

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.<sup>17</sup>

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar da- pat

---

<sup>17</sup> Hasan, dkk., Media Pembelajaran. Tahta Media Group, Klaten, Jawa Tengah, 2021.

digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjas.<sup>18</sup>

Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran yang efektif karena berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa. Media pembelajaran dapat mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan keterlibatan siswa dengan lima komponen utama: perantara pesan, sumber belajar, alat untuk mendorong motivasi, penghasil hasil belajar yang utuh, dan peningkat keterampilan. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Istilah "media pembelajaran" sering diganti dengan banyak istilah lain yang merujuk pada alat bantu dalam pendidikan.

## **2. Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan media pembelajaran antara lain:

- a) Membuat media yang dapat meningkatkan pembelajaran secara efektif dan efisien

---

<sup>18</sup> Kustandi, C, & Darmawan, D, Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat, 2020.

- b) Memberikan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dan membantu mereka memahami materi pelajaran
- c) Meningkatkan kemampuan secara keseluruhan siswa sehingga mereka lebih mudah menyerap dan menerima media ini.

Dalam penggunaan media pembelajaran, penting untuk memperhatikan apa yang akan disampaikan. Materi harus dipilih berdasarkan apa yang akan disampaikan, bukan sebaliknya. Hal ini dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah. Media pembelajaran ini juga dapat menggunakan benda yang berbeda-beda untuk memperjelas isi materinya. Oleh karena itu, media tersebut harus senantiasa berkaitan dengan tujuan dan sasaran media tersebut. Selain itu, media tersebut juga harus berfungsi sebagai media untuk mencapai tujuan tertentu, seperti memperoleh kompetensi, pengetahuan, atau sikap tertentu. Untuk meningkatkan efektivitas dan efektivitas proses belajar-mengajar, pilih media yang tepat. Media ini harus praktis dan banyak digunakan oleh siswa. Ini akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mempercepat penyerapan materi pelajaran.<sup>19</sup>

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum manfaat media pembelajaran membantu guru dan siswa berinteraksi satu sama lain, yang membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Metode pembelajaran sangat mempengaruhi media

---

<sup>19</sup>Admin, *Media Pembelajaran: Pengertian, Tujuan, Jenis, Komponen, Prinsip*. Wikedukasi.com, 2023.

pembelajaran, sehingga media pembelajaran harus didasarkan pada metode pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang membawa manfaat besar terhadap keberhasilan.<sup>20</sup>

#### 4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ada tiga ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely, yaitu ciri fiksatif, ciri manipulatif, dan ciri distributif.<sup>21</sup>

##### a. Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif adalah ciri media pembelajaran yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, serta merekonstruksi suatu objek. Salah satu contoh media yang berciri fiksatif seperti peristiwa bencana alam banjir yang didokumentasikan dengan rekaman video.

##### b. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif adalah transformasi suatu kejadian atau objek yang dimungkinkan. Contoh pada proses metamorfosis kupu-kupu. Proses metamorfosis dapat memakan waktu berhari-hari sehingga mampu dipercepat menggunakan rekaman fotografi.

##### c. Ciri Distributif

Ciri distributif adalah ciri media pembelajaran yang suatu objek ditransportasikan atau dipindah melalui ruang dan terjadi bersamaan. Contohnya seperti rekaman video, audio yang

---

<sup>20</sup> Fadilah, NU, *Media Pembelajaran*. Kemenag. bdkdenpasar.kemenag.go.id. 2019.

<sup>21</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016 Hal. 32

disebarkan melalui flashdisk atau link yang mampu diakses pada internet.

Berdasarkan penjelasan tersebut, media pembelajaran memiliki ciri-ciri dapat menyimpan peristiwa atau objek yang sudah berlalu. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menceritakan peristiwa yang sudah terjadi kepada siswa.

## 5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media memiliki beberapa penggolongan media, secara khusus akan dipilih penggunaan media dalam pembelajaran, berikut jenis-jenis media:<sup>22</sup>

### a. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, pesan yang dapat disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Media ini berfungsi menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin dilupakan bila tidak digrafiskan. Contoh media grafis antara lain; gambar, sketsa, diagram, bagan / *chart*, grafik, kartun, poster, dll.

### b. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

1) Benda Asli (Objek), merupakan benda yang sebenarnya. Contohnya membuat alat musik perkusi dari botol. Pada media objek ini juga terdapat media fisik yang digunakan peneliti seperti puzzle, flashcard, labirin dan tts.

---

<sup>22</sup> Hamid, Media Pembelajaran, 2020, Hal.7-9

- 2) Diorama, adalah replika suatu materi pembelajaran.
- 3) Boneka, boneka dibuat untuk mempertinggi daya kreatif siswa, mengurangi sifat malu-malu pada siswa (membangkitkan rasa percaya diri), mempertinggi keaktifan dan memupuk kerja sama di antara siswa, serta membawa suasana gembira dalam belajar sehingga harus dibuat semenarik mungkin. Boneka tangan dapat menjadi alternatif media yang menarik bagi guru untuk menjelaskan materi cerita, monolog dan dialog.

c. Media Audio

- 1) Radio, program dapat direkam dan diputar, merangsang partisipasi aktif daripada pendengar, dan radio dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang tak dapat dikerjakan oleh guru.

d. Media Proyeksi

- 1) Media transparansi, berbagai objek atau pesan yang dituliskan dan digambarkan pada transparansi bisa diproyeksikan lewat OHP.
- 2) Film, dapat memikat perhatian anak, bisa mengatasi keterbatasan daya Indera kita, dan dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak.
- 3) Televisi, bisa menyajikan informasi visual maupun lisan, bersifat langsung dan nyata.

## B. Pembelajaran di Sekolah Dasar

### 1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Definisi matematika menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah ilmu bilangan, hubungan antar bilangan, dan operasi penyelesaian masalah bilangan. Matematika juga diartikan sebagai ilmu logika, bilangan, ruang, dan operasi-operasi yang menghubungkannya.<sup>23</sup>

Matematika merupakan ilmu yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Baik secara umum maupun khusus. Matematika umumnya digunakan dalam perdagangan, pertukangan, dll. Hampir setiap aspek kehidupan ilmu matematika diterapkan.<sup>24</sup>

Menurut Uno, pembelajaran matematika merupakan aktivitas mental yang melibatkan pemahaman makna, hubungan, dan simbol serta menerapkannya pada situasi kehidupan nyata. Belajar matematika adalah tentang mempelajari apa dan bagaimana menggunakan matematika untuk mengambil keputusan ketika memecahkan masalah.<sup>25</sup>

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses memberikan peserta didik pengalaman belajar melalui serangkaian kegiatan yang direncanakan sehingga mereka memperoleh keterampilan tentang materi matematika yang dipelajari. Pembelajaran yang dimaksud ini adalah kegiatan guru

---

<sup>23</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

<sup>24</sup> Zuhriya, A, “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire untuk Melatihkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa*”. Skripsi. UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019.

<sup>25</sup> Uno, “*Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*”. Bumi Aksara. Jakarta. Diakses pada 6 Oktober 2024.

untuk memberikan siswanya pengalaman belajar yang aman dan menyenangkan melalui model terbimbing. Suatu aktivitas dalam pembelajaran matematika dapat membantu mencapai tujuan untuk melatih dan menumbuhkan cara berpikir sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten, serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah.<sup>26</sup>

## 2. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika, khususnya di sekolah dasar memiliki tujuan umum. Tujuan umum diberikannya matematika di jenjang pendidikan dasar yaitu:<sup>27</sup>

- a. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif dan,
- b. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2015 Tentang Standar Isi Satuan mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Yayuk, E, *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.*, books.google.com, 2019.

<sup>27</sup> Telaumbanua, Y, Efektifitas penggunaan alat peraga pada pembelajaran matematika pada sekolah dasar pokok bahasan pecahan. *Warta Dharmawangsa*, jurnal.dharmawangsa.ac.id, 2020

<sup>28</sup> Permendiknas No.22 Tahun 2015, “*Standar Isi Satuan Mata Pelajaran Matematika Bertujuan Agar Peserta Didik Memiliki Kemampuan*”.

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam memecahkan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Selain tujuan pembelajaran di atas, ada beberapa tujuan pembelajaran matematika yang dibedakan menjadi 2 yaitu; 1) anak pandai menyelesaikan permasalahan (menjadi problem solver). Hal ini dapat dicapai apabila dalam menerapkan prinsip pembelajaran matematika dua arah. Anak-anak mampu menguasai konsep-konsep matematika dengan baik. 2) anak pandai dalam berhitung. Anak mampu melakukan perhitungan dengan benar dan tepat (bukan tujuan utama). Kedua tujuan tersebut tercapai jika siswa memahami operasi dasar matematika, menghafal dsar mtematika (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian).

Pada pembelajaran di kelas 4 SD/MI, khususnya mata pelajaran matematika ini peneliti mengambil elemen analisis data. Dalam elemen terdapat Capaian Pembelajaran, yaitu; Pada akhir fase B, peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram gambar (piktoqram), dan diagram batang (skala satu satuan).<sup>29</sup>

### C. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD/MI

Selain pengertian dan tujuan pembelajaran matematika SD/MI, yang telah diajarkan, pembelajaran matematika juga mempunyai beberapa karakteristik yaitu:<sup>30</sup>

1. Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, yaitu pembelajaran matematika yang selalu dikaitkan dengan materi sebelumnya.
2. Pembelajaran matematika bertahap, yang dimaksud disini adalah pembelajaran matematika yang dimulai dari hal yang konkret menuju hal yang abstrak, atau dari konsep-konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih sulit.
3. Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, yaitu metode yang menerapkan proses berpikir yang berlangsung dari kejadian khusus menuju umum.
4. Pembelajaran matematika menganut kebenaran hasil, artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan yang lain, atau dengan

---

<sup>29</sup> CP & ATP - fase. (n.d.).

<sup>30</sup> Amir, A, Kemampuan Penalaran dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika. Logaritma, 2014, Vol. II, No.01

kata lain suatu pernyataan dianggap benar apabila didasarkan atas pernyataan-pernyataan terdahulu yang diterima kebenarannya.

5. Pembelajaran matematika hendaknya bermakna, yaitu cara pengajaran materi pembelajaran yang mengutamakan pengertian daripada hafalan.

Beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran matematika di SD adalah pembelajaran matematika yang menyenangkan. Pembelajaran matematika yang menyenangkan membantu siswa untuk lebih menyukai matematika. Matematika dikenal dengan mata pelajaran yang rumit dan sukar itulah yang sudah menjadikan matematika banyak yang tidak menyukai. Oleh karena itu, karakteristik pembelajaran matematika hendaknya bermakna dan menyenangkan untuk siswa khususnya sekolah dasar.

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

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa yang tidak dapat mereka lakukan sebelumnya sebagai representasi dari kompetensi siswa. Menurut Winkel beliau mengatakan bahwa hasil belajar adalah nilai sikap yang bersifat menetap dan perubahan-perubahan pengetahuan serta pemahaman keterampilan.<sup>31</sup> Pengertian hasil sendiri adalah suatu akibat yang dihasilkan dari sebuah aktivitas sehingga terjadi perubahan baik signifikan atau tidak. Sedangkan belajar memiliki pengertian sebuah usaha seseorang untuk menjadi lebih baik

---

<sup>31</sup> Lasia Agustina, *Pengaruh Penggunaan Media Visual Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Formatif, 2010, hal.187.

karena bertambahnya ilmu pengetahuan. Sehingga hasil belajar diartikan sebagai sebuah perubahan perilaku dan pengetahuan setelah adanya kegiatan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>32</sup>

Penilaian hasil belajar mengacu pada hasil dari program atau subjek penelitian. Pada hakikatnya, penilaian hasil belajar menilai penguasaan siswa terhadap tujuan instruksional. Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar.<sup>33</sup>

## 2. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar menurut *Bloom* dibagi menjadi tiga ranah yaitu:

### a. Ranah kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan perubahan perilaku yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi. Ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Tujuan kemampuan ini untuk mengembangkan intelektualnya. Hasil belajar terdiri dari jenjang, yaitu:<sup>34</sup>

- 1) Mengingat (C1), mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang sudah dipelajari.
- 2) Memahami (C2), mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang telah dipelajari.

---

<sup>32</sup> Siti Komariyah, dkk, *Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika, Vol. 4, No.2, 2018.

<sup>33</sup> Sari, Dwi Nadiana, *Pengembangan Media PAHIMBA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pembagian Di MI Miftahul Falaah Manisrenggo*, 2024.

<sup>34</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 2011, hal 51-52.

- 3) Menerapkan (C3), mencakup kemampuan menerapkan model dan akidah untuk menghadapi masalah nyata dan baru.
- 4) Menganalisa (C4), mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- 5) Mensistesis (C5), mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
- 6) Menilai (C6), mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

b. Ranah afektif

Hasil belajar afektif ini memiliki lima jenjang, yaitu; pengenalan, pemberian, penghargaan, pengorganisasian, dan pengalaman. Dalam penelitian yang dilakukan ini, hasil belajar menurut Taksonomi *Bloom* dibatasi pada ranah kognitif saja. Beberapa kemampuan kognitif antara lain:<sup>35</sup>

- 1) Pengetahuan, tentang materi yang dipelajari.
- 2) Pemahaman, mampu memahami makna materi.
- 3) Aplikasi atau penerapan penggunaan materi atau aturan teoritis yang prinsip.
- 4) Analisis, sebuah proses analisis teoritis dengan menggunakan kemampuan akal.

---

<sup>35</sup> Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, Yumna Syaza Kani Putri. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review), *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*. Hal.15

- 5) Sintesa, kemampuan memadukan konsep sehingga mampu menemukan konsep baru.
- 6) Evaluasi, kemampuan untuk melakukan evaluasi atas penguasaan materi pengetahuan.

Untuk mengukur dan memperoleh data hasil belajar siswa sebagaimana yang terurai diatas, mampu mengetahui garis-garis besar indikator yang dikaitkan dengan jenis hasil belajar yang hendak diukur. Agar memudahkan dalam penggunaan alat dan evaluasi yang dipandang tepat.

c. Ranah psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik merupakan berkaitan tentang keterampilan gerak, baik gerak otot, gerak organ mulut maupun gerak olah tubuh lainnya. Hasil belajar ini memiliki jenjang, yaitu : meniru, manipulasi, ketepatan gerak artikulasi.<sup>36</sup>

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa faktor yang mampu mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Secara umum faktor-faktor yang dapat mempengaruhi siswa diantaranya:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri dan dapat mempengaruhi siswa diantara lainnya:

1) Faktor Fisiologis

---

<sup>36</sup> Nurmawati, “*Evaluasi Pendidikan Islam*”, Bandung: Citapustaka Media, 2016, Hal.54

Faktor fisiologis ini berdasarkan jasmani. Jasmani yang sehat akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan jasmani yang kurang/tidak sehat. Secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah ataupun capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya karena semuanya akan membantu dalam proses hasil belajar.<sup>37</sup>

## 2) Faktor Psikologis

Setiap siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar masing-masing siswa. Faktor psikologis meliputi dari kecerdasan, intelegensi siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.<sup>38</sup>

### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, faktor ini meliputi:<sup>39</sup>

#### 1) Faktor lingkungan sosial

Lingkungan sosial dapat dirincikan sebagai lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial rumah siswa. Lingkungan sosial sekolah contohnya para guru, para staf, dan teman-teman

---

<sup>37</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2012, Hal.24

<sup>38</sup> *Ibid.* Hal.26

<sup>39</sup> M. Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan: Berdasarkan Kurikulum Nasional IAIN Fakultas Tarbiyah*, (Jakarta: Pandoman Ilmu Jaya) 2007, cet.2, hal 59

sekelas. Sedangkan lingkungan sosial rumah contohnya keluarga, yaitu orang tua dan masyarakat sekitarnya yang dapat mempengaruhi semangat belajar seseorang baik positif maupun negatif.

## 2) Faktor lingkungan non-sosial

Lingkungan non-sosial merupakan hal-hal yang dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa yang tak terhitung jumlahnya, misalnya; keadaan udara, suhu, cuaca, waktu, gedung sekolah, dan sebagainya.

## 3) Faktor instrumental

Faktor instrumental yang dimaksud adalah gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat mengajar, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran yang digunakan akan mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa.

## **E. Media Math Smart Cupboard**

### **1. Pengertian Math Smart Cupboard**

*Math Smart Cupboard* atau bisa disebut juga dengan lemari pintar adalah media pembelajaran yang akan peneliti buat untuk menyempurnakan solusi dari masalah yang ada di MI Miftahul Muna. Media ini didalamnya terdapat gantungan yang berisikan hanger-hanger, antara lain; hanger barcode kerja peserta didik, hanger materi, roda putar / spinning wheel dan kemeja pertanyaan.

## 2. Kelemahan Math Smart Cupboard

Kelemahan media *Math Smart Cupboard*, antara lain:

- a. Memiliki volume yang besar, dan berat
- b. Berbahan dasar kayu, diperkirakan dapat termakan rayap
- c. Jika tidak bisa dibongkar pasang akan kesusahan membawanya

## 3. Kelebihan Math Smart Cupboard

Kelebihan media *Math Smart Cupboard*, antara lain:

1. Bisa menyimpan permainan-permainan atau barang-barang yang digunakan saat pembelajaran berlangsung
2. Bahan dasar kayu yang membuat media bisa tahan air
3. Media dapat dibongkar pasang dan memudahkan membawanya

## F. Materi Penyajian Data

Penyajian data dibentuk menjadi 2, yaitu piktogram (diagram tabel) dan diagram batang.<sup>40</sup>

### 1. Piktogram

Piktogram merupakan diagram dimana datanya disajikan dalam bentuk gambar atau lukisan untuk mewakili benda yang menampilkan banyak benda yang sesungguhnya.

Contoh Piktogram:

---

<sup>40</sup> Hobri, dkk, "*Matematika SD/MI Kelas IV*". Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Jakarta, 2022, Hal.177-194

Perhatikan piktogram warna kesukaan siswa berikut. Berapa siswa yang menyukai warna hijau?

WARNA	BANYAK SISWA
Ungu	☹ ☹ ☹ ☹
Hitam	☹
Hijau	☹ ☹ ☹
Merah	☹ ☹
Kuning	☹ ☹ ☹ ☹ ☹
☹ Menyatakan 1 siswa	

Penjelasan:

Terdapat 3 gambar ☹ ☹ ☹ pada piktogram, berarti siswa yang menyukai warna hijau adalah 3 siswa.

Kemudian, mari kita analisis siswa yang menyukai warna lainnya.

Banyak siswa yang menyukai warna ungu adalah 4 siswa (karena ada 4 ☹)

Banyak siswa yang menyukai warna hitam adalah 1 siswa (karena ada 1 ☹)

Banyak siswa yang menyukai warna merah adalah 2 siswa (karena ada 2 ☹)

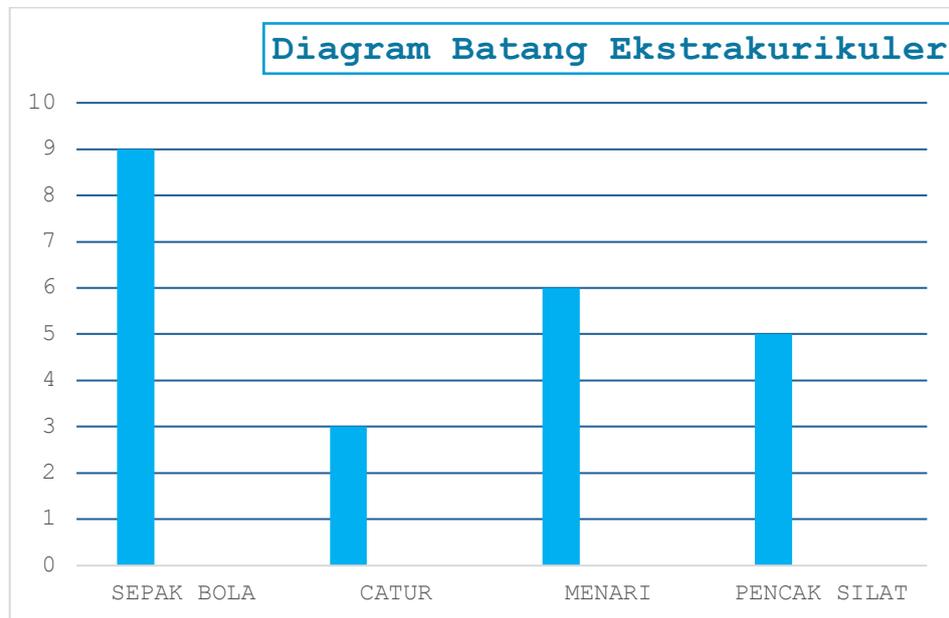
Banyak siswa yang menyukai warna kuning adalah 5 siswa (karena ada 5 ☹)

## 2. Diagram Batang

Diagram adalah diagram dengan menggunakan persegi panjang untuk menunjukkan banyak dari setiap kategori. Diagram batang dapat disajikan dalam bentuk mendatar atau tegak.

Contoh Diagram Batang:

Perhatikan diagram batang untuk data banyaknya siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di MI Miftahul Muna.



Penjelasan:

Berdasarkan diagram batang diatas, banyaknya siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola adalah 9 siswa.

Banyaknya siswa yang mengikuti ekstrakurikuler catur adalah 3 siswa.

Banyaknya siswa yang mengikuti ekstrakurikuler menari adalah 6 siswa.

Banyaknya siswa yang mengikuti ekstrakurikuler pencak silat adalah 5 siswa.

### **G. Karakteristik Kelas IV MI Miftahul Muna**

Karakter peserta didik di MI Miftahul Muna Prambon khususnya pada kelas IV, siswa cenderung kurang antusias serta kurang aktif dalam bertanya saat proses pembelajaran dan suka bermain sendiri. Hal ini disebabkan karena pada umumnya dunia anak adalah dunia bermain jadi

peserta didik tidak terlalu memfokuskan dirinya terhadap pembelajaran. Peserta didik ke sekolah hanya untuk bertemu dengan temannya dan bermain sehingga hal inilah yang menjadi pemicu peserta didik tidak dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Dan diketahui peserta didik tidak suka dengan materi yang sulit dihafalkan, karena mindset mereka di awal.

Berdasarkan tahapan perkembangan yang diungkapkan Piaget peserta didik diusia kelas IV memasuki tahap operasi kongrit usia 7-11 tahun. Pada tahap ini karakteristik peserta didik sebagai berikut:<sup>41</sup>

1. Peserta didik sudah mampu berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit
2. Peserta didik mampu mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda
3. Peserta didik belum bisa memecahkan masalah-masalah abstrak.

Berdasarkan hasil observasi, gaya belajar siswa kelas IV MI Miftahul Muna, sebagai berikut:

1. Kinestetik (senang bergerak dan bermain)
2. Visual (senang melihat gambar saja)

## **H. Kelayakan Media**

Definisi dari kelayakan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perihal layak (patut,pantas) yang dikerjakan.<sup>42</sup> Kelayakan media ditinjau dari kelayakan materi dan kelayakan media. kelayakan materi meliputi kesesuaian isi media dengan konsep, dan kesesuaian isi media

---

<sup>41</sup> Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa': Journal of Gender Studies* 13, no. 1, 2020, Hal 124

<sup>42</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan kelayakan media meliputi format media, kualitas media, dan kesesuaian konsep. Berdasarkan kelayakan kedua aspek tersebut dihasilkan multimedia interaktif yang layak secara teoritis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>43</sup> Oleh karena itu terdapat indikator kelayakan media yang harus dipenuhi, diantaranya:<sup>44</sup>

### **1. Kelayakan Praktis**

Kelayakan praktis adalah suatu kelayakan media yang ditinjau dari kegunaan serta tujuannya.<sup>45</sup> Oleh karena itu kelayakan praktis dalam pembelajaran berdasarkan pada praktiknya, siswa dapat merasakan mudah dan senang dalam menggunakan media hal tersebut dapat dilihat dari faktor pendukung, yaitu:

- a. Media mudah untuk disimpan dan dibawa kemana saja (mobilitas tinggi).
- b. Media mudah dalam pengelolaannya.

### **2. Kelayakan Teknis**

Kelayakan teknis adalah suatu potensi dari media pembelajaran yang dikaitkan dengan kualitas media. Media dinyatakan berkualitas apabila tidak berlebihan dan kering dalam memberikan informasi.<sup>46</sup>

---

<sup>43</sup> Amrullah R., Isnawati Y, “*Kelayakan Teoris Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi SMA*”, Jurnal bioEdu, 2013 Hal.135

<sup>44</sup> Wardatul Mawadd, dkk, “Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Natural Science Education Reserch, Vol. 2, No. 2, 2019.

<sup>45</sup> Ibid, 42

<sup>46</sup> Ibid

### 3. Kelayakan Biaya

Kelayakan biaya adalah biaya yang dikeluarkan seimbang dengan manfaat yang diperoleh dalam pengaplikasiannya.<sup>47</sup> Karena dalam penggunaannya media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efisiensi serta efektivitas dalam pembelajaran. Sehingga dengan adanya media bukan sebuah hal pemborosan.

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran memiliki tiga indikator yaitu kelayakan praktis, kelayakan teknis serta kelayakan biaya. Uji kelayakan pada penelitian ini digunakan untuk menguji media yang dikembangkan peneliti yaitu *Math Smart Cupboard* untuk mengetahui apakah media ini layak dan tidak untuk di implementasikan pada kegiatan pembelajaran.

Uji kelayakan pada penelitian ini digunakan untuk menguji media yang dikembangkan peneliti *Math Smart Cupboard* untuk mengetahui apakah media ini layak atau tidak untuk diterapkan pada proses belajar mengajar. Berdasarkan media yang dikembangkan maka validasi yang diperlukan yaitu:

#### 1. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi digunakan untuk mengkonsultasikan materi sebagai upaya untuk mengetahui kesesuaian materi dalam media

---

<sup>47</sup> Ibid

pembelajaran dengan CP dan kesesuaian materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran. Berikut kriteria validasi ahli materi:<sup>48</sup>

- a) Aspek kelayakan isi
- b) Aspek kelayakan penyajian
- c) Aspek kelayakan kebahasaan
- d) Aspek kelayakan penelitian kontekstual

## 2. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan sebagai upaya untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi tersebut dilakukan untuk mendapatkan evaluasi produk awal yang dikembangkan dari aspek tampilan, kualitas produk, dan kelayakan pada media tersebut. Berikut kriteria validasi ahli media:<sup>49</sup>

- a) Relevansi
- b) Kejelasan
- c) Motivasi
- d) Interaktif

### I. Efektivitas Media

Menurut KBBI, efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti efek (pengaruh, kesan, akibat).<sup>50</sup> Efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana apa yang direncanakan dapat tercapai, semakin banyak rencana yang dicapai semakin efektif. Efektivitas media merupakan suatu tolak ukur

---

<sup>48</sup> Muhamad Afandi, *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, Semarang UNISSULA Press, (2013), Hal. 67

<sup>49</sup> Ibid, 68

<sup>50</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

untuk menyatakan seberapa jauh tercapainya suatu tujuan dengan menggunakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mrnyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Efektivitas media memiliki kriteria untuk menilai suatu media, seperti halnya kemudahan navigasi, kandungan kognisi, pengetahuan dan presentasi informasi, integrasi media, dan penilaian.<sup>51</sup>

Hal yang perlu di perhatikan agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien adalah:<sup>52</sup>

- a. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- c. Kemudahan memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya
- f. Sesuai dengan taraf berfikir anak.

---

<sup>51</sup> Prabowo, Subehan, *Efektifitas Media Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan, 2020, Hal. 7-8

<sup>52</sup> Septiana Purwaningrum, dkk, *Inovasi Bahan Ajar Pengayaan Pendidikan Agama Islam Berbasis Multidispliner Di Sekolah*, Malang: Literasi Nusantara, 2021.