

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

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

Kata media berasal dari bahasa latin bentuk jamak dari “medium” yang dalam harfiah memiliki arti perantara atau pengantar (Nurfadhillah, 2021). Menurut Magdalena (2021) media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar yang mampu merangsang pikiran, ketertarikan, perhatian, dan kemampuan. Menurut Amka (2018) media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu yang berupa fisik maupun non fisik yang dipergunakan pendidik dan peserta didik dalam memahami materi. Dalam pengertian ini, guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah semuanya merupakan media (Nurfadhillah, 2021). Lebih khusus lagi, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung dipahami sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik, untuk menangkap, mengolah dan mereproduksi informasi visual atau verbal (Jannah, 2009).

Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran mempunyai peranan dalam proses pembelajaran dan juga merupakan kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dalam dunia pendidikan. Menurut Supriyono (2018) media adalah alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pendidik

memberikan sebuah penjelasan secara efektif dengan bantuan media pembelajaran (Amka, 2018). *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mengartikan media adalah segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses menyalurkan informasi (Arsyad, 2011). Media dapat dirancang berupa model, gambar, bagan yang berstruktur namun dengan bahan yang mudah didapat dan terjangkau serta tidak menyusahkan pendidik pada saat merancang media (Supriyono, 2018). Media pembelajaran sebagai alat untuk menumbuhkan rangsangan terhadap indera penglihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman siswa (Amka, 2018).

Dari beberapa pengertian yang ada di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menjadi perantara pesan pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga pemahaman konsep siswa meningkat.

Pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran dapat menciptakan suatu pengalaman yang bermakna pada kegiatan pembelajaran (Hasan et al., 2021). Media menjadi salah satu bagian penting dalam komponen system pembelajaran, yang mempunyai fungsi dan peran yang sangat berguna bagi kelanjutan pembelajaran dalam buku (Nurfadhillah, 2021). Fungsi utama media pembelajaran adalah tujuan instruksional, dimana informasi yang terdapat pada media harus mengikutsertakan siswa baik dalam bentuk mental

maupun bentuk aktivitas nyata sehingga terciptanya pembelajaran (Jauhari, 2018).

Dalam buku Ramli (2012) media pembelajaran memiliki fungsi yang dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam tugas mereka. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru mengatasi kesenjangan dan kelemahan dalam proses pengajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan pembelajaran yang disampaikan kata sehingga membantu dalam efisiensi penggunaan waktu dan mengurangi beban guru yang bersangkutan.

Fungsi yang kedua, membantu para pembelajar. Dengan digunakannya media pembelajaran yang dipilih dengan tepat dapat membantu para peserta didik untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima pesan atau informasi yang disampaikan. Ketiga, memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan penyampaian pesan pembelajaran dan hasil belajar yang efektif. Adapun menurut Ramli (2012) manfaat menggunakan media pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1. Memberikan pengalaman pengayaan secara nyata.
2. Membiasakan untuk lebih percaya diri terhadap yang diajarkannya.
3. Peserta didik terbiasa membandingkan materi yang diberikan guru.

Media dibagi menjadi 5 sebagai berikut: 1) Media 2 dimensi (hanya memiliki ukuran PxL) seperti gambar. 2) Media audio (media dengar) yang terdiri antara lain radio, alat rekam suara dan lain-lain. 3) Media 3 dimensi (PxLxT) seperti benda konkret. 4) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, filmstrip. 5) Video tape recorder yakni alat untuk merekam suatu kejadian (Ramli, 2012).

## **2. Media Magic Disc**

### **a. Definisi Media Magic Disc**

*Media magic disc* merupakan sebuah benda yang berbentuk seperti piringan yang menyerupai kaset. akan tetapi *media magic disc* nantinya diputar oleh tangan secara manual. Menurut Zulkarnain (2019) *media magic disc* adalah media pembelajaran yang mempunyai fungsi semantik khusus dalam pemahaman simbol, nama atau istilah asing. *Magic disc* merupakan media yang digunakan sebagai media pengganti buku dan memudahkan memahami materi yang ada pada pelajaran Matematika. Berdasarkan pengertian di atas, maka peneliti membuat *media magic disc* untuk memudahkan kegiatan pembelajaran siswa dalam memahami materi bangun datar.

*Magic disc* menurut Ramanti (2021) media yang dipakai saat proses pembelajaran. *Magic disc* adalah media yang penting di sekolah karena mampu mengajak peserta didik lebih fokus dalam memperhatikan materi. Peserta didik yang aktif, kreatif dan selalu

fokus pada pengajaran materi akan mempengaruhi pemahaman peserta didik.

**b. Kelebihan Media *Magic Disc***

*Magic Disc* bangun datar merupakan solusi dari permasalahan dalam pembelajaran Matematika untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Menurut Sadiman (2012) mengatakan bahwa media *magic disc* mempunyai kelebihan dapat menangani keterbatasan ruang dan waktu, bersifat nyata dan menampilkan informasi dengan cepat dan praktis juga lebih mudah digunakan. Kelebihan *magic disc* tersebut dapat membantu pendidik atau guru pada saat kegiatan pembelajaran (Ramanti, 2021).

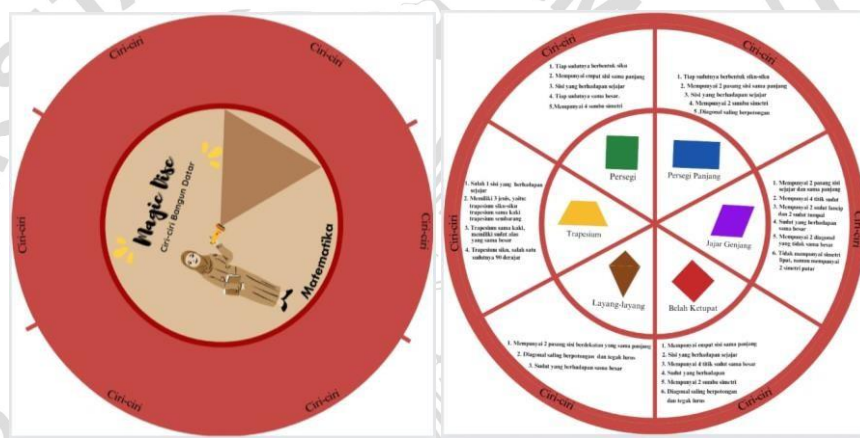
Penggunaan media *magic disc* dapat mempermudah peserta didik untuk belajar mengenai materi bangun datar. Media *magic disc* juga dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik. Pendidik juga terbantu dalam penyampaian materi pembelajaran dengan adanya penggunaan media *magic disc*. Media *magic disc* yang peneliti kembangkan adalah media *magic disc* materi bangun datar.

**c. Kekurangan Media *Magic Disc***

Media pembelajaran yang dicetak dalam bentuk kertas yang paling tebal dan terlapisi *glossy*, jika dalam menyimpan tidak hati-hati maka media tersebut dapat mengalami kerusakan. Media *magic disc* sangat memerlukan tempat penyimpanan yang benar

dan tepat agar ketahanan masih terjaga. Media *magic disc* yang berbentuk dua dimensi jadi hanya bisa dilihat dari satu arah sudut pandang saja (Zulkarnain, 2019). Alternatif solusi dari permasalahan diatas adalah merubah bahan yang dipakai yang awalnya dari kertas dirubah memakai bahan jenis triplek. Penyimpanan media *magic disc* dapat disimpan diruang penyimpanan yang benar seperti lemari kaca dengan suhu yang pas.

**d. Desain Media Magic Disc**



**Gambar 2.1 Desain media *magic disc***

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah karena terbuat dari bahan triplek yang dicetak sesuai dalam artian tidak begitu besar dan mudah dibawa. Terdapat dua piringan yang keduanya memiliki diameter 40 cm. Pada produk yang dihasilkan terdapat juga materi yang akan dipelajari oleh peserta didik yakni materi bangun datar segiempat. Adapun langkah-

langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran *magic disc* sebagai berikut:

- 1) Memilih materi matematika yang akan digunakan
- 2) Merancang desain media pada kertas
- 3) Membuat media *magic disc*

### 3. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. Pelajaran matematika juga diajarkan pada sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas samapai ke jenjang yang lebih tinggi (perguruan tinggi). Matematika berasal dari kata lain *mathematika* diambil dari kata Yunani *mathematike* yang artinya mempelajari. Dimulai dari kata *mathema* yang mempunyai arti pengetahuan atau ilmu. Kata *mathematike* yang berhubungan dengan kata lain yang sama, yakni *mathein* atau *matheine* yang artinya belajar (Isrok'atun, 2018).

Matematika secara umum dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan dan ruang sedangkan dalam informal diartikan sebagai ilmu yang membahas mengenai bilangan dan angka. Pembelajaran matematika di sekolah dasar juga harus memiliki hubungan antara pengalaman belajar siswa yang sebelumnya dengan yang akan diajarkan. Pada matematika, antara konsep satu dengan konsep yang lain harus berkaitan, dan suatu konsep menjadi prasyarat untuk konsep yang lainnya. Peserta didik juga harus lebih

banyak diberi kesempatan dalam melakukan keterkaitan (Susanti, 2020). Pelajaran matematika harus tersampaikan dengan baik sehingga peserta didik dapat memahami dan mengerti. Salah satu pokok bahasan pada pelajaran matematika adalah mengenai bangun datar yang bersisi empat atau bisa disebut segiempat.

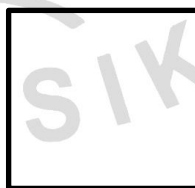
#### 4. Bangun Datar

Bangun datar menurut Wulandari (2018) adalah bangun yang semua bagiannya terletak pada satu bidang. Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang hanya mempunyai panjang dan lebar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Bangun datar yang berbentuk segi empat. Berikut bangun datar diantaranya.

##### a. Segi Empat

Segi empat adalah bangun datar yang mempunyai empat sisi dan empat titik sudut. Segi empat terbagi atas bermacam-macam sebagai berikut.

##### 1) Persegi



**Gambar 2.2 Bangun Datar Persegi**

Berikut sifat-sifat bangun datar persegi menurut Hari (2019):



- a. Persegi adalah segi empat yang mempunyai empat sisi sama panjang.
- b. Mempunyai empat sudutnya berbentuk siku-siku.
- c. Mempunyai sisi yang sama panjang.
- d. Sisi yang berhadapan sejajar.
- e. Tiap-tiap sudutnya sama besar.

2) Persegi Panjang



**Gambar 2.3 Bangun Persegi Panjang**

Berikut sifat-sifat persegi panjang menurut Hari (2019):

- a. Persegi panjang segi empat yang mempunyai empat sudut berbentuk siku-siku.
- b. Sisinya berhadapan saling sejajar dan sama panjang.
- c. Mempunyai dua buah sumbu simetri.
- d. Memiliki diagonal yang sama panjang.
- e. Diagonalnya saling berpotongan membagi dua sama panjang.
- f. Mempunyai sudut yang sama besar.

### 3) Jajar Genjang

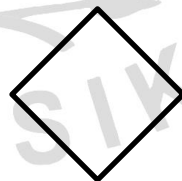


**Gambar 2.4 Bangun Jajar Genjang**

Berikut sifat-sifat bangun datar jajargenjang menurut Hari (2019):

- a. Mempunyai empat sisi, dua pasangan sisi yang sejajar dan sisi sama panjang.
- b. Mempunyai empat titik sudut.
- c. Mempunyai dua sudut lancip dan dua sudut tumpul.
- d. Sudut yang berhadapan sama besar.
- e. Mempunyai diagonal yang tidak sama panjang.
- f. Tidak mempunyai simetri lipat tetapi mempunyai dua simetri putar.

### 4) Belah Ketupat



**Gambar 2.5 Bangun Belah Ketupat**

Berikut sifat-sifat bangun datar belah ketupat menurut Hari (2019):

- a. Mempunyai empat sisi yang sama panjang, dua pasang sisi saling sejajar.
- b. Mempunyai empat buah titik sudut.
- c. Mempunyai dua sudut yang berhadapan sama besar.
- d. Diagonal yang berpotongan dan tegak lurus.
- e. Mempunyai dua buah simetri lipat.

5) Layang-layang



**Gambar 2.6 Bangun Layang-Layang**

Berikut sifat-sifat bangun datar layang-layang menurut (Hari, 2019):

- a. Layang-layang adalah bidang segi empat yang mempunyai diagonal-diagonal saling tegak lurus dan salah satunya membagi.
- b. Layang-layang memiliki dua sisi yang berdekatan sama panjang.
- c. Memiliki sepasang sudut yang sama besar dan berhadapan.
- d. Layang-layang juga memiliki diagonal saling tegak lurus dan salah satunya diagonalnya membagi menjadi dua sama panjang.

6) Trapezium



**Gambar 2.7 Bangun Trapezium**

Berikut sifat-sifat bangun datar trapesium menurut Hari (2019):

- a. Sifat-sifat trapesium secara umum diantaranya sisi yang berhadapan sejajar,
- b. Pada trapesium sama kaki mempunyai sudut yang alasnya sama besar .
- c. Pada trapesium siku-siku salah satunya sudutnya  $90^\circ$ . Trapezium terbagi atas trapesium siku-siku, trapesium sama kaki dan trapesium sembarang.

**B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan judul yang diambil peneliti “Pengembangan Media Magic Disc Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar” dengan mencari penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dikaji, antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan Zulkarnain (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Disc* Tajwid Pada Pelajaran Qur’an Hadist Materi Nun Mati (sukun) atau Tanwin MTS Negeri 1 Lampung Tengah”. Hasil penelitian adalah sebuah produk pembelajaran media *magic disc* tajwid yang bisa digunakan pada

pelajaran al-qur'an dan hadist materi tajwid nun mati (sukun) atau tanwin untuk kelas VIII. Penilaian yang didapat peneliti dari validator ahli materi sebesar 79%. Penilaian dari validator media mendapatkan nilai sebesar 75,%. Selain itu, dari tanggapan peserta didik saat uji coba lapangan dilakukan pada skala kecil mendapat penilaian sebesar 83,33%, untuk uji coba lapangan skala besar memperoleh nilai 95%. Terdapat kekurangan pada penelitian ini yakni kurangnya membahas tajwid yang lain. Namun terdapat juga kelebihan pada penelitian ini yakni dengan menggunakan media *magic disc* tajwid dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga mengindikasikan bahwa pemahaman peserta didik meningkat. Persamaan penelitian ini adalah sama sama membahas mengenai media *magic disc* dan yang menjadi perbedaan penelitian saya dengan penelitian terdahulu yakni pada model penelitian dan juga pada materi yang terdapat media.

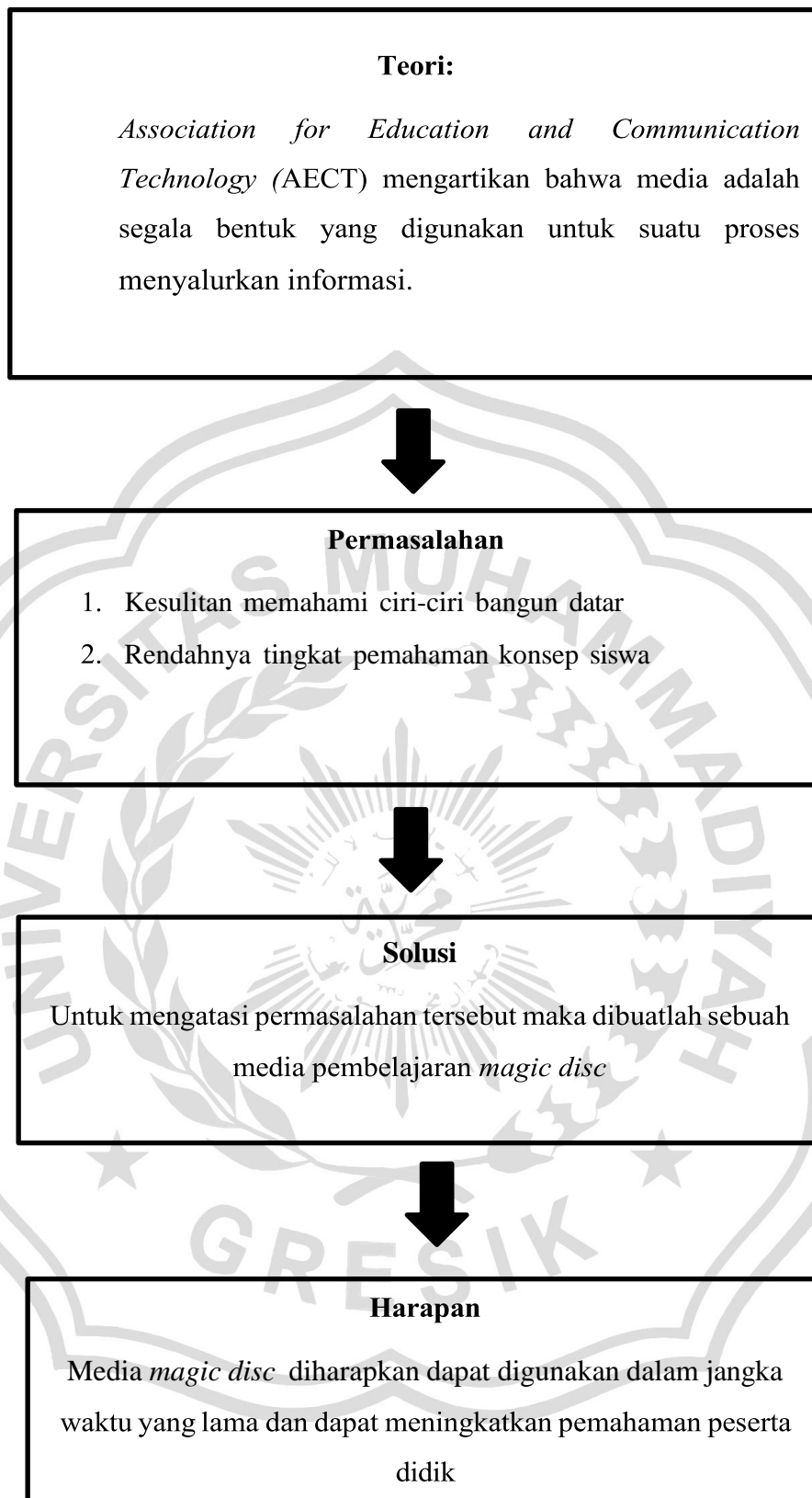
2. Penelitian yang dibuat Rosyida (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Disc* IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Kelas V di SD Roudhlotul Ulum Bangil”. Hasil penelitian adalah produk yang berupa media pembelajaran visual. Sementara itu, hasil pada pengembangan media pembelajaran media *magic disc* dinyatakan valid oleh validasi ahli materi. Penilaian dari validasi ahli desain media dan validasi ahli pembelajaran juga menyatakan valid. Terdapat kekurangan di penelitian yakni kurang teliti pada setiap gambar yang ada di dalam materi. Selain itu, juga

pada pemilihan warna, kualitas gambar pada media serta ukuran produk terlalu kecil. Namun, terdapat kelebihan dalam penelitian ini yakni dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah keduanya sama-sama membahas mengenai media *magic disc* dan perbedaan dari penelitian keduanya yakni pada model penelitian juga pada materi.

3. Penelitian yang dilakukan Ramanti (2021) dengan judul “Pengembangan Media *Magic Disc* Penggolongan Hewan di Sekolah”. Hasil penelitian yang dilakukan dapat dikatakan mencapai tingkat kelayakan dengan hasil validasi ahli validator ahli media memperoleh persentase 90%, hasil validasi dari validator ahli materi memperoleh persentase 93,75% dengan kriteria sangat valid. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni sama-sama membahas media pembelajaran media *magic disc* adapun perbedaan dari keduanya yakni model penelitian dan materi yang dibahas pada penelitian.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dikembangkan dengan bagan sebagai berikut.



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**