

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Pengembangan Media

Pengembangan media adalah suatu usaha meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.<sup>17</sup>

Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.<sup>18</sup> Menurut Teni Nurrita media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.<sup>19</sup>

Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang bermanfaat bagi para siswa dan pendidik yang menunjang proses belajar dan mengajar.<sup>20</sup> Sedangkan menurut AECT tahun 1979 mendefinisikan media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi

---

<sup>17</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 24.

<sup>18</sup> Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011), 163.

<sup>19</sup> Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Volume 03, Nomor 01, Juni 2018, hlm 174.

<sup>20</sup> Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: PT. Diva Press. 2011), 15.

informasi.<sup>21</sup> Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.<sup>22</sup>

Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.<sup>23</sup> Demikian juga menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>24</sup>

Berdasarkan uraian beberapa pendapat tersebut, yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu alat untuk melancarkan atau mempermudah suatu proses belajar mengajar dengan menggunakan kreativitas seorang guru dalam mengembangkan suatu alat tersebut.

## **B. Matematika**

Matematika merupakan salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, matematika memerlukan pemahaman secara bertahap. Dalam penerapan materi matematika, pemahaman disini sangat penting dilakukan karena pemahaman disini merupakan jembatan agar bisa mengetahui konsep dari materi matematika

---

<sup>21</sup> Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), 457

<sup>22</sup> Ibid, hlm 458.

<sup>23</sup> Nasution, S. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara 1990), 7.

<sup>24</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), 10.

sendiri. Matematika adalah suatu ilmu yang berhubungan dengan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak. Dalam memahami struktur serta hubungan-hubungan yang saling berhubungan maka perlu pemahaman tentang konsep yang terdapat dalam matematika.<sup>25</sup>

Menurut beberapa ahli mengenai pengertian matematika yang diungkapkan oleh R. Soedjadi yakni Matematika adalah sebuah cabang ilmu pengetahuan yang terorganisir secara sistematis. Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan. Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan permasalahan mengenai ruang dan bentuk.<sup>26</sup>

Membicarakan ruang dan bentuk, penelitian ini meneliti tentang bangun ruang yang dimana dalam pengertian matematika yakni pengetahuan tentang fakta kuantitatif dan permasalahan mengenai ruang dan bentuk. Bangun ruang merupakan salah satu materi geometris. Berikut ini jenis-jenis bangun ruang yang terdapat dalam materi Matematika :

a. Kubus

Bangun ruang kubus adalah bangun ruang dibatasi 6 sisi yang sama bentuk dan juga ukurannya. Sisi kubus berbentuk persegi dengan memiliki 12 rusuku, 8 buah titik sudut yang sama besar yakni 90 derajat.

b. Balok

---

<sup>25</sup> Herman Hudoyo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang : Universitas Negeri Malang, 2003), h.123

<sup>26</sup> R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia: Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*, (Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 2000), h.11

Bangun ruang balok adalah bangun ruang yang dibatasi oleh 6 sisi yang mempunyai panjang dan lebar (persegi panjang). Balok memiliki 4 sisi berbentuk persegi panjang, memiliki 2 sisi berbentuk persegi, memiliki 4 rusuk yang berukuran sama.

c. Tabung

Bangun ruang tabung yaitu bangun ruang yang dibatasi oleh sisi lengkung dan dua buang lingkaran. Sisi alas dan atas tabung berbentuk lingkaran memiliki selimut yang berbentuk lengkung.

### C. *Flashcard*

Kartu atau media pembelajaran yang digunakan untuk mengingat, berbentuk persegi panjang di mana terdapat tulisan atau gambar di atasnya. Adapun bentuk tulisan dalam kartu kilas dapat berupa huruf, kata, kalimat, paragraf atau angka. Bentuk gambar pada kartu kilas dapat berupa gambar benda mati, makhluk hidup, pemandangan, dan sifat atau karakter. *Flashcard* juga dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran yang berbentuk persegi panjang berisikan informasi berupa gambar, huruf, angka, kalimat, sifat yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu untuk pembelajaran agar mempermudah peserta didik dalam menyerap pelajaran tertentu yang menggunakan media *flashcard*.<sup>27</sup>

Menurut sisca, *flashcard* adalah sebuah media yang dapat membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simboisymbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan

---

<sup>27</sup> Muh. Rijalul Akbar, *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*, Penerbit Haura Utama, 2022, hal 17.

lain-lain.<sup>28</sup> Definisi lain dari flashcard yakni berupa kartu bergambar yang di dalamnya terdapat tulisan dengan konsep yang berhubungan dan berfungsi sebagai kartu pengingat atau mengkaji ulang dalam proses pembelajaran.<sup>29</sup>

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *Flashcard* adalah sebuah media berbentuk kartu dengan berbagai gambar dan materi dari suatu pembelajaran tertentu dengan karakter dan sifat yang sesuai dengan yang diharapkan peneliti yang membuat *flashcard* untuk mempermudah mengingat suatu materi pembelajaran. Dari sebuah media pembelajaran yang ada tentu terdapat kelebihan dan kekurangan dalam sebuah produk media. Begitupula dengan *flashcard* yang dimana produk media ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berikut ini kelebihan dan kekurangan *flashcard* menurut Ariwibowo<sup>30</sup>

## 1 Kelebihan Flashcard

### a) Portabel

Media *flashcard* sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yang portable dimana media *flashcard* ini dapat mempermudah guru serta peserta didik membawa *flashcard* dengan mudah dibawa kemana-mana, kapan saja daripada membawa buku-buku tulis untuk menghafal materi. *Flashcard* didesain tidak besar dan juga tidak berat.

### b) Serba guna

---

<sup>28</sup> Sisca Wulansari Saputri, Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris, *Jurnal ABDIKARY*, Volume 2, No. 1, April 2020, hal 57.

<sup>29</sup> Vivi Andalusia Dewi, dkk. Op. Cit. Hal 13.

<sup>30</sup> Aribowo E K, *Media Pembelajaran Diy: Membuat Flash Card Dan TekaTeki Silang Mandiri*. Diakses Tanggal 22 Febuari 2021 Dari <https://osf.io/preprints/inarxiv/nbkg5>

Guru dapat digunakan untuk hampir semua mata pelajaran contohnya untuk mata pelajaran matematika yang sudah diterapkan pada penelitian Diana Zuschaiya. Pada penelitian tersebut terdapat penerapan media *Flashcard* untuk mata pelajaran matematika.<sup>31</sup>

c) Biaya yang relative terjangkau

Penggunaan *flashcard* tidak perlu membeli satu set kartu ilustrasi yang mewah serta penuh warna. Sebaliknya, guru atau pendidik membuat media ini dengan kartu ukuran sesuai kebutuhan guru.

d) Gampang diingat

Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan peserta didik untuk memperkenalkan hal yang baru.

## 2 Kekurangan *Flashcard*

a) Menekankan peserta didik dapat melihat media Flash Card tersebut di depan kelas.

b) Jika memakai media Flash Card di kelas dengan jumlah peserta didik melebihi 30 siswa, karena akan sangat tidak kondusif suasana kelas.

c) Ukuran media Flash card hanya sebesar HVS, itu sangat sulit untuk untuk kelompok besar

---

<sup>31</sup> Diana Zuschaiya, *Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Mi Islamiyah Tulungagung Baureno Bojonegoro*. (Surabaya : 2022).

#### D. Teknik penggunaan *Flashcard*

Teknik merupakan cara untuk menggunakan sesuatu. Pembahasan kali ini akan membahas tentang cara menggunakan *Flashcard* dalam pembelajaran. *Flashcard* dapat digunakan untuk mengerjakan berbagai bidang pelajaran terutama matematika. Berikut ini tata cara penggunaan *flashcard* yang bernama lomba lari menara cup :

- 1) Siapkan cup (gelas plastik) untuk satu menara minimal tiga, enam, sampai sepuluh.
- 2) Siapkan meja untuk menyusun menara.
- 3) Siapkan tiga atau lebih kartu kilas di depan siswa untuk dibaca setelah menyusun menara. Agar tambah seru jumlah cup dan kartu dapat ditambah sesuai keinginan.
- 4) Informasikan pada siswa bahwa mereka harus menyusun menara dari gelas plastik, kemudian apabila siswa mendapatkan kartu pertanyaan maka siswa harus menjawabnya secara berkelompok dan setelah itu mereka harus mencari kartu yang cocok dengan pertanyaan tersebut. Kelompok yang menyelesaikan dengan waktu yang ditentukan maka dapat point.
- 5) Ulangi kegiatan hingga semua siswa mendapatkan giliran.<sup>32</sup>

Selain dengan cara di atas, sebenarnya banyak teknik atau cara memainkan media *Flashcard* tanpa alat bantu lainnya. Berikut ini tata cara memainkan media *flashcard* tanpa adanya alat bantu atau benda lainnya :

---

<sup>32</sup> Muh. Rijalul Akbar, *Flash Card sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*, Penerbit Haura Utama, 2022. Hal 75.

- 1) Guru menyebar *Flashcard* yang dimana *flashcard* yang disebar guru adalah kartu pertanyaan. Setiap kelompok wajib mengambil 1 kartu.
- 2) Setelah peserta didik mengambil kartu, peserta didik berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada di kartu yang sudah mereka pilih.
- 3) Guru memberikan waktu 5 menit untuk berdiskusi dan mencari jawaban melalui kartu yang lainnya yang sudah di sebar oleh guru di setiap keranjang yang sudah disediakan, setelah peluit di tiup maka peserta didik harus sudah selesai berdiskusi.
- 4) Kemudian peserta didik mempresentasikan jawabannya dengan menggunakan *flashcard* yang terdapat jawaban dengan benar dan sesuai dengan pertanyaan yang ada.