

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Selama proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru bertindak sebagai pengirim informasi, dan siswa bertindak sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil jika keduanya berjalan dengan lancar, artinya guru dapat menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa mereka dan siswa dapat menerima informasi dengan baik. Untuk meningkatkan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar lebih efektif dan efisien. Kata "media" berasal dari bahasa Latin, yang berarti "perantara" atau "pengantar" (Sardiman et al., 2011). Media berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara khusus, media dalam proses belajar mengajar biasanya didefinisikan sebagai alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Musfiqon (2012), media pembelajaran dapat berfungsi sebagai penghubung antara pendidik dan siswa dalam agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien, pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi selama proses pembelajaran. Media pembelajaran, menurut Azikiwe (2007), mencakup apa pun yang digunakan oleh pendidik untuk menggunakan semua panca indera siswa saat mereka mengajar. Media pelajaran adalah sumber informasi yang dirancang untuk memenuhi tujuan dalam konteks pendidikan. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Latuheru (1988) mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat

berlangsung secara tepat dan berguna. Sudjana (2001) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya. Sedangkan Aqib (2010) menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Mudhofir (1993) menambahkan bahwa media belajar, selain sebagai sumber belajar juga dapat diartikan dengan manusia, benda atau juga peristiwa yang membuat kondisi siswa untuk lebih memungkinkan mendapat sikap dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa 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.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (1985), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa untuk bertindak. Fungsi kedua, menyajikan informasi. media pembelajaran dapat

digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa secara personal.

Daradjat (2008) menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran bagi dunia pendidikan terbagi menjadi 5 macam atarara lain:

- a. Fungsi edukatif, hal ini dikarenakan media pembelajaran mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran yang pastinya juga akan berpengaruh pula pada pendidikan.
- b. Fungsi sosial, yaitu melalui media pembelajaran siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan dan memperluas interaksi antar siswa, interaksi dengan masyarakat serta interkasi dengan alam sekitarnya. Hal ini terjadi karena media pembelajaran seringkali memudahkan pengamatan yang mana pengamatan akan mendorong siswa untuk saling berinteraksi dengan teman sebaya, masyarakat dan alam sekitar.
- c. Fungsi ekonomis, artinya media pembelajaran dapat digunakan secara intensif misalnya satu alat bisa dinikmati oleh sejumlah siswa dan dapat digunakan terus menerus, hal ini terjadi karena kemajuan teknologi.

- d. Fungsi politis, artinya media pembelajaran dapat digunakan para penguasa pendidikan untuk menyatakan pandangan dan pengajaran antara pusat dan daerah dalam pelaksanaan pengajaran.
- e. Fungsi seni budaya, yaitu melalui media pendidikan siswa dapat memperoleh dan mengenal berbagai hasil seni budaya karya manusia.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas sebenarnya fungsi media pembelajaran secara garis besar dapat disimpulkan sebagai perantara informasi, pencegah terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, pengstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

3. Penggunaan media pembelajaran

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi interaksi antar pembelajar maupun antara pembelajar dengan pengajar. Sebenarnya tidak ada ketentuan kapan suatu media pembelajaran harus digunakan, tetapi para pengajar harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna.

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu pengiriman informasi berupa materi dari pengajar kepada pembelajar, agar materi tersebut mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan bagi siswa. Sadiman, dkk (2011) menyatakan bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Karena variasi dan ketepatan penggunaannya, dapat meningkatkan gairah belajar yang mendorong siswa untuk belajar mandiri, memungkinkan interaksi langsung siswa dengan lingkungan sekitar

Sadiman, dkk. (2005) menyatakan kegunaan-kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu monoton dengan hanya menampilkan kata-kata tertulis atau lisan belaka
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Seperti materi tentang tata surya, yang tidak mungkin dilihat dengan indera manusia dan perbedaan ruang, dapat diganti dengan gambar atau video untuk melihat komponen tata surya tersebut. Sedangkan objek yang terbatas dengan waktu seperti peristiwa masa lalu, terjadinya letusan gunung merapi. Hal tersebut bisa dilihat oleh siswa melalui foto atau video yang merekam kejadian tersebut.
- c. Memberikan stimulus yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dari pendapat beberapa ahli yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan kegunaan praktis dari penggunaan media dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Media pembelajaran membuat penyajian pesan menjadi lebih jelas dan mudah tersampaikan oleh pengajar sehingga penerimaan lebih mudah pula diperoleh oleh siswa yang berimplikasi kepada meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Media pembelajaran dapat menarik fokus perhatian siswa terhadap materi ajar, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan dalam keterbatasan indera manusia, serta ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat lebih meminimalisir keberagaman siswa dalam menerima pelajaran karena stimulus yang terdapat pada media

pembelajaran akan mengaktifkan indera-indera pada tubuh agar lebih optimal dalam penerimaan pembelajaran.

- e. Media pembelajaran dapat menimbulkan kebiasaan belajar mandiri dalam diri siswa. Hal ini dikarenakan disaat ini banyak media pembelajaran yang bisa diakses dimana dan kapan saja, sehingga menjadi kemudahan siswa untuk menyempatkan waktunya untuk belajar sembari menunggu sesuatu atau menyempatkan belajar sejenak sebelum melakukan aktivitas lain.

B. Match Number

1. Pengertian *Match Number*

Match Number adalah nama media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan mencocokkan lambang bilangan. Media ini berupa kartu angka yang menampilkan angka dan objek yang jumlahnya sesuai dengan angka tersebut. Siswa bisa mencocokkan kartu angka dengan jumlah objek yang sesuai. Kartu angka atau alat peraga kartu adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seseorang guru dalam mengajar yang berupa kartu dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan. Alat peraga kartu adalah alat bantu bagi anak untuk mengingat pelajaran. Alat peraga huruf dapat menimbulkan kesan dihati sehingga anak-anak tidak mudah melupakannya. Sejalan dengan ingatan anak akan alat peraga itu, ia juga diingatkan dengan pelajaran yang disampaikan guru. Semakin kecil anak, ia semakin perhatian visualisasi kongrit (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarkan. Alat peraga kartu adalah alat untuk menjelaskan yang sangat efektif, misalnya: untuk menjelaskan usia, ciri khas, karakter atau sifat dari seorang tokoh. Dengan alat peraga, gambar lebih jelas dari pada dijelaskan dengan kalimat. Penggunaan kartu angka ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam mengenal pengertian dan penggunaan kartu huruf dan angka permulaan (Destiani, 2018)

Menurut takdir, angka atau bilangan adalah lambang atau symbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10 dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Bilangan banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Kartu angka merupakan angka-angka yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis (triplek). Potongan-potongan angka tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai dengan keinginan pembuat kata maupun kalimat. Penggunaan media kartu angka ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam mengdial pengertian dan penggunaan kartu angka dan angka huruf dan angka permulaan (Destiani, 2018). Kartu angka ialah kartu berbentuk persegi bertuliskan angka 1-10 disertai dengan gambar benda berwarna-warni dan bervariasi yang jumlahnya sesuai dengan lambang bilangan tersebut. Dibuat dari bahan kertas karton/duplek yang berukuran 10×5 cm. Tujuannya untuk mengenalkan lambang bilangan dan belajar menghitung. Menurut Suyanto angka-angka tersebut merupakan simbol matematis dari banyaknya benda. Anak pada mulanya tidak tahu akan hal itu. Oleh karena itu, anak perlu dilatih agar memahami makna dari angka-angka tersebut melalui berbagai kegiatan (Nopalisari, 2016).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan kartu angka adalah suatu ide atau media pembelajaran kartu yang bertuliskan lambang suatu angka beserta nama lambang bilangan yang tertera sehingga anak lebih mudah mengetahui angka. Kartu angka sangat efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar atau mengenalkan lambang bilangan pada anak, dengan adanya kartu angka anak akan lebih mudah mengingat pelajaran karena kartu angka dapat memberikan kesan kepada siswa sehingga siswa tidak mudah melupakan apa yang telah dipelajari, dengan alat peraga tulisan yang jelas dan gambar yang jelas. Anak usia dini perlu banyak alat peraga yang dapat anak sentuh, rasakan, dilihat, dan didengarkan oleh anak.

2. Kelebihan Media *Match Number*

Menurut Indriani (2013) berikut beberapa hal yang mencakup kelebihan media *Match Number*:

- a. Sifatnya konkrit: gambar atau foto lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal secara semata.
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau menimbulkan kesalahpahaman.
- d. Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.
- e. Menimbulkan daya Tarik pada anak.
- f. Mempermudah pengertian anak
- g. Memperjelas bagian-bagian penting.
- h. Menggunakan gambar untuk tujuan pelajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti.

Berdasarkan kelebihan media kartu angka di atas dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan mempunyai kelebihan yang dapat memperjelas pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, media yang konkret, memperjelas suatu pembelajaran untuk membuat anak lebih tertarik untuk belajar, memperjelas pelajaran yang akan diajarkan, menggunakan gambar dengan tujuan pelajaran yang spesifik atau mendukung pembelajaran tersebut.

3. Kelemahan Media *Match Number*

Menurut Destiani (2016) berikut beberapa hal yang mencakup kelemahan media kartu angka:

- a. Gambar hanya menafsirkan indra mata.
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

- c. Gambar yang disajikan dalam ukuran kecil mengakibatkan kurang efektif untuk proses pengajaran.

C. Lambang Bilangan

Lambang merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 1 untuk menggambarkan konsep bilangan satu, lambang 2 untuk menggambarkan konsep bilangan dua, dan seterusnya. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut lambang bilangan. Lambang bilangan merupakan simbol untuk menyatakan bilangan sesuai dengan konsep bilangan. Bilangan merupakan suatu ide yang sifatnya abstrak. Bilangan merupakan sesuatu yang hanya dapat digambarkan saja dan harus dituliskan dengan simbol agar bilangan tersebut dapat dinyatakan dengan lambang atau gambar bilangan. Lambang bilangan atau angka merupakan lambang-lambang untuk bilangan (Gilar, 2017). Bilangan adalah suatu konsep pencacahan dan pengukuran. Bilangan merupakan lambang atau simbol yang sifatnya nyata yang menuliskan tentang nama bilangan dan dilambangkan melalui dengan angka.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia bilangan adalah banyak benda, satuan jumlah, ide bersifat abstrak, yang memberikan keterangan mengenai banyak anggota himpunan. Lambang bilangan adalah simbol atau kata yang digunakan untuk menyatakan suatu jumlah tertentu. Untuk menyatakan suatu jumlah, kita menggunakan lambang dan nama bilangan (Lestari et al., 2014). Bilangan adalah suatu himpunan berupa lambang bilang atau simbol yang berkaitan erat dengan nilai yang mewakili banyaknya benda. Lambang bilangan merupakan simbol yang mewakili dari bilangan. Lambang atau simbol yang mewakili suatu bilangan disebut angka yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Lambang atau simbol bilangan ini, akan mempermudah kita dalam melakukan operasi bilangan (Gilar et al., 2017). Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai anak karena akan mendasari penguasaan konsep matematika selanjutnya pada jenjang pendidikan formal.

Bilangan merupakan suatu ukuran dari besaran, tetapi juga dipakai dalam suatu cara abstrak (tak terwujud) tanpa menghubungkan dengan “berapa banyak” atau pengukurannya (Endrasthi et al., 2014).

Lambang bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Lambang bilangan merupakan suatu konsep tentang lambang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting seperti nama, urutan, lambang, dan jumlah (Purwigati, 2016). Lambang bilangan adalah sekumpulan angka yang merupakan nama dari bilangan tertentu, maka dapat dijelaskan mengenai pengertian tentang kemampuan mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah suatu daya atau kesanggupan yang dimiliki anak sejak dini untuk mengembangkan pengetahuannya dalam belajar matematika yaitu mengenal berbagai angka (lambang bilangan) sesuai dengan tahap perkembangannya dan dapat terus meningkat (Irawan et al., 2018).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa lambang bilangan adalah suatu himpunan berupa lambang, bentuk, gambaran, atau simbol yang berkaitan erat dengan angka dalam konsep matematika yang digunakan untuk menuliskan nama bilangan dan biasanya dilambangkan melalui angka (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10) dan lambang bilangan terdapat konsep-konsep tentang lambang bilangan yang terdapat unsur-unsur penting didalamnya seperti nama, urutan, lambang, dan jumlah. Lambang atau simbol bilangan akan mempermudah kita atau siswa dalam mengenal suatu lambang bilangan maupun dalam melakukan operasi bilangan.

D. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indah, Akina dan Anggaini, Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako dengan judul ” Peningkatan Kemampuan Siswa Pada Materi Lambang Bilangan Dengan Menggunakan Kartu Bilangan di Kelas I

SDN 2 Kabalutan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari pelaksanaan dua siklus tindakan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar siswa yang dibuktikan dengan ketuntasan belajar klasikal siklus I diperoleh persentase 51,39% dan pada siklus II dengan persentase 87,5%. Sedangkan pada observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh persentase sebesar 51,85% dengan kategori cukup dan aktivitas guru dengan persentase 73,96% dengan kategori baik. Pada siklus II diperoleh persentase aktivitas siswa sebesar 86,11% dengan kategori baik sekali dan aktivitas guru dengan persentase 93,75% dengan kategori baik sekali. Dengan demikian penggunaan kartu bilangan dapat meningkatkan kemampuan siswa pada materi lambang bilangan di Kelas I SDN 2 Kabalutan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Askhabul Jannah, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Dengan Judul ”Pengembangan Media Kartu Bilangan Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Jenjang Madrasah Ibtidaiyah”. Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh persentase 96,3% dan hasil validasi ahli materi diperoleh persentase 92% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan hasil respon guru diperoleh persentase 88% dengan kriteria “sangat praktis” dan hasil respon siswa diperoleh persentase 98,71% dengan kriteria “sangat praktis”. Dengan demikian media kartu bilangan sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan di kelas II MIN 8 Kota Banda Aceh
3. Penelitian yang dilakukan oleh Eli Misyati dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 Tk Masjid Syuhada Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 adalah 17%. Pada siklus 1 meningkat menjadi 50% dan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 83%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain kartu

angka bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak A1Tk Masjid Syuhada Yogyakarta.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Indah, Akina dan Anggani, 2016	Peningkatan Kemampuan Siswa Pada Materi Lambang Bilangan Dengan Menggunakan Kartu Bilangan di Kelas I SDN 2 Kabalutan	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama membahas materi lambang bilangan untuk siswa kelas I SD. - Diterapkan pada tingkat kelas yang sama 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. - Fokus pada peningkatan hasil belajar lambang bilangan melalui dua siklus. - Lokasi penelitian berbeda
2.	Askhabul Jannah, 2024	Pengembangan Media Kartu Bilangan Pada Mata Pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) 	<ul style="list-style-type: none"> - Berbeda dalam nama medianya

		Matematika Untuk Jenjang Madrasah Ibtidaiyah	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembang kann media pembelajaran berbasis kartu angka - Sama-sama menitikberatk an pada materi lambang bilangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi penelitian berbeda
3.	Eli Misyati, 2013	Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 Tk Masjid Syuhada Yogyakarta	<ul style="list-style-type: none"> - Fokus pada kemampuan mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media kartu angka. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian Library Research (Studi Kepustaka an) - Diterapka n pada jenjang TK

Berdasarkan beberapa paparan penelitian terdahulu, terdapat perbedaan yang mendasar dengan penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Media *Match Number* Pada Materi Mengenal Lambang Bilangan Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar ”. Penelitian ini akan secara

khusus mengembangkan media berupa kartu angka bergambar yang disebut dengan media Match Number. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Penelitian ini juga akan menilai media dari beberapa aspek yakni, validitas dan respon siswa. Selain itu, penelitian ini akan dilakukan di UPT SDN 55 Gresik, yang memiliki karakteristik berbeda dari Lokasi penelitian sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan adanya kebaruan dalam aspek pendekatan, materi, media, dan juga subjek penelitian.



E. Kerangka Berfikir

