

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harafiah memiliki arti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki pengertian sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Gagne dan Sadiman, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa dan dapat merangsangnya untuk belajar. Berdasarkan pengertian tersebut maka media memiliki peran yang penting dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas.¹³

Dapat disimpulkan dari pengertian diatas media pembelajaran adalah alat bantu atau pengantar pesan yang disampaikan oleh

¹³ ulfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sd."

pendidik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pemikiran peserta didik, dan kemauan dalam komunikasi yang terjadi antara pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran akan sangat membantu efektivitas penyampaian materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil maksimal. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah paham dan pembelajaran tidak akan membosankan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam pembelajaran sangat menentukan keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown dalam bukunya "*Audio Visual Aids To Instruction*" mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

- a) mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- b) membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pembelajar.

- c) memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir,
- d) memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.¹⁴

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, 6) menggalakkan latihan yang serasi.¹⁵

3. Manfaat Media pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

¹⁴ M Miftah, "Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa" 1, no. 2 (2013).

¹⁵ Nurdyansyah and Moch. Bahak Udin By Arifin, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan* (Umsida Press, 2018), <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-19-5>.

- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya komunikasiverbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pendidik tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar , tetapi juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.¹⁶

B. Media Papan Puzzle

puzzle adalah media yang dapat memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya tarik yang kuat. Sedangkan menurut, Hidayati media pembelajaran puzzle merupakan media pembelajaran bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa. puzzle juga merupakan permainan teka teki atau ongkar pasang yang menghibur yang dapat dinikmati oleh siswa sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan.¹⁷

Sucahyo dan supriyono (Dara Asshofi dkk: 2019) mengatakan, bahwa media puzzle merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh.¹⁸

16 Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, n.d.).

17 Afra, Rahmawati, and Widya, "PENGARUH MEDIA PAPAN PUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEPTUAL MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR."

18 Dara Asshofi, Damayani, and ., "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Persekutuan Besar dan Kelipatan Persekutuan Kecil melalui Model NHT Berbantu Media Papan Puzzle Berbintang." *Jurnal pendidikan* 2 (2019).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media papan puzzle merupakan media yang berbentuk potongan atau alat permainan yang mengasah daya pikir siswa, menantang daya kreatif dan ingatan siswa untuk memecahkan suatu permasalahan.

C. Materi Pecahan Senilai

Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, melalui unsur yang tidak didefinisikan sampai unsur yang didefinisikan. Sedangkan hakikat matematika itu sendiri yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan dan pola pikir yang deduktif.¹⁹

Pecahan merupakan salah satu materi matematika yang menjadi salah satu topik yang sulit untuk diajarkan. Menurut Heruman kesulitan terlihat dari kurang bermaknanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan sulitnya pengadaan media pembelajaran sehingga guru biasanya langsung mengajarkan pengenalan angka, seperti pada pecahan $\frac{1}{2}$ satu sebagai pembilang 2 sebagai penyebut. Pecahan dapat disebut sebagai bagian dari sesuatu yang utuh, sedangkan yang dinamakan pembilang ialah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai satuan, dan dinamakan penyebut.

Pecahan senilai bukanlah topik yang sulit untuk diajarkan kepada siswa, akan tetapi sering kali guru langsung memberikan konsep abstrak.

¹⁹ Haruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007).

Seperti contoh dalam penanaman konsep $\frac{1}{2}$ senilai dengan $\frac{2}{4}$ guru sering kali langsung mengajarkan agar masing-masing pembilang dan penyebut dikalikan dengan bilangan yang sama padahal seharusnya siswa terlebih dahulu ditanamkan konsep awal melalui media peraga yang kongkrit, dari situlah siswa akan memahami konsep pecahan senilai ini dengan lebih baik.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru disuatu sekolah dan kelas tertentu. Selanjutnya menurut Winkel hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom,

Hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).²⁰

20 Nurrita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA." MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, *Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan sikap, keterampilan, pada diri siswadengan adanya perubahan tingkah laku.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam

- a. Faktor internal adalah faktor yang tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri, meliputi dua aspek yaitu aspek fisiologis (yang bersifat jasmani) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar yang juga meliputi dua aspek yakni :

1. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial bisa di lingkungan rumah, lingkungan sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Para guru yang memberikan contoh kepada para murid agar selalu tertib dan rajin belajar. Hal itu bisa menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa.

2. Lingkungan nasional

Faktor –faktor yang termasuk lingkungan nasional adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah siswa dan letaknya, alat-

alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.²¹

3. Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar, dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Faktor pendekatan belajar berpengaruh pada taraf keberhasilan proses pembelajaransiswa. Seorang siswa yang terbiasa mengaplikasikan pendekatan belajar *deep* (memaksimalkan pemahaman dengan berfikir, banyak membaca dan diskusi) atau *reproduktif* (menghafal dan meniru).²²

E. Efektifitas Media Pembelajaran

Efektifitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antara siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektifitas pembelajaran dapat dilihat dari aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan efisien perlu adanya timbal balik antara siswa dengan gur untuk mencapai suatu tujuan secara bersama, selain itu juga harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sarana prasarana, serta media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu tercapainya seluruh

²¹ muhibin Syah, *Psikologis Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004).

²² Sumule, "Peningkatan Hasil Belajar Pecahan Senilai Siswa Menggunakan Permainan Domino Pecahan Kelas VII SMPN 4 Kaubun." 4 (2021): 10

aspek perkembangan siswa.²³

John Carroll (Supardi , 2013) menyatakan bahwa *Instructional Effectiveness* tergantung pada lima factor: 1) *Attitude*; 2) *Ability to Understand Instruction*; 3) *Perseverance*; 4) *Opportunity*; 5) *Quality of Instruction*.²⁴ Dengan mengetahui beberapa indikator tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dapat berjalan efektif apabila terdapat sikap dan kemauan dalam diri anak untuk belajar, kesiapan diri anak dan guru dalam kegiatan pembelajaran, serta mutu dari materi yang disampaikan. Apabila kelima indicator tersebut tidak ada maka kegiatan belajar mengajar anak tidak akan berjalan dengan baik.

²³ Afifatu Rohmawati, "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN" 9 (2015): 18.

²⁴ Supardi, *Sekolah Efektif, Konsep Dasar Dan Praktiknya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013).

