

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin “Medius” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.²⁴ Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan benar dan efektif. Media pembelajaran atau alat bantu yang digunakan pendidik dalam suatu proses belajar mengajar dapat menjadi sebuah jalan untuk sesuatu yang bersifat abstrak menjadi nyata untuk dapat diterima dalam pemikiran peserta didik. Perkembangan kognitif yang dialami oleh peserta didik diusia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret.²⁵

²⁴ Gunawan Gunawan and Asnil Aida Ritonga, “Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0,” 2020.

²⁵ Nurdyansyah Nurdyansyah, “Media Pembelajaran Inovatif,” 2019.

Selanjutnya sudah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut:

- a) *National Education Association (NEA)* memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- b) Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.
- c) *Association of Education Communication Technology (AECT)* memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.
- d) Gagne berpendapat bahwa berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
- e) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa untuk belajar.
- f) Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed material), komputer, dan instruktur.²⁶

Dalam media pembelajaran terdapat inovasi media pembelajaran. Inovasi media pembelajaran merupakan sebuah pengembangan media

²⁶ Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)," *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no. 1 (2012).

yang sesuai dengan konteks yang dibutuhkan seorang pendidik sesuai dengan keadaan peserta didik dan juga kondisi yang terjadi di lapangan. Inovasi media pembelajaran ini bersifat baru dan juga mampu memberikan solusi terhadap suatu permasalahan dalam dunia pendidikan.²⁷ Dengan adanya inovasi dalam media pembelajaran akan memberikan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan proses kegiatan mengajar akan berlangsung dengan lancar, terkondisikan dengan baik dan kreatif maka akan menumbuhkan semangat belajar untuk peserta didik. Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu tercapainya tujuan dalam suatu proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²⁸

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) dalam menggunakannya. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

a) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali

²⁷ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putra, "Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya," 2019.

²⁸ Nuning Setyowati and Mawardi Mawardi, "Sinergi Project Based Learning Dan Pembelajaran Bermakna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 3 (2018): 253–63.

dengan media seperti fotografi , video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, proses kejadian manusia mulai dari pertemuan sel telur dengan sperma hingga lahir menjadi seorang bayi.

c) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang

diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama.²⁹

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam buku dengan judul Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0 dijelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari pendidik kepada peserta didik. Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.³⁰

Suwarna, mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus sebagai berikut:

a) **Penyampaian Materi Pembelajaran Dapat Diseragamkan.**

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.

b) **Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Menarik.**

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

c) **Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif.**

²⁹ Hasan et al., "Media Pembelajaran."

³⁰ Gunawan and Ritonga, "Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0," 3–9.

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung menyampaikan materi secara “satu arah” kepada siswa.

d) Jumlah Waktu Belajar-Mengajar Dapat Dikurangi.

Sering dijumpai para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang tersedia sangat terbatas. Namun, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran akan dapat menggunakan waktu yang terbatas tersebut secara lebih efisien.

e) Kualitas Belajar Siswa Dapat Ditingkatkan.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.

f) Sikap Positif Siswa Terhadap Proses Belajar Dapat Ditingkatkan.

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

g) Peran Guru Dapat Berubah ke arah yang Lebih Positif dan Produktif.

Menurut Mubarak, dkk fungsi media pendidikan adalah untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak, mental, maupun

dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Dengan pemanfaatan media, guru dapat memberikan perhatian lebih banyak pada aspek pemberian motivasi minat dan tindakan, penyajian informasi, bimbingan, dan pemberian instruksi.³¹

4. Tujuan Media Pembelajaran

Dalam buku Media Pembelajaran yang diterbitkan oleh Badan Penerbit UNM disebutkan bahwa Kemp dan Dayton mengemukakan tiga (3) tujuan media pembelajaran yaitu :

h) Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi, yakni menjembatani proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Untuk itu dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran.

i) Memotivasi (*To Motivate*)

Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang mampu memotivasi belajar siswa di sekolah dasar. Penggunaan media yang tepat sangat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memaknai pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Beragamnya media pembelajaran yang dipakai diharapkan meminimalisir kejenuhan proses pembelajaran, mempermudah

³¹ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018): 5–8.

penyerapan informasi sehingga siswa akan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

j) Menciptakan Aktivitas Belajar (*To Learn*)

Media pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan kepada peserta didik. Jika media pembelajaran dirancang interaktif maka siswa tidak hanya memanfaatkan media sebagai sumber informasi dalam belajar, namun siswa mampu melakukan berbagai aktivitas ketika menggunakan media pembelajaran tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran juga membantu siswa untuk menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Media memiliki kemampuan dalam mengkomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret.³²

5. Pemilihan Media Pembelajaran Matematika

Menurut Subagya, Pemilihan media pendidikan dalam pembelajaran matematika yang baik sebagai berikut :³³

- a) Harus lebih menambah kegiatan belajar siswa.
- b) Harus menyebabkan semangat belajar siswa yang lebih tinggi.
- c) Lebih memberi pengalaman terhadap siswa yang belum mengalami.

³² Karo-Karo and Rohani, 27–31.

³³ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Deepublish, 2019), 105.

- d) Lebih menghemat waktu.
- e) Dapat membangkitkan motivasi dan aktivitas siswa.
- f) Hendaknya sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
- g) Ekonomis dan tahan lama.
- h) Mudah digunakan.
- i) Sesuai kemampuan berpikir dan kemampuan lain siswa.
- j) Lebih unggul jika dibandingkan dengan media lain.

Selanjutnya indikator-indikator yang mencerminkan seorang siswa siswa termotivasi pada suatu mata pelajaran menurut penelitian Elok Sudibyو antara lain :³⁴

- a) Selalu berusaha duduk didepan
- b) Antusias mendengarkan dan memperhatikan pelajaran.
- c) Aktif, jika ada yang tidak paham langsung bertanya.
- d) Ada kemauan belajar tanpa disuruh-suruh.
- e) Perasaan senang ketika jam pelajaran.
- f) Dengan senang hati melakukan tugas-tugas pelajaran
- g) Tidak ingin pelajaran cepat selesai dan selalu menanti tugas yang menarik.

B. Mistery Box Pecahan (MBP)

1. Pengertian Media Pembelajaran Misteri Box Pecahan (MBP)

Misteri Box Peccahan (MBP) merupakan sebuah alat bantu dalam bidang studi matematika yang memiliki bentuk semacam semacam kubus

³⁴ Elok Sudibyو, Budi Jatmiko, and Wahono Widodo, "Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 1, no. 1 (2016): 16.

yang dapat dibuat dari kayu. Dalam kotak box pecahan tersebut terdapat beberapa macam lagi alat peraga yang salah satunya kotak atau persegi panjang yang dibuat dengan menggunakan ukuran yang sama dengan konsep matematika materi pecahan yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Media Misteri Box Pecahan (MBP) merupakan suatu media dengan bentuk menyerupai tas koper kubus kecil yang didalamnya terdapat banyak benda lainnya seperti kotak kayu pecahan, pizza pecahan, angka sebagai pembilang dan penyebut pecahan dan juga benda penunjang lainnya. Media Misteri Box Pecahan (MBP) digunakan untuk memahami konsep pecahan yang ekuivalen, menyederhanakan pecahan, melakukan operasi hitung pecahan dan juga mengetahui pecahan yang senilai.

2. Tujuan Media Pembelajaran Misteri Box Pecahan (MBP)

Media Misteri Box Pecahan (MBP) ini dibuat dengan tujuan untuk membantu peserta didik yang masih mengalami kesulitan belajar dan mengalami miskonsepsi materi pecahan matematika. Misteri Box Pecahan (MBP) dapat membantu para peserta didik untuk mengkonstruksi pemahaman materi tentang pecahan yang bersifat abstrak, disebabkan Misteri Box Pecahan (MBP) dapat memberikan gambaran secara real kepada peserta didik melalui benda-benda penunjang yang terdapat didalam kotak pecahan tersebut. Di dalam kotak misteri pecahan terdapat kayu pecahan yang dapat menyesuaikan nilai pecahan yang diinginkan. Selain kotak kayu pecahan juga ada lingkaran pizza pecahan. Kotak kayu dan pizza tersebut memiliki bentuk yang simetris sehingga siswa

dapat dengan mudah memahami dalam membagi lingkaran menjadi beberapa bagian yang memiliki ukuran sama besar.

3. Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Misteri Box Pecahan (MBP)

Pembelajaran dengan menggunakan media Misteri Box Pecahan (MBP) adalah kegiatan pembelajaran dimana media ini digunakan oleh pendidik sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Media Misteri Box Pecahan (MBP) ini digunakan dalam pembelajaran matematika pada konsep dasar materi pecahan. Dengan digunakannya media Misteri Box Pecahan (MBP) diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat memberi kesan pembelajaran yang bermakna pada diri peserta didik. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Misteri Box Pecahan (MBP) ini sebagai berikut

- a) Pendidik memberikan gambaran mengenai konsep materi pecahan.
- b) Selanjutnya pendidik memperkenalkan kepada peserta didik tentang media Misteri Box Pecahan (MBP) yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Pendidik menunjukkan kepada peserta didik tentang penggunaan media Misteri Box Pecahan (MBP).
- d) Pendidik menjelaskan konsep materi pecahan dengan menggunakan media Misteri Box Pecahan (MBP).
- e) Pendidik memberikan beberapa persoalan mengenai materi yang sudah dijelaskan lalu peserta didik diminta untuk menyelesaikan

persoalan tersebut dengan mempraktekan langsung menggunakan media Misteri Box Pecahan (MBP).

4. Komponen Media Media Pembelajaran Misteri Box Pecahan (MBP)

a) Box Pecahan

Box disini adalah bagian yang digunakan sebagai wadah untuk menyimpan komponen alat penunjang yang lainnya. Box ini sekaligus digunakan sebagai papan pecahan ketika dioperasikan.

b) Replika Pizza dan (atau) komponen yang lainnya

Miniaturnya sebagai benda konkret untuk menunjukkan kepada siswa mengenai konsep dari pecahan.

c) Angka Pecahan

Angka pecahan digunakan sebagai penunjuk angka penyebut dan pembilang dari pecahan yang ditunjukkan dari miniatur pecahan.

C. Materi Pecahan Matematika

1. Pengertian Pecahan

Pecahan menyatakan bagian dari keseluruhan. Pecahan juga dapat menyatakan bagian dari sekelompok benda.



Sebuah pizza dipotong menjadi dua bagian sama besar. Setiap potongan pizza dapat dinyatakan dengan pecahan setengah atau seperdua. Selanjutnya, setiap potongan tersebut dipotong lagi menjadi

dua bagian sama besar. Satu potongan pizza yang lebih kecil tersebut dapat dinyatakan dengan pecahan seperempat.

2. Membaca dan Menulis Lambang Pecahan

Pecahan dapat ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$, dengan a merupakan pembilang b sebagai penyebut.

$$\begin{array}{l} a \longrightarrow \text{pembilang} \\ \hline b \longrightarrow \text{penyebut} \end{array}$$

Pecahan $\frac{1}{2}$ dibaca satu perdua atau seperdua atau setengah.

Angka 1 merupakan pembilang dan angka 2 adalah penyebut.

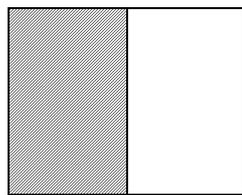
Pecahan $\frac{1}{4}$ dibaca satu perempat atau seperempat.

Pecahan $\frac{3}{8}$ dibaca tiga perdelapan.

Pecahan $\frac{3}{5}$ dibaca tiga perlima.

3. Pecahan Sederhana

1) Setengah



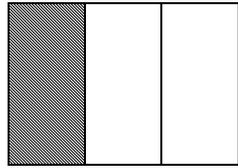
$$\frac{1}{2}$$

Satu dibagi dua bagian yang sama.

Daerah yang diarsir adalah bagian dari 2.

Daerah tersebut menunjukkan pecahan $\frac{1}{2}$

2) Sepertiga



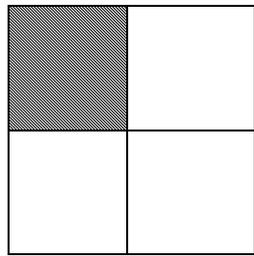
$$\frac{1}{3}$$

Satu dibagi tiga bagian yang sama.

Daerah yang diarsir adalah bagian dari 3.

Daerah tersebut menunjukkan pecahan $\frac{1}{3}$

3) Seperempat



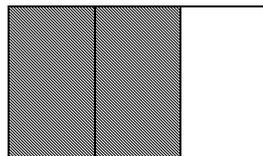
$$\frac{1}{4}$$

Satu dibagi empat bagian yang sama.

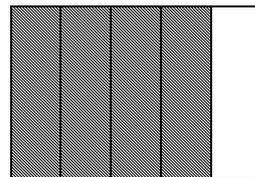
Daerah yang diarsir adalah bagian dari 4.

Daerah tersebut menunjukkan pecahan $\frac{1}{4}$

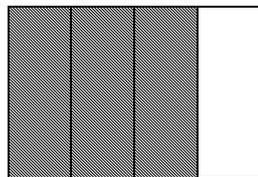
4. Pecahan sederhana lain



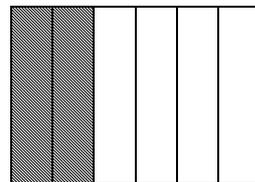
$$\frac{2}{3}$$



$$\frac{4}{5}$$



$$\frac{3}{4}$$



$$\frac{2}{6}$$

D. Karakteristik Peserta Didik

Karakter merupakan kepribadian manusia yang berhubungan dengan sang pencipta, diri pribadi, dengan lingkungannya, sebagian peserta didik karena tidak berinteraksi dengan guru mereka menyebabkan sikap kurang patuh dari peserta didik pun terjadi. Dalam suatu pembelajaran tujuan pembelajaran akan tercapai ketika telah terjadi interaksi diantara peserta didik dan guru selama proses pembelajaran. Interaksi antara peserta didik dan guru ini harus terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dengan aktif dan juga edukatif antara peserta didik dan guru.³⁵ ketika peserta didik dan guru dapat berinteraksi aktif secara langsung pembelajaran akan berjalan dengan interaktif dan efisien. Keaktifan pembelajaran yang baik akan dapat mencapai tujuan belajar dan peserta didik dapat mengalami perubahan perilaku yang peserta didik tunjukkan. Untuk itu sebagai seorang pendidik harus bisa mengetahui setiap karakteristik peserta didiknya dalam kelas.

Salah satu yang menjadi dampak besar bagi pembelajaran adalah karakteristik peserta didik dimana karakter peserta didik di kelas III MI Tarbiyatuul Ashriyah ini sangat beragam, beberapa siswa sangat aktif ketika proses pembelajaran dan sebagian siswa lain terlihat sangat tidak tertarik selama kegiatan pembelajaran matematika.

Dalam teori Jen Piaget menyatakan bahwa anak mampu membangun dunia anak-anak sendiri karena mereka mampu untuk mengolah informasi berdasarkan lingkungan sekitar. Menurut Jen Piaget perkembangan kognitif memiliki 4 (empat) tahapan yaitu :

³⁵ Aji Sofanudin, *Literasi Keagamaan Dan Karakter Peserta Didik* (Diva Press, 2020), 25.

- a) Tahap Sensorimotor (0 - 1,5 tahun) Pada tahap ini bayi memahai dunia melalui koordinasi pengalaman sensorik (penglihatan dan pendengaran) dengan tindakan motorik (menyentuh dan meraih). Pada tahap perkembangan ini, seorang anak kecil menyadari bahwa peristiwa dan objek terjadi secara alami melalui tindakan mereka sendiri.
- b) Tahap Pra-Operasional (1,5 - 6 tahun) Pada tahap ini anak menunjukkan pemahaman kognitif diluar bidangnya. Proses berpikir tidak memiliki struktur yang teratur. Anak memahami realitas lingkungan dengan memahami konsep melalui simbol. Pada usia ini, proses berpikir mereka bergantung pada simbol, pemikiran anak tidak dapat dipahami, tidak relevan dan tidak rasional.
- c) Tahap Operasional Konkrit (6 - 12 tahun) Pada tahap ini, anak cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran logis atau manipulasi tetapi hanya dengan objek saat ini. Anak pada tahap operasional konkret ini masih berjuang keras untuk memecahkan masalah logis ketika tidak ada item didepan mereka
- d) Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas) Pada tahap ini, anak dapat menggunakan pembelajaran konkret mereka untuk menciptakan ide-ide yang lebih maju. Pada tahap ini anak sedang berkembang karena dapat berpikir secara abstrak dan tidak lagi harus

menggunakan hal atau peristiwa nyata untuk membimbing pikirannya.³⁶

³⁶ Ratih Susilawati, "Perubahan Integritas Guru Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pelatihan Revolusi Mental," 2019, 7–9.