

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹⁸ Pengembangan juga merupakan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk atau penyempurnaan produk. Produk tersebut dapat berbentuk benda atau perangkat keras, seperti buku, modul, atau alat bantu pembelajaran di kelas.¹⁹ Sehingga dapat disimpulkan pengembangan merupakan suatu metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan sebuah produk yang disusun secara sistematis dan yang digunakan dalam peningkatan produktivitas pembelajaran.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *Medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi lebih khususnya pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁰ Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat

¹⁸ Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan RnD*, (Bandung: Alfabeta, 2011), cet. 14, hal. 297.

¹⁹ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 136

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hal. 3.

mendorong dalam proses pembelajaran.²¹ Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media merupakan sebuah perantara berupa alat grafis, fotografis, atau elektronik yang bertujuan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

2. Manfaat media pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran yaitu mempermudah interaksi antara guru dengan siswa sehingga diharapkan kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara khusus manfaat media pembelajaran adalah :²²

- a. Penyampaian materi dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Menambah peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

3. Jenis media pembelajaran

Menurut Rudi, ada 7 klasifikasi media, yaitu:²³

- a. Media audio visual gerak seperti film bersuara, film pada televisi, televisi dan animasi.

²¹ Angkowo R dan A Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT. Grasindo, 2007), hal. 10

²² Rostina Sundayana, *Media pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 11-12.

²³ Susilana rudi, dan Riyana Cepi, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: CV wacana prima, 2009) hal.12

- b. Media audio visual diam, seperti slide
- c. Audio semi gerak seperti tulisan bergerak bersuara
- d. Media visual bergerak, seperti film bisu
- e. Media visual diam seperti slide bisu, halaman cetak, foto.
- f. Media audio, seperti radio, telephone.
- g. Media cetak, seperti buku, modul.

C. Media Pembelajaran FLACAPER (*flash Card Perkalian*)

Kehadiran media pada proses pembelajaran sangatlah penting, dengan adanya media dapat mendorong dan mendukung proses pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat meningkatkan kualitas belajar siswa. Media dapat dibedakan menjadi media dua dimensi dan tiga dimensi. Salah satu media dua dimensi adalah *flash card*, yang mana media tersebut merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Menurut Taopik Rahman dalam jurnalnya mengatakan bahwa *flash card* merupakan salah satu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar, pada jurnal tersebut juga mengemukakan bahwa media pembelajaran *flash card* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak.²⁴ Dengan kata lain, *flash card* juga dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika. Menurut Abbasian, *flash card* adalah sekelompok kartu yang memiliki instruksi dan berisi informasi, seperti kata atau angka pada satu sisi yang biasanya digunakan untuk

²⁴ Taopik Rahman, Sumardi Sumardi, and Fitri Fuadatun, "Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Konsep Bilangan melalui Media *Flash card*," *JURNAL PAUD AGAPEDIA* 1, no. 1 (June 20, 2017), hal. 122.

berlatih secara mandiri atau berkelompok dalam kelas.²⁵ Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* berupa kartu belajar yang efektif dan memiliki dua sisi dengan salah satu sisi dapat berisi gambar, teks, ataupun tanda simbol dan sisi lainnya dapat berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, ataupun uraian yang dapat membantu siswa dalam mengingat atau mengarahkan kepada suatu hal yang berhubungan dengan gambar ataupun teks yang tertera pada kartu.

Kelebihan media *flash card* :

Menurut Rudi Susilana dan Cipi Riyana, *flash card* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (a) mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) gampang diingat; dan (d) menyenangkan.²⁶

D. Materi Perkalian

Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sifat khas jika dibandingkan dengan disiplin ilmu yang lain.²⁷ Matematika termasuk dalam cabang ilmu yang mendominasi dengan konsep pemahaman logika yang bersifat abstrak. Dalam pembelajaran matematika termuat materi dasar operasi hitung penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Pada media yang dikembangkan peneliti memfokuskan pada materi dasar operasi hitung perkalian. Menurut Heruman pada prinsipnya perkalian sama dengan penjumlahan secara berulang.²⁸

²⁵ Abbasian, G, "The Effect of Flash Card-based Instruction on Vocabulary Learning by EFL Learners",... , hal. 1931.

²⁶ Susilana rudi, dan Riyana Cipi, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian...*, hal. 95

²⁷ Maya Mahmudah, *Pengetahuan Konseptual dan Prosedural Siswa dalam Menyelesaikan Soal Materi Program linear Berdasarkan Kemampuan Akademik Siswa Kelas XI MAN 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018...*, hal. 3

²⁸ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di SD*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008), hal. 22.

Konsep pembelajaran perkalian sudah diajarkan sejak kelas II dan lebih diperdalam lagi di kelas III SD/MI yang memuat materi dasar perkalian pada semester 1 tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, sub tema 3 pertumbuhan hewan, pembelajaran 1, 3, 5, 6. KD 3.1 dan 4.1.

Kompetensi dasar yang ingin dicapai dari penggunaan media FLACAPER yaitu pada tema 1 KD :

3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.

4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.

Indikator :

1.1.1 Mengetahui sifat- sifat operasi hitung bilangan cacah.

Dengan kegiatan pembelajaran :

- Menyelesaikan soal perkalian.
- Berlatih soal perkalian.

Gambar 2.1 Tema 1 Subtema 3 Pembelajaran 1

Udin memiliki hewan peliharaan. Hewan peliharaan Udin adalah 2 ayam betina dan 2 ayam jantan. Kedua ayam betina peliharaan Udin bertelur. Masing-masing ayam betina bertelur 10 butir. Setelah 21 hari, telur ayam Udin menetas menjadi anak ayam. Udin menyimpan anak ayamnya pada dua kandang yang berbeda.






Berapa banyak anak ayam Udin semuanya?
Jawaban:





$10 + 10 = 20$

Ditulis dalam bentuk perkalian adalah $2 \times 10 = 20$.

Subtema 3: Pertumbuhan Hewan 103

Penjumlahan berulang dengan bilangan yang sama disebut perkalian.

Ayo Berlatih

Jika Udin memiliki 3 buah kandang yang berisi masing-masing 12 ekor ayam.






$12 + 12 + 12 = 36$

Ditulis dalam perkalian adalah $3 \times 12 = 36$.

Cara lain menyelesaikan soal tersebut seperti berikut ini.
 $12 = 10 + 2$
Kalikan masing-masing bilangan 10 dan 2 dengan angka 3, lalu jumlahkan hasilnya.
 $3 \times 10 = 30$
 $3 \times 2 = 6$
 $30 + 6 = 36$

104 Buku Siswa SD/MI Kelas III

Berikut ini merupakan tabel dari materi dasar operasi hitung perkalian :

Tabel 2.1 Materi Dasar Operasi Hitung Perkalian

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran disekolah. Hasil belajar bisa ditingkatkan melalui usaha yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar.²⁹ Akhir dari proses belajar adalah perolehan hasil belajar siswa dikelas yang terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas, semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindakan mengajar, dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar, sedangkan dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses pembelajaran.³⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan seseorang dalam mempelajari sesuatu materi pelajaran yang dapat dinyatakan dalam bentuk nilai seperti yang dicantumkan dalam rapor setelah proses belajar mengajar berlangsung. Hasil belajar juga dapat dilihat dari tes murni yang dapat dikatakan sebagai ukuran kemampuan siswa dalam menjawab jawaban yang benar.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu:³¹

- a. Faktor *raw input* (yakni faktor murid) dimana tiap anak memiliki

²⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22

³⁰ Dimiyati dan Mudjono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hal. 18

³¹ Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2005), hal. 105 – 107.

kondisi yang berbeda-beda dalam.

- 1) Kondisi fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat.
 - 2) kondisi psikologis, faktor psikologis yang dimaksud adalah minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif.
- b. Faktor *environmental input* (faktor lingkungan) baik itu lingkungan alami atau lingkungan sosial. Lingkungan fisik/alami termasuk didalamnya adalah seperti keadaan suhu, kelembapan, dan sebagainya. Lingkungan sosial juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar seperti suara yang berisik, mesin pabrik, atau kebisingan lainnya.
- c. Faktor *Instrumental input*, merupakan faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang agar sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Meliputi kurikulum, media pengajaran, alat evaluasi hasil belajar, fasilitas atau sarana dan prasarana, guru. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang telah dirancang.