

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Jadi pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya).¹ Sedangkan media adalah segala sesuatu yang mengantarkan dan menyajikan informasi dari sumber kepada penerima pesan baik sebagai peraga, alat ataupun jalur komunikasi.² Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media adalah proses pembuatan atau penyempurnaan alat atau sarana dalam menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang mendasarkan pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba produk.³¹

Dalam pengembangan media ada beberapa komponen yang harus diperhatikan antara lain adalah :

a. Tujuan

Tujuan merupakan landasan pokok yang harus dipertimbangkan agar media yang dipilih dapat bekerja sesuai

¹ “Hasil Pencarian - KBBI Daring,” accessed June 7, 2023, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan>.

² Hamdan Husen Batubara and Dessy Noor Ariani, “Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar,” *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2019): 33–46. ³¹ Imam Mahfud and Eko Bagus Fahrizqi, “Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Sport Science and Education Journal* 1, no. 1 (2020).

sasarannya. Salah satunya dalam konteks pendidikan tujuan merupakan sejumlah komponen yang terukur dan harus muncul pada peserta didik setelah kegiatan berlangsung.

b. Jenis pesan atau materi

Ditinjau dari segi pengetahuan penyampaian pesan harus disajikan sesuai dengan kebutuhan atau pesan yang disampaikan. Penyajian pesan sendiri dapat berupa peta konsep, gambar, teks dan benda nyata.

c. Kondisi pengguna

Dalam pemilihan media harus disesuaikan dengan kondisi penerima pesan meliputi ; tingkat perkembangan kognitif, tingkat kompetensi dan infrastruktur yang dimiliki.

d. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan faktor pendukung yang menentukan tingkat keefektifan media yang dikembangkan. Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan: sarana pendukung, ketersediaan waktu, ketersediaan bantuan teknis, dan kondisi cuaca saat kegiatan berlangsung.³

Selain beberapa hal di atas juga ada beberapa aspek kesesuaian yang harus dipertimbangan sebagai berikut:

³ Hamdan Husen Batubara and Dessy Noor Ariani, "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar," *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2019): 33–46.

- a. Konten atau isi media.
- b. Fitur atau karakteristik media.
- c. Harga.
- d. Ketersediaan media.
- e. Kepraktisan media.
- f. Ketahanan media.
- g. Tingkat kebaruan media.⁴

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian

Media merupakan sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Dari pengertian diatas adanya media sangatlah penting bagi kesuksesan dalam proses pembelajaran.⁵ Sedangkan salah satu ahli *Malcom Knowles* mendefinisikan pembelajaran merupakan sesuatu yang lebih menekankan pada pendidik sebagai seorang agen perubahan yang memberikan rangsangan dan penguatan terhadap pembelajaran serta mendesain kegiatan pembelajaran untuk mencapai perubahan pada siswanya.⁶ Sehingga dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran merupakan suatu alat

⁴ Hamdan Husein Batubara and Dessy Noor Ariani, "Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sungai Miai Banjarmasin," *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)* 4, no. 1 (2018): 15–29.

⁵ Olivia Feby Mon Harahap, SKM Mastiur Napitupulu, and Novita Sari Batubara, *MEDIA PEMBELAJARAN: Teori Dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (CV. AZKA PUSTAKA, 2022).

⁶ Ahmad Salim, "Manajemen Pendidikan Karakter Di Madrasah: Sebuah Konsep Dan Penerapannya," *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 1, no. 02 (2015): 1–16.

yang digunakan pendidik dalam menyampaikan atau memudahkan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan media pembelajaran menurut para ahli memiliki makna sebagai berikut; Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Sedangkan menurut Miarso dalam Sudatha & Tegeh, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Yudasmara & Purnami yang mengemukakan bahwa media berperan sangat penting sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).⁷

Sehingga dari pengertian diatas baik dari segi perkata atau dari pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran atau alat untuk memudahkan pendidik dalam berkomunikasi dengan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran.⁸

Adanya media pembelajaran bertujuan supaya komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dapat terjalin menarik sehingga pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Dapat dibayangkan apabila pembelajaran hanya disampaikan dengan lisan atau tidak disampaikan dengan cara yang menarik pembelajaran akan monoton dan siswa sulit menerima materi yang disampaikan guru

2. Jenis media pembelajaran

⁷ Nanda Dewi, R Eka Murtinugraha, and Riyan Arthur, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 PVKB UNJ," *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil* 7, no. 2 (2018): 95–104.

Sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran menjadikan keberagaman bentuk dan fungsinya, namun pada intinya semua media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁹ Media pembelajaran secara garis besar dibagi menjadi 3 yaitu:

- a. Media audio, merupakan media yang hanya dapat dinikmati dengan pendengaran saja, hanya mempunyai unsur bunyi dan lain sebagainya seperti radio atau rekaman berbunyi. Menurut HM Musfiqon dalam bukunya menjelaskan bahwa media audio merupakan media yang penggunaannya menekankan unsur pendengaran dari diri kita. Angkowo mengutip buku tersebut dalam penggunaan media ini pesan yang disampaikan akan berupa pesan yang di asalkan seperti lambang lambang suditif yang verbal maupun tidak dan tanpa melibatkan indera lain seperti penglihatan dan sebagainya.
- b. Media audiovisual, merupakan media yang mengandung unsur bunyi serta gambar ini merupakan persatuan dari kedua metode yang mempunyai unsur gambar suara dan bisa berbentuk video film dan sebagainya. Yudi munadi mengatakan dalam bukunya menjelaskan bahwa menggunakan panca indra pendengaran serta penglihatan sekaligus pada satu proses. Dapat berasal dari mulut yang verbal serta nonverbal mungkin bisa disajikan sepertidari film dan sebagainya. Hingga dapat dilakukan oleh alat proyeksi disambungkan.¹⁰

Media audio visual adalah adonan antara media audio serta media visual yakni pada media audio visual ini memiliki 2 unsur yaitu gambar bersama suaranya. Dalam pemanfaatan media ini pula alat penglihatan serta alat indera

⁹ Ririn Puspita Tutiasri, Niko Kurniawan Laminto, and Karim Nazri, "Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Di Tengah Pandemi Covid-19," 2020.

¹⁰ Dhiya Rahmah Yus, "Penggunaan Multimedia Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 7 Banda Aceh," 2019.

pendengaran pada satu proses. Media visual ini jua bisa berupa film, LCD proyektor, video dan televisi.

- c. Media visual, hanya dapat dicermati dengan unsur bunyi dan gambar atau dapat kita nikmati sebagai tontonan dapat berupa gambar lukisan foto dan lain sebagainya.

Media visual media yang memberikan gambaran secara konkrit maupun tidak berbentuk bersifat real langsung hingga dapat dirasakan oleh pengguna dalam panca indranya. ini dapat dikatakan sebagai media yang mengkombinasikan warta dan gagasan secara melalui media gambar. Media yang digunakan bagus untuk berita yang padat dan lain sebagainya.¹¹

3. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembantu proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga adanya media pembelajaran tentu memberikan sebuah manfaat diantaranya:

- a. Memberikan *feedback* untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang akan direncanakan.
- b. Pokok bahasan bagi pebelajar yang lebih fungsional dan terasa manfaatnya bagi mereka.
- c. Memberikan pengalaman pengayaan (*enrichment*) secara langsung kepada pebelajar terhadap apa yang telah disampaikan oleh pembelajar.
- d. Membiasakan pembelajar untuk lebih meyakinkan terhadap pembelajaran yang diajarkan, sehingga akan menimbulkan rasa hormat dan kagum terhadap pembelajar.

¹¹ Nursifa Faujiah, Sekar Nanda Septiani, and Tiara Putri, "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis -Jenis Media," *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik* 3, no. 2 (2022): 81–87.

- e. Perasaan pembelajar akan terasa mendalam dalam dirinya dengan bertemunya konsep yang diajarkan pembelajar dengan yang didapatnya di luar sekolah.
- f. Secara tidak langsung pembelajar membiasakan mengadakan studi komparasi terhadap materi yang diberikan guru dengan yang diperolehnya dari media pembelajaran di luar sekolah.¹²

C. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan sebuah ilmu dasar yang disampaikan diberbagai jenjang pendidikan baik di tingkat rendah ataupun tingkat tinggi, yang membedakan matematika pada jenjang tingkat rendah dengan jenjang tingkat tinggi adalah perbedaan materi yang terkandung dalam proses pembelajarannya, selain itu tingkat kesulitannya pun juga berbeda. Matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan dan termasuk salah satu ilmu yang mendasari pesatnya perkembangan teknologi dan pengetahuan masa kini.¹³ Banyak sekali contoh pemanfaatan ilmu matematika di dunia sekarang seperti halnya dalam perhitungan kontruksi bangunan, pertanian, otomotif, dll.

Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis dan geometri.¹⁴ Untuk mendapatkan sebuah ilmu tersebut tentu tidak didapatkan secara langsung namun melalui proses yaitu pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan memungkinkan seseorang melaksanakan

¹² Muhammad Hasan et al., "Media Pembelajaran," 2021.

¹³ Dzurriyatin Thoyyibah, "Metode Jaritmatika Untuk Melatih Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dan Pengurangan Peserta Didik Kelas 2 SD," *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 231–41.

¹⁴ Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (2013): 1–10.

kegiatan belajar matematika, dan proses tersebut berpusat pada guru mengajar matematika dengan melibatkan partisipasi aktif peserta didik di dalamnya.¹⁵ Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya untuk mendapatkan ilmu Matematika tentu membutuhkan suatu proses pembelajaran, dan didalam proses pembelajaran tersebut terdapat berbagai elemen yang mendukung untuk tercapainya ilmu matematika tersebut, diantaranya metode pembelajaran, model pembelajaran, media dll.

D. Perkalian, dan pecahan senilai

Materi yang diajarkan dalam pembelajaran matematika tidak terlepas dari angka, salah satu materi yang disampaikan adalah mengenai perkalian . Perkalian dapat dikatakan sebagai penjumlahan yang diulang-ulang.¹⁶ Di jenjang sekolah dasar materi perkalian pada mata pelajaran matematika meliputi konsep seperti tabel perkalian, dan sebagainya. Materi ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang operasi perkalian.

Contoh perkalian = $5 \times 4 = 20$

Pecahan senilai merupakan pecahan yang mewakili kuantitas yang sama dengan angka yang berbeda. Contohnya adalah angka satu itu sama dengan $\frac{10}{10}$. Atau $\frac{1}{4}$ merupakan pecahan senilai dengan 0,25. Contoh lainnya adalah $\frac{1}{2}$ dapat senilai dengan $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{6}$ semisal untuk $\frac{a}{b}$ sebarang pecahan dan k sebarang bilangan tak nol, maka pecahan senilai dari $\frac{a}{b}$ adalah $\frac{a \times k}{b \times k}$ sebagai contoh misalnya pecahan senilai $\frac{1}{2}$ adalah

$$\frac{1 \times 2}{2 \times 2} = \frac{2}{4} \quad 17$$

¹⁵ AS Annisa Nurul Fadilla, "Problematika Pembelajaran Matematika Daring Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Jendela Pendidikan* 1, no. 02 (2021).

¹⁶ Dwi Virgo Mulia Asmara, Dedi Kuswandi, and Abdur Rahman As'ari, "Pengembangan Media Kobaki Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, no. 12 (2020): 1839–47.

¹⁷ Ules Sumule, "Peningkatan Hasil Belajar Pecahan Senilai Siswa Menggunakan Permainan Domino Pecahan Kelas VII SMPN 4 Kaibun," *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2021): 201–10.

E. Literasi Numerasi

Pembelajaran matematika, didalamnya pasti tidak akan jauh dengan angka. Dalam proses hidup manusia dapat dikenalkan matematika sejak dari kecil.¹⁸ Pada usia BALITA sering kali anak dikenalkan dengan angka mulai 1 sampai dengan 10, sehingga secara tidak sengaja kita sudah mulai belajar matematika dari kecil bahkan sebelum menginjak bangku sekolah. Kemampuan untuk menggunakan angka, data, dan simbol matematika serta pengetahuan dan kemampuan untuk membuat keputusan yang berkaitan dengan masalah sehari-hari yang nyata disebut literasi numerasi.¹⁹

Kemampuan numerasi berbeda dengan Matematika. Seseorang yang memiliki kemampuan matematika belum tentu memiliki kemampuan numerasi.²⁰ Literasi numerasi terdiri dari tiga aspek berupa berhitung, relasi numerasi, dan operasi aritmatik. Berhitung adalah kemampuan untuk menghitung suatu benda secara verbal dan kemampuan untuk mengidentifikasi jumlah dari benda. Relasi numerasi berkaitan dengan kemampuan untuk membedakan kuantitas suatu benda seperti lebih banyak, lebih sedikit, lebih tinggi, atau lebih pendek. Sementara itu, operasi aritmatika adalah kemampuan untuk mengerjakan operasi matematika dasar berupa penjumlahan dan pengurangan. Tiga aspek literasi numerasi yang telah dijelaskan sebelumnya merupakan aspek dasar dalam pembelajaran matematika yang penting diperkenalkan sejak usia dini hingga anak memasuki kelas rendah.²¹ Sedangkan pada penelitian ini peneliti mengangkat kemampuan numerasi pada aspek aritmatika dan berhitung khususnya pada materi perkalian dan juga pecahan senilai.

¹⁸ Ajeng Rizki Safira and Ayunda Sayyidatul Ifadah, *Pembelajaran Sains Dan Matematika Anak Usia Dini* (Caremedia Communication, 2020).

¹⁹ Vit Ardhyantama and Chusna Apriyanti, *Perkembangan Bahasa Anak* (Stiletto Book, 2021).

²⁰ D Darwanto and Anggi Monica Putri, "Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah:(Sebuah Upaya Menghadapi Era Digital Dan Disrupsi)," *Ekspone* 11, no. 2 (2021): 25–35.

²¹ Muhammad Rifqi Mahmud and Inne Marthyane Pratiwi, "Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur," *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2019): 69–88.

Literasi numerasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan penalaran. Penalaran berarti menganalisis dan memahami suatu pernyataan dengan memanipulasi simbol atau bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan kemudian mengungkapkan pernyataan tersebut baik secara lisan maupun tulisan. Literasi numerasi adalah bagian dari matematika, jadi komponen yang digunakan untuk melakukannya tidak lepas dari materi yang ada dalam matematika. Matematika adalah bidang yang menyelidiki pengetahuan eksak yang sistematis seperti aturan, ide, penalaran logik, dan strukturstruktur yang logik.²²

Sedangkan dalam pandangan Ekowati et al literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan penalaran. Penalaran berarti menganalisis dan memahami suatu pernyataan, melalui aktivitas dalam memanipulasi simbol atau bahasa matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun lisan.²³

Contoh berikut menunjukkan pentingnya kemampuan literasi numerasi: seorang siswa belajar cara perkalian bilangan bulat dengan bilangan bulat. Dua kali tiga sama dengan enam. Walaupun soal diganti tiga kali dua, hasilnya tetap sama. Namun, akan berbeda ketika diberikan dalam situasi lain. Efek penyerapan dan penyembuhan obat akan berbeda jika diberikan dengan aturan dua kali tiga dengan tiga kali dua. Siswa yang menguasai konsep perkalian bilangan bulat dan kemampuan numerasi yang baik akan dapat menjelaskan mengapa efek penyerapan obat berbeda.²⁴

F. Indikator Kemampuan Numerasi

²² Dyah Worowirastrri Ekowati et al., “Literasi Numerasi Di SD Muhammadiyah,” *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2019): 93–103.

²³ Ryzal Perdana and Meidawati Suswandari, “Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar,” *Absis: Mathematics Education Journal* 3, no. 1 (2021): 9–15.

²⁴ Fitrianing Tyas Puji Pangesti, “Menumbuhkembangkan Literasi Numerasi Pada Pembelajaran Matematika Dengan Soal HOTS,” *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education* 5, no. 9 (2018): 566–75.

Pendidikan Indonesia pasti mempunyai sebuah alat ukur yang biasa disebut dengan indikator. Pada kemampuan numerasi indikator berfungsi sebagai pedoman tercapai atau tidaknya target yang diberikan terhadap peserta didik. Diantara indikator tersebut adalah:

1. **Pemikiran dan Penalaran Matematika:** memunculkan pertanyaan karakteristik matematika, mengetahui jenis jawaban yang ditawarkan matematika, membedakan antara berbagai jenis pernyataan, memahami dan menangani batas dan batasan konsep matematis.
2. **Argumentasi Matematika:** mengetahui apa yang dibuktikan, mengetahui bagaimana bukti berbeda dari bentuk penalaran matematika lainnya, mengikuti dan menilai rantai argumen, merasa untuk heuristik, menciptakan dan mengekspresikan argumen matematika.
3. **Komunikasi Matematika:** Mengekspresikan diri dengan berbagai cara dalam bentuk visual lisan, tulisan, dan bentuk visual lainnya, memahami pekerjaan orang lain.
4. **Pemodelan:** penataan lapangan untuk dimodelkan, menerjemahkan realitas ke dalam struktur matematika, menafsirkan model matematis dalam konteks atau realitas, bekerja dengan model, memvalidasi model, mencerminkan, menganalisis, dan menawarkan kritik terhadap model atau solusi, merefleksikan proses pemodelan.
5. **Pengajuan Masalah dan Pemecahannya:** pengajuan, merumuskan, dan pemecahan masalah dengan berbagai cara.
6. **Representasi:** menguraikan, mengkodekan, menerjemahkan, membedakan antara, dan menafsirkan berbagai bentuk representasi objek dan situasi matematika serta memahami hubungan antara representasi yang berbeda.
7. **Simbol:** menggunakan bahasa dan operasi simbolis, formal, dan teknis.

8. Alat dan Teknologi: menggunakan alat bantu dan peralatan, termasuk teknologi bila sesuai.²⁵

G. Karakteristik Siswa Kelas IV

Pada jenjang sekolah dasar ada dua penggolongan kategori kelas hal ini berdasarkan jenjang kelas dan juga usia peserta didik, penggolongan pertama yaitu kelas rendah dimana kategori ini terdapat 3 bagian kelas yaitu kelas 1, kelas 2, dan kelas 3. Penggolongan yang selanjutnya yaitu kelas tinggi, dimana kategori ini juga terdapat 3 bagian kelas yaitu kelas 4, kelas 5, dan kelas 6. Siswa kelas 5 merupakan siswa dengan kategori kelas tinggi dengan rentan usia siswa rata-rata 10 tahun.²⁶

Dalam satu kelas tentunya tidak hanya berisi dengan hanya satu orang, hal ini menjadikan beberapa perbedaan karakteristik siswa, selain perbedaan tidak menutup kemungkinan karakteristik antar satu kelas tersebut juga memiliki kesamaan. Karakteristik siswa adalah bagian-bagian pengalaman siswa yang berpengaruh pada keefektifan proses belajar.²⁷ Karakteristik siswa merupakan ciri khusus yang dimiliki oleh masing-masing siswa baik sebagai individu atau kelompok sebagai pertimbangan dalam proses pengorganisasian pembelajaran.

Siswa kelas IV yang memiliki rentan usia kurang lebih 10 tahun, merupakan tahapan mereka dimana dia sudah mulai berfikir logis dan pada tahap ini mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar. Namun meskipun sudah mulai berfikir logis pada usia ini mereka juga merasa bosan apabila melakukan suatu hal yang kurang menarik seperti halnya pembelajaran yang monoton, mereka juga masih suka terhadap hal-hal yang

²⁵ Fury Styo Siskawati, Fitriana Eka Chandra, and Tri Novita Irawati, "Profil Kemampuan Literasi Numerasi Di Masa Pandemi Cov-19," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 3, no. 1 (2021): 253–61.

²⁶ Nasrin Nabila, "Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget," *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 6, no. 1 (2021): 69–79.

²⁷ Nevi Septianti and Rara Afiani, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2," *As-Sabiqun* 2, no. 1 (2020): 7–17.

menyenangkan.²⁸

H. Faktor Pendukung Kemampuan Numerasi.

Kemampuan Numerasi merupakan sebuah kemampuan dalam mengasah otak sehingga dia dapat meningkat dengan beberapa sebab diantaranya

1. Fasilitas sekolah yang lengkap.

Dengan adanya fasilitas sekolah yang lengkap maka akan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik akan semangat dalam proses pembelajaran. Selain dengan dukungan fasilitas yang lengkap kemampuan seorang pendidik juga akan mempengaruhi tingkat kemampuan numerasi siswa.²⁹

2. Kemauan peserta didik.

Selain dukungan dari faktor eksternal, faktor internal siswa juga sangat mendukung dalam proses meningkatnya kemampuan numerasi. Seperti tingkat intelektual siswa, sikap siswa, dan psikomotorik.³⁰

3. Dukungan orang tua dan guru.

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tentu memiliki sebuah keterbatasan waktu. Selain di sekolah siswa juga harus belajar di rumah. Kedua hal tersebut harus berjalan beriringan. Faktor eksternal yang berasal dari keluarga yang kurang memberikan dorongan untuk belajar sehingga menyebabkan minat siswa untuk belajarpun menjadi kurang.³¹

²⁸ Ilham Hidayatulloh, "KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR," *PROSIDING TEKNOLOGI PENDIDIKAN* 3, no. 1 (2023): 123–27.

²⁹ Novi Andri Nurcahyono, "Peningkatan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Melalui Model Pembelajaran," *Hexagon: Jurnal Ilmu Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2023): 19–29.

³⁰ Ryzal Perdana and Meidawati Suswandari, "Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar," *Absis: Mathematics Education Journal* 3, no. 1 (2021): 9–15.

³¹ Miftakhul Khasanah and Muhammad Abduh, "Pengaruh Kemampuan Literasi Numerasi Dan Dukungan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Matematika Soal Cerita Di Sekolah Dasar," *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 4 (2023): 1529–43.

I. PATUNG PERDOSEN

Media PATUNG PERDOSEN merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dari sebuah media terdahulu yaitu sebuah media kartu domino yang terfokus pada bilangan pecahan bulat. Sedangkan dalam media PATUNG PERDOSEN dikembangkan menjadi lebih luas jangkauan materinya dengan menambahkan sebuah materi perkalian. Nama PATUNG PERDOSEN sendiri diambil peneliti dari singkatan papan hitung perkalian dan pecahan senilai. Pada hakikatnya fungsi dari media PATUNG PERDOSEN ini sama seperti fungsi media pembelajaran pada umumnya yaitu untuk menyajikan pesan dan informasi dengan jelas, sehingga dapat memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.³² Media PATUNG PERDOSEN merupakan jenis media visual karena penggunaannya mengandalkan praktek pengamatan beberapa lambang matematika oleh indra penglihatan.

Melalui media PATUNG PERDOSEN, anak dengan karakteristiknya dapat mengetahui jika numerasi $(3 \times 4 + 12)$ merupakan proses penambahan angka atau pembagian angka dari anak menggeser kertas pada kolom yang menunjukkan angka 3 dan garis yang menunjukkan angka 4 pada media PATUNG PERDOSEN, serta numerasi $(1:2 = \frac{1}{2})$ merupakan proses pembagian angka satu dengan anak mengamati papan domino pecahan senilai dari angka satu apabila kepingan utuh tersebut dibagi sama rata akan terdapat tulisan $\frac{1}{2}$.³³ Tentu terdapat sebuah perbedaan dalam proses pembelajaran dalam segi kecepatan pemahaman siswa, dengan adanya media PATUNG PERDOSEN ini siswa akan lebih cepat dalam menyelesaikan sebuah persoalan perkalian, pembagian, dan juga pecahan senilai. karena pada hakikatnya Matematika adalah jenis ilmu abstrak. Oleh karena itu,

³² Syaiful Ahdan, Andini Reska Putri, and Adi Sucipto, "Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English," *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi* 9, no. 3 (2020): 493–509.

³³ Gaudensiana Bopo et al., "Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung Pada Anak Usia 6-7 Tahun," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 3 (2023): 468–80.

perlu adanya perantara yang me-representasikan atau memodelkan konsep matematika abstrak yang diimplementasikan terhadap benda fisik atau manipulatif sehingga siswa akan terbantu dalam mempelajari matematika.³⁴

PATUNG PERDOSEN merupakan media yang terbuat dari bahan dasar papan yang bentuk sedemikian rupa sehingga dapat membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. peneliti dalam menentukan bahan media PATUNG PERDOSEN memilih bahan yang ringan dengan tujuan efisiensi berat sehingga media PATUNG PERDOSEN mudah untuk digunakan dan di pindahkan. Tampilan dari PATUNG PERDOSEN juga dikemas semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan daya tarik dalam menggunakan media tersebut.³⁵

³⁴ Puspita Ayu Damayanti and Abd Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut," *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 2 (2019): 119–24.

³⁵ Andarusni Alfansyur and Mariyani Mariyani, "Pemanfaatan Media Berbasis ICT 'Kahoot'Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Bhineka Tunggal Ika* 6, no. 2 (2019): 208–16.