleh karena itu akan memperbesar fungsi serta arti dalam menunjang efisiensi serta keefektifitasannya pada saat proses pembelajaran berlangsung.<sup>8</sup>

Berdasarkan dari beberapa definisi mengenai media pembelajaran yang telah dipaparkan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat atau benda yang dapat digunakan sebagai perantara penyaluran isi pelajaran atau materi dengan tujuan guna mempermudah peserta didik memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah *Wooden Box* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas III di SDI As-Syafi'ah.

## **2. Jenis Media**

Banyak sekali perbedaan pendapat mengenai jenis media yang dikemukakan oleh ahli-ahli media seperti menurut Paul dan David macam media dapat dikategorikan menjadi enam, diantaranya adalah sebagai berikut: pertama media yang dapat diproyeksi, kedua media yang tidak dapat diproyeksi, ketiga media yang berupa video serta film, yang keempat adalah media audio, yang kelima multimedia, dan yang

---

<sup>7</sup> Dewa Gede Hendra Divayana, P. Wayan Arta Suyasa, and Nyoman Sugihartini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum Dan Pengajaran Di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* 5, no. 3 (2016): 149.

<sup>8</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran, Media Pembelajaran*, 2009.

terakhir atau keenam adalah media berbasis komunikasi. Berbeda dengan yang disebutkan oleh Briggs bahwa ada 13 macam jenis media, yaitu: film gambar, objek, rekaman audio, model, pembelajaran terprogram, suara langsung, film televisi, media cetak, papan tulis, film rangkai, media transparansi, dan film bingkai. Gagne juga memiliki pendapatnya sendiri yang mana menyebutkan bahwa ada 7 macam pengelompokan media, yaitu: pertama komunikasi lisan, kedua benda untuk didemostrasikan, ketiga film bersuara, keempat media cetak, keenam mesin belajar. Dan ketujuh gambar diam dan gambar gerak. Selain itu Bretz juga membedakan delapan klasifikasi media: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.<sup>9</sup>

Menurut Arif S. Sadiman ada berbagai jenis media pembelajaran beberapa diantaranya, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, multimedia dan sebagainya<sup>10</sup>.

Pada kenyataannya ada banyak sekali cara untuk mengidentifikasi media sekaligus mengklasifikasikan media dari karakteristik fisik, kompleksitas, sifat, ataupun klasifikasi menurut kontrol pada pemakai. Tetapi secara garis besar media bercirikan tiga unsur pokok saja, yaitu: visual, gerak, dan audio. Rudy Brets berpendapat bahwa terdapat 7 klasifikasi media, yaitu:<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010).

<sup>10</sup> Anis Mahmudah and Adeng Pustikaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 17, no. 1 (2019): 97–111.

<sup>11</sup> Rudi & Susilana and Cepi Riyana, "Komputer Dan Media Pendidikan Di Sekolah Dasar," *Wacana Prima* (2008): 1–39.

### 1. Media audio visual gerak

Menurut Syaiful Bahri media audio visual gerak merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film bersuara, pita video, film pada televisi, Televisi, dan animasi.

### 2. Media audio visual diam

Media audio visual diam adalah sebuah media yang hanya menampilkan gambar serta suara diam. Memiliki beberapa faktor utama yaitu, simbol verbal, garis, dan sesuatu yang memiliki unsur gambar diam seperti foto, ilustrasi, sketsa, dan lainnya.<sup>12</sup>

### 3. Audio semi gerak

Media audio semi gerak sendiri merupakan sebuah media gabungan yang mana menggabungkan antara gerak dan diam. seperti: tulisan jauh bersuara.<sup>13</sup>

### 4. Media visual bergerak

Media visual bergerak merupakan **sebuah media yang mana dapat membiaskan atau menampilkan bayangan yang mampu bergerak di layar bias**, seperti: bias gambar-gambar film bisu seperti yang ditampilkan oleh motion picture film dan loopfilm.

### 5. Media visual diam

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Contoh seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Julita Simbolon, Hilman Haidir, and Ibrahim Daulay, "Pengaruh Penggunaan Model Kontekstual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah 05 Medan," *Kompetensi 12*, no. 2 (2019): 116–121.

<sup>13</sup> Engalydva Ralasepty Syopyan and Maya Purnama Sari, "Pengaruh Fotografi Makro Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menarik Minat Peserta Didik Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran* 15, no. 1 (2021): 81–88.

<sup>14</sup> Nurotun Mumtahanah, "Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI," *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman* 4, no. 1 (2014): 91–104.

## 6. Media audio

Media audio merupakan sebuah media yang digunakan dengan tujuan untuk memberikan suatu pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang audit, boleh berbentuk verbal atau dengan bentuk lain seperti non-verbal. Penelitian yang dilakukan oleh Mohamad khani menarik kesimpulan dimana bahwa media audio itu sendiri memberikan pengaruh dalam pembelajaran dimana yang utama adalah untuk memahami serta mengidentifikasi dengan tepat makna kata-kata penutur asli (narator) pada siswa sekolah (SD) Imam Khomeini program Khorramabad. seperti: radio, telepon, pita audio.<sup>15</sup>

## 7. Media cetak

Definisi media cetak sendiri merupakan sebuah media yang statis serta mengutamakan beberapa pesan secara visual, media ini biasanya terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata seperti: gambar, atau foto, dalam tata warna dan halaman putih, buku, modul, bahan ajar mandiri.<sup>16</sup>

Dari beberapa jenis media yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan jenis media sangat bervariasi, sehingga penggunaan media dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Pada penelitian di SDI As-Syafi'ah ini media yang akan dikembangkan termasuk kedalam jenis media visual diam yang mana penggunaannya hanya mengandalkan penglihatan dan memperkuat ingatan dengan media yang dapat disentuh secara langsung saat pembelajaran berlangsung.

---

<sup>15</sup> Dwi Yusanika Friska, Imam Suyitno, and Furaidah, "Pengaruh Media Audio Dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 3, no. 2 (2018): 251–258, <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544>.

<sup>16</sup> Andrian D. Hagijanto, "White Space Dalam Iklan Di Media Cetak," *Nirmana* 1, no. 2 (1999): 60–70, <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16042>.

### 3. Manfaat Media

Menurut Hamalik untuk dapat membangkitkan motivasi serta minat belajar yang baru pada peserta didik adalah salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran hal ini juga dapat mempengaruhi psikologis pada peserta didik. Selain itu secara garis besar media memiliki manfaat untuk memperlancar proses interaksi pendidik dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif. Namun secara lebih detail ada manfaat-manfaat media yang lebih khusus, yaitu:

1. Pada penyampaian materi pelajaran dapat disamakan.
2. Kegiatan pembelajaran lebih menarik dan jelas.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi terjadi pada tenaga dan waktu.
5. Kualitas hasil belajar peserta didik meningkat..
6. Dengan penggunaan media proses pembelajaran berkemungkinan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Sikap positif peserta didik dapat tumbuh dengan penggunaan media yang tepat.
8. Pendidik menjadi lebih produktif dan positif.

Selain manfaat-manfaat media yang telah dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, kita masih dapat menemukan banyak sekali manfaat-manfaat praktis yang lain. Menurut Azhhar Arsyad media memiliki manfaat praktis sebagai berikut:

1. Penggunaan media dapat memperjelas informasi serta penyajian pesan informasi dimana hal tersebut meningkatkan serta memperlancar proses dan hasil belajar.
2. Penggunaan media menimbulkan motivasi belajar serta interaksi yang lebih antara peserta didik dengan lingkungannya.
3. Penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan ruang, indera, dan waktu.



4. Penggunaan media juga dapat menimbulkan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang beberapa peristiwa pada lingkungan mereka, tidak hanya itu penggunaan media juga memungkinkan adanya interaksi langsung dengan masyarakat, pendidik dan lingkungannya. Contohnya dengan melalui sebuah karya wisata, atau kunjungan study tour.<sup>17</sup>

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran sangat banyak, begitu juga media *wooden box* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi membandingkan pecahan sederhana di SDI As-Syafi'ah juga memiliki beberapa manfaat diantaranya, yaitu: 1). Dapat membantu siswa menyelesaikan soal pada materi membandingkan pecahan sederhana. 2). Dapat menjadikan proses belajar menjadi lebih jelas dan menarik. 3). Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi membandingkan pecahan.

#### **4. Fungsi Media**

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran sendiri mempunyai beberapa fungsi yang luas diantaranya sebagai berikut:

1. Fungsi edukatif media komunikasi, yang dimaksud dengan fungsi edukatif media komunikasi adalah pada setiap kegiatan media komunikasi memiliki beberapa sifat-sifat yang mendidik peserta didik karena terdapat sebuah pengaruh pendidikan.
2. Fungsi sosial media komunikasi, pada fungsi ini media komunikasi dapat memberikan sebuah informasi yang aktual serta sebuah pengalaman baru pada berbagai bidang yang ada di kehidupan sosial seseorang.

---

<sup>17</sup> Isran Rasyid Karo-Karo S. & Rohani, "Manfaat Media Pembelajaran", *AXIOM*, VII (1), 2018, hlm. 94-95.

3. Fungsi ekonomis media komunikasi, pada fungsi ini media komunikasi dapat juga digunakan dengan cara intensif pada beberapa bidang perdagangan dan industri.
4. Fungsi politis media komunikasi, pada fungsi politis ini dalam media komunikasi memiliki berfungsi dapat membangun baik material maupun spiritual.
5. Fungsi seni dan budaya media komunikasi, pada fungsi ini media dapat menyebarkan seni dan budaya melalui sebuah komunikasi atau media komunikasi.

Adapun fungsi media menurut Arif Sadiman adalah sebagai berikut:

1. Penyajian pesan menjadi lebih jelas dan tidak bersifat verbalistik atau tidak hanya tertulis dengan kata-kata dan lisan belaka.
2. Memiliki fungsi untuk mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, seperti contohnya:
  - a. Gambar, film, dan realita dapat menggantikan objek yang terlalu besar.
  - b. Proyektor mikro, film, gambar dapat membantu pada masalah objek yang terlalu kecil..
  - c. Timelapse dan high speed photography dapat membantu gerakan yang lambat maupun terlalu cepat.
  - d. Film, video, foto maupun secara verbal dapat menampilkan dan menceritakan kembali kejadian dimasa lalu.
  - e. Diagram dapat digunakan untuk menyajikan objek yang terlalu kompleks.
  - f. Film bingkai, film, gambar, dan lainnya dapat digunakan untuk konsep yang terlalu luas seperti gempa bumi, iklim dan gunung berapi.
3. Sikap pasif anak dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhannya, dalam kasus ini media memiliki kegunaan untuk:

- a. Menciptakan rasa gairah dalam belajar.
- b. Memiliki kemungkinan besar untuk menciptakan interaksi belajar secara langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- c. Memiliki kemungkinan peserta didik belajar sendiri dengan kemampuan dan minatnya.<sup>18</sup>

Dari paparan fungsi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media sangat berpengaruh terhadap sebuah pencapaian tujuan yang sudah ditetapkan pada sebuah pembelajaran itu sendiri. Sama halnya dengan penggunaan media *wooden box* pada materi membandingkan pecahan sederhana kelas III di SDI As-Syafi'ah juga memiliki fungsi untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

## **5. Karakteristik Media**

Satu media pembelajaran tentu memiliki karakteristik yang berbeda dengan media pembelajaran lainnya. Hal ini dapat dilihat dari berbagai segi. Sadiman berpendapat bahwa karakteristik media dapat dilihat dari lingkup sasaran yang dapat diliput, kemudahan kontrolnya oleh pemakai, dan dari segi ekonomisnya. Selain itu karakteristik media ini juga dapat dilihat dari kemampuannya untuk membangkitkan sebuah rangsangan kepada seluruh indera. Pada hal ini pendidik perlu mengetahui karakteristik media agar dapat mengelompokkan dan memiliki media yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Kutipan Arsyad menyebutkan bahwa karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran berguna untuk melakukan antisipasi kondisi dimana saat proses pembelajaran pendidik tidak mampu melakukannya.

---

<sup>18</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103.

3 karakteristik media tersebut adalah:

1. Ciri fiksatif, ciri ini dapat memberikan gambaran kemampuan media untuk menyimpan, merekam, merekonstruksi, dan menggambarkan sebuah peristiwa atau objek.
2. Ciri manipulatif, ciri merupakan sebuah ciri yang menampilkan kemampuan sebuah media untuk mentransformasi suatu kejadian, obyek, atau proses dengan tujuan untuk mengatasi masalah waktu dan ruang. Contohnya adalah ketika melakukan pembelajaran pada proses larva menjadi kepompong dan selanjutnya menjadi kupu-kupu untuk dapat lebih singkat waktu yang digunakan dapat ditampilkan dengan menggunakan timelapse recording.
3. Ciri distributif, pada ciri ini media pembelajaran mampu mentransformasikan obyek atau sebuah kejadian melalui ruang serta dengan bersama-sama untuk disajikan kepada sejumlah besar siswa, pada beberapa tempat dengan stimulus dan pengalaman yang sama tentang kejadian tersebut.<sup>19</sup>

Setiap media baik dilihat dari segi cara penggunaannya, kemampuannya, maupun cara pembuatannya pasti memiliki karakteristik tertentu. Kemampuan untuk memahami karakteristik pada setiap media pembelajaran merupakan sebuah kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh seorang pendidik. Nantinya hal ini akan bermanfaat untuk pendidik pada pemilihan penggunaan media pembelajaran dengan lebih bervariasi. Kesulitan tentu tidak dapat dihindarkan untuk pendidik yang kurang memahami karakteristik media pembelajaran, selain itu pendidik akan bersikap spekulatif. Pendidik perlu yakin bahwa media yang dipilihnya akan memberikan nilai

---

<sup>19</sup> Moh. Irmawan Jauhari, "Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam," *journal PIWULANG* 1, no. 1 (2018): 54.

yang positif untuk kualitas pembelajaran yang dilakukannya, oleh karena itu wajib untuk mengetahui karakteristik dari media yang akan digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.<sup>20</sup>

### C. *Wooden Box*

Media belajar *Wooden Box* merupakan media belajar yang terbuat dari bahan kayu berbentuk *box* dan dilengkapi dengan beberapa *part* bentuk pecahan, memiliki magnet pada bagian tutup *box* dan *part* bentuk pecahan. Media ini memiliki karakteristik dan konsep yang sama seperti blok pecahan. Blok pecahan merupakan sebuah media pembelajaran yang memiliki bentuk berupa potongan dan terbagi menjadi beberapa bagian potongan.

Menurut Purwanto media blok pecahan sendiri merupakan sebuah media yang memiliki bentuk lingkaran dan dapat dibagi menyesuaikan dengan jumlah pecahan yang kita inginkan. Dengan menggunakan media ini pendidik dapat menanamkan konsep pecahan pada peserta didik, kemudian dapat digunakan untuk menyederhanakan pecahan, juga dapat digunakan untuk operasi hitung pecahan, dan yang terakhir dapat dimanfaatkan peserta didik sebagai pengganti untuk benda aslinya serta dapat digunakan sebagai pemeraga konsep pecahan.<sup>21</sup> Djaelani juga memberikan pendapat bahwa media blok pecahan adalah sebuah media yang mampu membantu peserta didik untuk mengkonstruksi pemahaman materi pecahan yang mana materi tersebut masih bersifat abstrak, hal ini karena media blok pecahan memiliki bentuk yang simetris sehingga peserta didik mudah dalam membagi lingkaran menjadi bagian-bagian yang sama bersanya. Media ini sangat

---

<sup>20</sup> Rohani, "Diktat Media Pembelajaran," *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara* (2019): 1–95.

<sup>21</sup> Pujiati Pujiati, Mohammad Kanzunudin, and Savitri Wanabuliandari, "Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV SDN 3 Gemulung Pada Materi Pecahan," *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2018): 37–41.[]

bermanfaat guna menjadi pengganti dari benda-benda aslinya serta dapat digunakan sebagai pembelajaran pecahan pada kelas 3, 4, 5, dan 6 Sekolah Dasar.<sup>22</sup> Selain itu, media blok pecahan ini tidak rumit dalam proses pembuatannya juga pada bahan yang digunakan sangat mudah ditemui seperti kertas lipat warna-warni, karton bekas, dan kardus yang dapat dibentuk menjadi bagian-bagian yang memiliki ukuran sama sesuai dengan jumlah dari pecahan yang diinginkan sehingga memudahkan pendidik dalam pembuatannya. Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Fadlilah serupa juga diungkapkan oleh Fadlilah yang menyatakan bahwa media blok pecahan merupakan media yang sangat bermanfaat digunakan untuk siswa karena dalam penerapannya, siswa dapat menggunakan blok pecahan dan memperagakannya dengan baik.<sup>23</sup>

Blok pecahan ini adalah media yang biasanya terbuat dari kertas lipat warna warni dengan bentuk persegi yang mana nanti akan dibagi lagi menjadi beberapa bagian kecil yang menunjukkan pecahan. Sedangkan menurut Jumiati, Arjuna, dan Rosyidah Blok pecahan adalah sebuah alat yang mampu diimplementasikan secara langsung oleh peserta didik sehingga membuat pembelajaran matematika lebih bermakna.<sup>24</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa media blok pecahan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam merangsang proses berpikirnya, hal ini dapat terjadi karena media blok pecahan dapat dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan jumlah pecahan yang diinginkan. Sehingga peserta didik dapat bermain dan menghubungkan secara langsung dengan konsep pecahan yang dipelajari agar merubah pemahaman peserta didik yang tadinya abstrak menjadi lebih konkret melalui pengalaman langsung. Pada penelitian ini

---

<sup>22</sup> Faisal, "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Di Sd" (2016): 442–448.

<sup>23</sup> Latri Aras, "Pengaruh Penggunaan Media Blok Pecahan Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar," *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 3, no. 1 (2019): 40.

<sup>24</sup> Sofia Sao et al., "Bimbingan Belajar Di Rumah Menggunakan Alat Peraga Blok Pecahan Pada Masa Pandemi Covid 19," *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2021): 193–201.

peneliti mengembangkan media blok pecahan menjadi *Wooden Box* yang mana masih memiliki konsep sama persis seperti blok pecahan namun berbeda pada bahan pembuatan serta keunikannya. Media ini nantinya akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas III di SDI As-Syafi'ah.

#### **D. Hasil Belajar**

Definisi dari hasil belajar sendiri merupakan sebuah penilaian pada diri peserta didik serta perubahan yang dapat diukur, diamati, dan dibuktikan pada kemampuan ataupun prestasi yang dialami oleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar. Menurut pendapat Proits, dari hasil belajar belajar kita mengetahui gambaran kemampuan peserta didik setelah apa yang mereka pelajari dan mereka cari tau. Pendapat berikutnya datang dari Robert Gagne yang mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik terbagi menjadi 5 kategori, yakni: keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan informasi verbal.<sup>25</sup>

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan sebagai cerminan dari kompetensi siswa. Tujuan dan evaluasi hasil pembelajaran dapat diukur dan diidentifikasi melalui hasil belajar pembelajaran. Hasil belajar menjadi salah satu patokan dalam mengukur sebuah keberhasilan pada proses kegiatan pembelajaran pada pendidik, peserta didik, serta lembaga pendidikan apakah telah mampu mencapai tujuan pendidikan yang ditentukan.<sup>26</sup>

Hasil belajar pada peserta didik tentu dipengaruhi dari dua sisi yakni internal dan juga eksternal. Pada faktor internal peserta didik meliputi: cacat tubuh, gangguan kesehatan, faktor kelelahan, dan faktor psikologis (intelegensi, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik). Sedangkan pada faktor eksternal yang

---

<sup>25</sup> Siti Nurhasanah and A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128.

<sup>26</sup> Rike Andriani and Rasto Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80.

dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik meliputi faktor sekolah, masyarakat, dan keluarga. Selain dari faktor internal dan eksternal, keberhasilan peserta didik dalam belajar juga dapat dipengaruhi dari dalam individu maupun luar individu. Banyak sekali hal yang mempengaruhi proses pada pembelajaran matematika di sekolah, baik dari dalam diri peserta didik sendiri maupun dari luar lingkungan peserta didik. Ketidaksiapan peserta didik pada faktor eksternal dan internal akan memberikan dampak buruk bagi hasil belajar matematikannya.<sup>27</sup>

Hasil belajar pada peserta didik menjadi akibat dari proses belajar yang telah dilakukan oleh peserta didik. Bentuk perubahan yang dapat dilihat sebagai hasil dari belajar peserta didik diantaranya adalah pemahaman, sikap, tingkah laku dan yang paling penting adalah perubahan pengetahuan serta keterampilan dan kecakapan. Perubahan dari hasil belajar yang telah dialami peserta didik bersifat relatif menetap serta memiliki potensi untuk dapat berkembang.

Berdasarkan dari paparan teori-teori diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa apa yang dimaksud dengan hasil belajar matematika merupakan pola perubahan tingkah laku pada peserta didik yang meliputi beberapa aspek diantaranya adalah aspek afektif, aspek psikomotorik, dan aspek kognitif. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media *wooden box* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi pecahan pada kelas III di SDI As-Syafi'ah.

---

<sup>27</sup> Indah Lestari, "Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 2 (2015): 115–125.



## E. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar dapat digunakan dalam mengukur hasil belajar atau prestasi belajar pada peserta didik.

### 1. Indikator hasil belajar menurut Slavin.

Slavin berpendapat bahwa hasil belajar peserta didik dapat diukur apabila peserta didik mampu memahami konsep atau kompetensi yang menjadi sebuah tujuan tujuan perilaku (*behavioral objective*) dan pembelajaran (*instructional objective*) pada akhir waktu pembelajaran.<sup>28</sup>

### 2. Indikator hasil belajar menurut Petty.

Pendapat dari Petty mengatakan bahwa indikator hasil belajar sendiri terdiri dari 3 ranah, yang mana hal itu dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Pertama pada ranah cipta (kognitif), pada ranah ini hasil belajar dapat diukur melalui ingatan, pengamatan, analisis, sintesis (dapat menyimpulkan), dan pemahaman.
- Kedua ranah rasa (afektif), pada ranah ini hasil belajar dapat diukur melalui yaitu meliputi karakterisasi, sambutan, apresiasi, serta penerimaan.
- Ketiga ranah karsa (psikomotorik), pada ranah ini hasil belajar peserta didik dapat diukur melalui cara bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non verbal dan keterampilan bergerak.

Hasil kegiatan peserta didik yang memiliki kaitan dengan ketiga ranah yang telah dijelaskan diatas nantinya akan dilampirkan dalam bentuk laporan hasil belajar peserta didik atau raport yang setiap peserta didik memilikinya. Pada laporan hasil belajar peserta didik berisi hasil evaluasi kegiatan belajar

---

<sup>28</sup> Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 33.

peserta didik selama satu semester dan diserahkan kepada orang tua atau wali dari peserta didik.<sup>29</sup>

### 3. Indikator hasil belajar menurut **Benjamin S.Bloom**.

Teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom sebenarnya tidak terlalu jauh dari teori yang telah dibahas di atas, yaitu meliputi: ranah psikomotorik, afektif, dan kognitif. Menurut Benjamin S.Bloom hasil belajar adalah sebagai berikut:

#### a. **Ranah kognitif**

Ranah kognitif merupakan sebuah perubahan perilaku yang dapat terjadi pada kognisi. Pada ranah ini, kegiatan pembelajaran diukur sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan serta pengolahan otak yang membuat informasi hingga mampu memanggil kembali informasi ketika dibutuhkan untuk dapat menyelesaikan sebuah masalah. Menurut Bloom tingkat hasil belajar kognitif dapat dimulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu adanya sebuah evaluasi.

Enam tingkatan tersebut adalah sebagai berikut: *pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6)*.

- **Pengetahuan** (*knowledge*) merupakan sebuah kemampuan individu untuk dapat mengingat kembali ide, gejala, rumus-rumus, nama, istilah, dan lain sebagainya tanpa individu tersebut berharap kemampuan ini dapat digunakannya.

---

<sup>29</sup> Ibid.

- **Pemahaman** (*comprehension*) adalah sebuah kemampuan individu dalam mengerti sesuatu setelah hal tersebut diketahuinya dan dapat diingatnya dalam bentuk sebuah penjelasan berupa rancangan dari kata-kata yang dibuatnya sendiri.
- **Penerapan** (*application*) memiliki arti bahwa seseorang sanggup menyampaikan gagasan, metode, rumus-rumus, prinsip, dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan lebih kongkret.
- **Analisis** (*analysis*), yang dimaksud analisis ini merupakan sebuah kemampuan individu dalam memberikan paparan terhadap sebuah bahan atau keadaan berdasarkan dari bagian yang lebih kecil dan mampu memiliki pemahaman pada hubungan diantara bagian tersebut.
- **Sintesis** (*synthesis*) adalah sebuah kemampuan dalam berpikir yang memadukan setiap unsur yang bersifat logis sehingga mampu menjadi pola yang baru dan lebih terstruktur.
- **Evaluasi** (*evaluation*) adalah jenjang paling tinggi dalam ranah kognitif, hal tersebut merupakan pendapat dari Taksonomi Bloom.

b. **Ranah Afektif**

Menurut pendapat dari *Kratwohl* tingkat afektif dibagi menjadi 5 tingkatan, diantaranya yaitu: partisipasi, penerimaan (merespon rangsangan), penilaian (menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan), internalisasi (menjadikan nilai sebagai pedoman dalam hidup), dan organisasi (menghubungkan nilai yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari).

Dapat kita ketahui pada ranah ini hasil belajar peserta didik disusun mulai dari tingkat yang rendah sampai pada tingkat yang tinggi. Sehingga yang dimaksud dengan ranah afektif merupakan sesuatu yang berhubungan dengan nilai yang selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

c. **Ranah Psikomotorik**

Ahli-ahli menyusun dan mengelompokkan dari hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar peserta didik disusun dengan urutan paling rendah yang mampu dicapai oleh peserta didik sampai yang paling tinggi mampu dicapai saat peserta didik telah menguasai hasil belajar yang paling rendah.

Seperti apa yang dipaparkan oleh *Simpson*, Ia mengelompokkan hasil belajar psikomotorik peserta didik dalam 6 yaitu: kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), gerakan kompleks (melakukan serangkaian gerakan secara berurutan), persepsi (membedakan gejala), kreativitas (menciptakan gerakan dan kombinasi gerakan baru yang orisinal atau asli), gerakan terbimbing (meniru model yang dicontohkan), dan gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga mencapai kebiasaan).<sup>30</sup>

Berdasarkan dari paparan pendapat para ahli pada indikator hasil belajar yang telah dipaparkan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Indikator hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator hasil belajar tersebut relevan dengan

---

<sup>30</sup> Resti Aulia and Uep Tatang Sontani, "Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 9.

indikator hasil belajar yang terdapat pada penelitian yang dilakukan di SDI As-Asyafi'ah kelas III materi pecahan sederhana ini yaitu indikator psikomotorik.

## **F. Pecahan Sederhana**

Materi pecahan sederhana pada mata pelajaran matematika kelas III masih menjadi materi tentang pecahan awal, dimana pada kelas berikutnya akan dibahas lebih lanjut mengenai pecahan. Pecahan sendiri memiliki arti sebuah bilangan yang terdiri atas penyebut dan pembilang sebagai angka yang lebih besar.<sup>31</sup>

Suwiryo berpendapat bahwa Pecahan merupakan sebuah bilangan dari hasil bagi antara bilangan bulat dan bilangan asli yang mana bilangan yang menempati posisi pembilang akan memiliki nilai yang lebih kecil dari pada angka yang memiliki posisi sebagai penyebut. Heruman juga memiliki pendapat bahwa pecahan sendiri dapat disebut sebagaian dari sesuatu yang utuh, bagian ini biasanya ditandai dengan arsiran, bagian inilah yang dinamakan sebagai pembilang. Sedangkan bagian yang utuh merupakan bagian yang menempati posisi sebagai penyebut.<sup>32</sup>

Zabeta berpendapat bahwa pecahan merupakan salah satu materi yang sangat penting dalam pelajaran matematika yang diimplementasikan untuk mempelajari materi lain-lainnya. Namun kenyataan di lapangan tidak sedikit peserta didik yang kesulitan dalam memahami maksud dan konsep pecahan, hal ini disebabkan oleh metode yang digunakan terlalu formal dan kurang menopang pemahaman peserta didik mengenai arti dari pecahan itu sendiri. Apabila permasalahan seperti ini terus menerus dibiarka tentu akan memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik dan terwujud atau tidaknya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Peran pendidik sangat dibutuhkan guna mengatasi

---

<sup>31</sup> Siti Patimah, Dyah Lyesmaya, and Luthfi Hamdani Maula, "Analisis Aktivitas Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Campuran Berbasis Daring (Melalui Aplikasi Whatsapp) Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas 4 SDN Pakujajar CMB," *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2020): 98–105.

<sup>32</sup> Dani Maningsih, Triyono, and Ngatman, "Penerapan Metode STAD (Student Teams Achievement Divisions) Dalam Peningkatan Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Kalam Cendekia PGSD Kebumen* 4, no. 2 (2013): 99–105.

permasalahan ini, pendidik tidak hanya memberi bantuan dan dorongan, pembinaan, dan pengawasan saja tapi juga perlu membuat peserta didik memiliki daya tarik dan ambisi untuk belajar. Menerapkan penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung adalah langkah tepat yang dapat pendidik lakukan guna memperbaiki kegiatan pembelajaran matematika yang awlaanya bersifat abstrak menjadi lebih kongkret.<sup>33</sup>

Pendapat lain mengungkapkan bahwa pecahan merupakan materi yang ada pada silabus untuk Sekolah Dasar maupun Sekolah Menengah. Tetapi dari beberapa penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa pemahaman peserta didik pada materi ini masih rendah dan sering sekali terjadi miskonsepsi.<sup>34</sup>

Berdasarkan beberapa uraian definisi pecahan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pecahan adaalah sebuah bilangan hasil bagi dari bilngan bulat dan bilangan asli. Pada bagian yang memiliki arsiran diberi nama pembilang dan pada bagain utuh merupakan bagian satuan yang diberi label penyebut.

---

<sup>33</sup> Riskika Febriyandani and Kowiyah Kowiyah, "Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 323.

<sup>34</sup> R Ruslan, B Bernard, and Edwin Ali Akbar, "Deskripsi Pemahaman Konseptual Matematika Siswa SMP IT Wahdah Islamiyah Pada Materi Pecahan Ditinjau Dari Gaya Belajar Visual," *Issues in Mathematics Education* ... 1, no. 1 (2019): 12–17, <https://ojs.unm.ac.id/imed/article/view/9246>.