

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Kajian tentang Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari system pengajaran yang menjadi factor dominan untuk menunjang berhasilnya proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahamai materi pelajaran. Selain itu media pembelajaran juga membantu agar kegiatan belajar mengajar yan berlangsung antara guru dan siswa lebih variatif sehingga menimbulkan minat siswa serta memberi rangsangan untuk belajar. Media memberikan peserta didik sesuatu yang baru. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak akan merasa cepat bosan dalam pembelajaran, selain itu siswa juga senang dengan media pembelajaran tersebut karena media dapat mengoptimalkan kualitas belajar siswa.¹

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin,dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.. Pada awal sejarah

¹ Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrimTasdin; Hasan, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

pendidikan, guru merupakan satu- satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Namun dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar itu kemudian berkembang dengan adanya buku. Media pembelajaran adalah sarana untuk mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan siswa dan di semua kegiatan pembelajaran.²

Penggunaan media pembelajaran adalah agar interaksi belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien perlu di gunakan media yang tepat. Ketetapan yang di maksud tergantung pada tujuan pembelajaran, pesan (isi) pembelajaran dan karakteristik siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Arif S. Sadirman mengemukakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain menyatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Pendapat tokoh diatas yang telah dipaparkan diatas, secara umum memiliki pemaknaan yang sama tentang media, bahwa media adalah sebuah perantara yang dapat berupa alat- alat fisik maupun non fisik atau segala sesuatu yang ada disekitar lingkungan dan dapat menjadi perantara tersampainya pesan dan informasi dari guru kepada siswa dan dapat merangsang minat, motivasi, dan perhatian siswa sehingga proses

² Ibid,

pembelajaran berlangsung dengan baik. Media sebagai sebuah perantara atau saluran komunikasi, harus dapat menciptakan komunikasi interaktif dua arah antara guru dan siswa.³

Jadi dapat saya simpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau perangkat pembelajaran yang berguna untuk membantu proses belajar mengajar dan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang berlangsung.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Nana Sujana dan Ahmad Rivai mengemukakan ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu :

1) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual sebagaimana hanya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan dan pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam symbol- symbol komunikasi visual. Contoh media grafis adalah gambar, foto, dan grafik.

2) Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah media dalam bentuk model : seperti Model Penampang dan Model Susun.

³ Herlina Ayu Ariyanti, Skripsi, *Pengembangan Media Pembelajaran Mibi (Miniaturn Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN Kepatihan*, (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), halaman 11-12

3) Model Proyeksi

Model proyeksi ini merupakan media yang ditampilkan di layar misalnya, Slide Video, Film strips dan penggunaan OHP.⁴

c. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan (volume yang terdiri dari dimensi panjang, lebar, dan tinggi). Media yang termasuk dalam kelompok ini adalah model, prototipe, bola, buah, perabotan, diorama, dan lainnya.⁵

d. Media Gelas Hitung

1) Pengertian Gelas Hitung

Media gelas hitung adalah media tiga dimensi yang tersusun dari beberapa gelas yang tersusun diatas kayu. Media ini tidak hanya untuk bermain saja melainkan sebagai media untuk belajar siswa agar bisa berhitung perkalian dan pembagian dengan baik.

Alat dan bahan media gelas hitung:

- a) Kayu ukuran 60 cm x 40 cm dengan tebal 9 mm
- b) Gelas
- c) Stik es krim
- d) Lem kayu
- e) Lakban hitam
- f) Kertas Alaska warna ungu

⁴ Talizaro Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, volume 2 no. 2 (2018), 103

⁵ Ibid, hal 13

- g) Kertas soal
- h) Hiasan angka
- i) Spidol warna
- j) Gunting

Cara pembuatan media gelas hitung:

- a) Siapkan alat dan bahannya
- b) Lapisi kayu dengan kertas Alaska warna ungu
- c) Beri lem kayu pada setiap sisi kayu
- d) Beri lakban hitam pada pinggir kayu sebagai bingkai supaya lebih rapi
- e) Beri warna pada stik es krim agar lebih menarik
- f) Hiasi dengan gambar angka agar lebih indah
- g) Media gelas hitung siap digunakan

Cara bermain Gelas Hitung :

- a) Bentuk menjadi beberapa kelompok, 1 kelompok berjumlah 3-4 siswa
- b) Berikan mereka stik es krim sama banyak
- c) Kemudian berikan soal kepada mereka tentang perkalian dan pembagian
- d) Arahkan mereka menghitung dengan stik es krim yang disediakan
- e) Stik es krim dimasukkan ke dalam gelas secara bergantian sesuai dengan jawaban dari soal perkalian dan pembagian yang disediakan

Kelebihan menggunakan media pembelajaran gelas hitung adalah:

- a) Dapat merangsang anak belajar perkalian dan pembagian dengan menggunakan gelas hitung
- b) Siswa lebih senang belajar sambil bermain

- c) Siswa lebih memahami perkalian dan pembagian sehingga mereka bisa menjawab soal perkalian dan pembagian
- d) Media ini merupakan media kongkrit yang bisa dimainkan secara langsung oleh siswa
- e) Media pembelajaran ini tidak berbahaya ketika dimainkan oleh anak

2) Fungsi Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, khususnya pada kegiatan pembelajaran, media menempati kedudukan penting dalam ketercapaian keberhasilan pemahaman siswa. Rowntree dalam mengemukakan enam fungsi media yaitu : 1) Membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon siswa, 5) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi.⁶

Wina Sanjaya menyebutkan bahwa media memiliki peran dan fungsi sebagai berikut :

1. Menangkap suatu obyek atau peristiwa- peristiwa tertentu,
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau obyek tertentu,
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa,
4. Media memiliki nilai praktis

Menurut Kemp dan Dayton media memiliki kontribusi dalam keberlangsungan kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih tersandar,
2. Pembelajaran dapat lebih menarik,
3. Pembelajaran lebih interaktif,

⁶ M Miftah, ” *Journal of Chemical Information and Modeling* 1, no. 2 (2013): 95–105.

4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek,
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan,
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimanapun diperlukan,
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan,
8. Peran guru berubah kearah positif.⁷

3) Kajian tentang Pemahaman Matematis

Pemahaman matematis menurut Syarifah merupakan suatu tujuan dalam pembelajaran matematika.⁸ Pemahaman matematis sebagai tujuan, dapat dimaknai suatu kemampuan memahami konsep, membedakan sejumlah konsep- konsep yang saling terpisah, serta kemampuan melakukan perhitungan secara bermakna pada situasi atau permasalahan-permasalahan yang lebih luas. Demikian pula pemahaman matematis merupakan landasan penting untuk berpikir dalam menyelesaikan persoalan maupun masalah dalam matematika. Selain itu, kemampuan pemahaman matematis lainnya seperti komunikasi, representasi, pemecahan masalah, koneksi, berpikir kritis,serta kemampuan matematis lainnya. Artinya adalah, jika seseorang memiliki kemampuan pemahaman matematis yang optimal, maka kemampuan matematis lain juga bisa dikembangkan dan dikuasai dengan baik.

⁷ Ibid, halaman 107

⁸ Abdul Karim and Arfatin Nurrahmah, 'Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Teori Bilangan', *Jurnal Analisa*, volume 4.no. 1 (2018), 179–87

Jadi dapat saya simpulkan bahwa pemahaman matematis merupakan landasan penting untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pelajaran matematika

4) Perkalian

Perkalian merupakan operasi dasar aritmatika utama yang seharusnya dipelajari anak-anak setelah mereka mempelajari operasi penambahan dan pengurangan. Perkalian (\times) adalah penjumlahan berulang dengan angka yang sama. Operasi hitung perkalian terdapat pada mata pelajaran matematika yang diberikan di sekolah tingkat sekolah dasar. Dalam operasi hitung bilangan kita mengenal operasi perkalian. Banyak para ahli yang menjelaskan konsep perkalian, diantaranya pendapat Sutawidjaja yang menjelaskan bahwa perkalian adalah penjumlahan berganda dengan suku-suku yang sama.⁹Pada prinsipnya, perkalian sama dengan penjumlahan secara berulang. Oleh karena itu, kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan. Lambang perkalian adalah “ \times ”.

Definisi perkalian adalah penjumlahan berganda dengan suku-suku yang sama, misalnya $2+2+2+2+2$, disebut juga penjumlahan berulang. Disini terdapat 5 suku yang sama yaitu 2. Penjumlahan ini disajikan pula dalam bentuk 5×2 dan disebut perkalian 5 dan 2. Jika bilangan-bilangannya “a” dan “b” maka $a \times b$ adalah penjumlahan yang mempunyai a (suku), dan tiap-tiap suku sama dengan “b” dengan rumus = $a \times b = b+b+b+b$ (a suku). Jika $a \times b$ dinamakan c, maka terdapat $a \times b = c$,

⁹ Rahmi Halfi, ‘Meningkatkan Kemampuan Pengoperasian Perkalian Melalui Metode Horizontal Bagi Anak Tunarungu’, *E-JUPEKhu*, Volume 1. Nomor 2 (2012), 112–25.

yang dibaca “a kali b sama dengan c”, a dinamakan pengali, b dinamakan bilangan yang dikalikan, atau untuk singkatnya terkalikan a x b dan c hasil kali. Pada operasi perkalian pada bilangan cacah berlaku sifat komutatif dan asosiatif, yaitu bilangan yang saling ditukar tempatnya, hasilnya tetap sama..¹⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkalian itu merupakan penjumlahan berulang dengan angka yang sama dan dilambangkan dengan “x”.

5) Pembagian

Operasi pembagian didefinisikan sebagai pengurangan berulang. Pembagian adalah kebalikan dari operasi perkalian. Jika sebuah bilangan a dibagi dengan bilangan b menghasilkan bilangan c, ($a:b=c$), maka konsep perkalian tersebut adalah $c \times b = a$. operasi pembagian memiliki sifat sebagaimana operasi pengurangan yaitu tidak memenuhi sifat pertukaran, sifat identitas, dan sifat pengelompokan.¹¹

Menurut Supriadi pembagian adalah konsep membagikan bilangan pada kelompok- kelompok yang diinginkan sehingga bilangan tersebut terbagi merata di setiap kelompok. Pembagian merupakan pengurangan berulang hingga habis, pengurangan merupakan salah satu dari empat operasi dasar Matematika, dan pada prinsipnya merupakan kebalikan dari penjumlahan.¹²

¹⁰ Wirasto, Matematika 1, (Jakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1991), halaman 74

¹¹ Anggraeni Diah Wardani, Analisis Kesalahan Konsep Dalam Penyelesaian Soal Pembagian Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Matematika Volume 1, Nomor 2, Halaman 39-53

¹² Rahmawati Suharno, ‘Pembagian Untuk Anak Dengan Berkesulitan Belajar Matematika (Diskalkulia)’, 2017.

Jadi dapat saya simpulkan bahwa pembagian merupakan pengurangan berulang yang dihitung sampai habis. Pembagian dilambangkan dengan “:” atau “/”.