

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Teori Belajar yang Relevan

##### a) Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Menurut Jean Piaget (1952), perkembangan kemampuan intelektual anak berlangsung melalui empat tahap perkembangan, yaitu

- 1) Tahap *sensorimotor* (0-2 tahun), dimana anak belajar melalui aktivitas motorik dan penginderaan.
- 2) Tahap *praoperasional konkret* (2-7 tahun), yang dimana anak mulai menggunakan simbol, tetapi pemikirannya masih egosentris dan intuitif.
- 3) Tahap *operasional konkret* (7-11 tahun), dimana anak mulai mampu berpikir logis pada hal-hal yang dapat diamati.
- 4) Tahap *operasional formal* (11 tahun keatas), dimana anak mulai dapat berpikir secara abstrak dan hipotesis.

Siswa sekolah dasar, khususnya kelas II, berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase di mana anak belajar secara optimal melalui penggunaan benda-benda nyata serta pengalaman langsung. Pada tahap ini anak belum mampu memahami konsep yang bersifat abstrak sehingga memerlukan bantuan media konkret, gambar, atau aktivitas nyata untuk membangun pemahaman. Oleh sebab itu, guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang bersifat interaktif agar siswa mampu mengaitkan konsep yang dipahami dengan pengalaman yang mereka temui pada kegiatan sehari-hari.

Dalam konteks pembelajaran matematika, Teori Piaget (1952) menjadi dasar penting karena konsep bilangan dan perbandingannya bersifat abstrak. Media pembelajaran “Beri Makan Buaya” dikembangkan berdasarkan teori ini, dengan melibatkan dadu dan kartu angka untuk membandingkan bilangan secara langsung. Melalui

kegiatan tersebut, siswa belajar sambil melakukan, sehingga konsep matematika dapat dipahami secara konkret dan menyenangkan.

## 2. Media Pembelajaran

### 1) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi faktor utama yang sangat penting dalam bidang pendidikan karena berfungsi sebagai sarana utama dalam menyalurkan informasi dari guru kepada siswa. Shoffan Shoffa dkk. (2024) mendefinisikan sarana pembelajaran dapat dimaknai sebagai aneka ragam perangkat yang difungsikan menyajikan informasi atau bahan ajar secara efektif. Penggunaan media ini mampu menarik perhatian, menumbuhkan minat, serta merangsang proses berpikir dan aspek emosional siswa sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Selain sarana pendukung bagi pendidik, media pembelajaran juga berperan dalam menyederhanakan konsep-konsep yang bersifat kompleks agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Shoffa, 2024).

Menurut Yuniarti dkk. (2023) media pembelajaran mencakup berbagai bentuk sarana atau bahan yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu siswa memahami konsep materi dengan lebih terperinci dan terstruktur. Maka dari itu, media pembelajaran bukan semata-mata berfungsi sebagai pengantar materi namun sekaligus juga berperan sebagai fasilitator yang mendukung proses pemahaman dan penguasaan materi pelajaran oleh siswa (Yuniarti et al., 2023). Selanjutnya menurut Fadillah M. (2020) Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang dimanfaatkan untuk mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran. Media ini berperan sebagai penghubung dalam penyampaian pesan dari guru kepada siswa, sehingga komunikasi dalam pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien serta mendorong terjadinya

interaksi yang lebih baik selama proses pembelajaran (Media & Kelas, 2020).

Sementara itu, menurut Nurhasana I. (2021) media pembelajaran adalah berbagai macam perangkat nyata yang mampu menyampaikan informasi serta mendorong siswa untuk belajar, termasuk buku, film, video, dan media elektronik lainnya yang dapat menggantikan kehadiran guru dalam beberapa konteks pembelajaran (Tarbiyah, 2021). Oleh sebab itu, media pembelajaran bukan sekadar berperan sebagai penunjang, melainkan juga sebagai komponen strategis yang dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sarana pembelajaran merupakan adalah berbagai macam perangkat yang dirancang dan digunakan secara sistematis guna menyajikan topik pembelajaran dari guru kepada siswa. Media ini bukan sekadar berperan sebagai pengantar pesan, serta berfungsi sebagai fasilitator yang mampu merangsang perhatian, minat, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan peranannya yang strategis, media pembelajaran membantu mempermudah materi ajar yang kompleks sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Dengan demikian, sarana pembelajaran menjadi komponen penting dalam menunjang kualitas dan keberhasilan proses pendidikan secara keseluruhan.

## 2) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Shoffa, 2024) pada kegiatan belajar, media berfungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan yang berasal guru ke penerima (siswa). Adapun kegunaan sarana pembelajaran antara lain :

- 1) Meningkatkan pemahaman: Penggunaan media pembelajaran membantu siswa menangkap konsep dan informasi dengan lebih jelas melalui tampilan visual atau aktivitas interaktif, sehingga tidak hanya bergantung pada penjelasan lisan dari guru.

- 2) Meningkatkan Daya Ingat: Keberadaan gambar, grafik, video, serta unsur visual lainnya memudahkan siswa dalam mengingat materi pembelajaran dibandingkan jika siswa hanya membaca teks atau mendengarkan penjelasan.
- 3) Membangkitkan Minat: Media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan bervariasi mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, maka lingkungan berjalan lebih interaktif serta menyenangkan
- 4) Merangsang kreativitas: Media pembelajaran yang bersifat interaktif mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan berperan aktif pada kegiatan belajar, dengan cara diskusi maupun aktivitas belajar.
- 5) Menyajikan Konsep Abstrak: Media pembelajaran berperan dalam menyederhanakan materi yang bersifat konseptual atau sulit menjadi lebih konkret, supaya lebih mudah dipahami oleh siswa.

Adapun Fungsi Media Pembelajaran menurut (Kristanto, 2016) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Kegiatan belajar-mengajar semakin mudah dipahami serta menyenangkan : Media pembelajaran mampu menyajikan pengetahuan lewat unsur suara, gambar, gerak, dan warna yang mendukung pendidik menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, variatif, dan tidak membosankan bagi siswa.
- 2) Kegiatan belajar-mengajar semakin responsif : Penggunaan media mendorong terjadinya interaksi aktif dua arah antara guru dan siswa, bertolak belakang dengan proses belajar yang tidak menggunakan sarana yang cenderung bersifat satu arah.
- 3) Efektivitas terkait durasi dan usaha : Pemanfaatan media pembelajaran membantu keberhasilan capaian pendidikan secara lebih efektif dengan alokasi waktu serta usaha yang lebih efisien. Guru tidak perlu mengulang penjelasan materi secara berlebihan karena siswa dapat memahami materi melalui penyajian media.

- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa : Media pembelajaran mendukung siswa menguasai bahan ajar dengan lebih detail dan menyeluruh. Pembelajaran tidak hanya mengandalkan penjelasan verbal, melainkan ditunjang dengan kegiatan mengamati, meraba, dan merasakan secara langsung sehingga pemahaman siswa menjadi lebih optimal.
- 5) menanamkan sikap positif pada bahan ajar dan kegiatan pembelajaran : Pembelajaran yang didukung media menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk memiliki sikap positif terhadap pelajaran serta meningkatkan minat dalam mencari dan mempelajari pengetahuan secara mandiri.

Mengacu pada pendapat yang telah disampaikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berperan sebagai penyampai informasi yang efisien, memperkuat pemahaman dan ketertarikan siswa, serta membangun atmosfer belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Selain itu, media juga membantu menyederhanakan konsep sulit dan meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar.

### 3) Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam mendukung interaksi antara guru dan siswa, yang berdampak pada terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif serta efisien. Berikut adalah beberapa manfaat media pembelajaran menurut (Kristanto, 2016) secara rinci:

- 1) Menyajikan gambaran nyata tentang benda atau peristiwa sejarah masa lampau melalui gambar, foto, atau video.
- 2) Menyajikan ilustrasi yang tegas mengenai benda yang berukuran sangat besar maupun sangat kecil untuk diamati langsung.
- 3) Memudahkan perbandingan antara dua objek dengan bantuan gambar atau model.
- 4) Mempercepat pengamatan proses yang berlangsung lambat, seperti metamorfosis atau perkembangan tanaman.

- 5) Mendukung pembelajaran mandiri dengan modul atau program yang disesuaikan kemampuan dan tempo siswa.

### 3. Dadu dan Kartu Angka

#### a. Pengertian Dadu dan Kartu Angka

Dadu adalah alat berbentuk kubus dengan enam sisi yang masing-masing berisi angka atau simbol tertentu, yang digunakan dalam berbagai permainan dan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, dadu berfungsi sebagai media pembelajaran konkret yang membantu siswa mengenal angka, belajar berhitung, dan mengembangkan kemampuan kognitif secara interaktif. Menurut Ana Febriani dkk, dadu hitung edukatif adalah media pembelajaran berbentuk dadu dengan gambar dan angka yang membantu anak usia dini mengenal angka dan belajar berhitung secara menyenangkan. Media ini memudahkan pemahaman konsep bilangan melalui permainan yang melibatkan pengamatan visual dan aktivitas fisik (Febriani & Utomo, 2021).

Sementara itu, menurut Betty Era Natalia dkk, kartu angka adalah media pembelajaran berupa kartu yang memuat simbol angka dan gambar yang merepresentasikan jumlah tertentu. Kartu angka berfungsi untuk menghubungkan konsep bilangan abstrak lewat media fisik agar membantu siswa dalam menguasai dan mengingat angka. Penggunaan kartu angka dalam pembelajaran matematika, terutama dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL), dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa SD secara kontekstual dan interaktif. Selain itu, kartu angka juga memfasilitasi siswa meningkatkan kemampuan analisis dan kemampuan memecahkan masalah melalui kegiatan yang melibatkan pencocokan dan pengelompokan angka, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Natalia et al., 2024).

Dari kedua media tersebut, dadu dan kartu angka berperan penting dalam membantu anak mengenal dan memahami konsep bilangan. Dadu memudahkan belajar berhitung melalui permainan yang melibatkan pengamatan visual dan aktivitas fisik, sedangkan kartu angka menghubungkan angka dengan benda nyata secara kontekstual. Selain itu, media pembelajaran seperti dadu dan kartu angka juga berfungsi untuk meningkatkan minat dan semangat belajar matematika siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Dadu dan Kartu Angka

1) Kelebihan dan kekurangan media dadu menurut sebagai berikut

Kelebihan :

- a) Media konkret yang membantu anak mengenal angka secara visual dan kinestetik melalui permainan
- b) Meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam belajar karena melibatkan aktivitas fisik dan pengamatan visual.
- c) Membuat pembelajaran berhitung menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.
- d) Memudahkan pemahaman konsep bilangan secara langsung dan konkret.
- e) Dapat digunakan dalam berbagai variasi permainan untuk melatih kemampuan berhitung dan penalaran

Kekurangan :

- a) Terbatas pada angka kecil (biasanya 1-6), sehingga kurang cocok untuk konsep bilangan yang lebih besar tanpa modifikasi.
- b) Anak yang kurang fokus bisa saja tidak memanfaatkan media ini secara optimal.
- c) Jika tidak dipandu dengan baik, permainan dengan dadu bisa menjadi kurang terarah dan tidak fokus pada tujuan pembelajaran.

2) Kelebihan dan kekurangan media kartu angka menurut sebagai berikut:

Kelebihan

- a) Menghubungkan angka abstrak dengan benda nyata melalui gambar, memudahkan pemahaman dan pengingatan
- b) Mendukung pembelajaran kontekstual dan interaktif, terutama dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL).
- c) menunjang peningkatan kompetensi berpikir kritis dan kemampuan mengatasi permasalahan siswa melalui kegiatan mencocokkan serta mengelompokkan angka.
- d) Fleksibel digunakan untuk berbagai tingkat kesulitan dan konsep bilangan yang lebih luas.
- e) Meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika siswa karena media yang menarik dan mudah digunakan.

Kekurangan :

- a) Membutuhkan persiapan dan pengelolaan yang lebih baik agar kegiatan pembelajaran berjalan efektif.
- b) Jika kartu terlalu banyak atau kurang terorganisir, dapat membuat siswa bingung atau kehilangan fokus.
- c) Media ini kurang melibatkan aktivitas fisik, sehingga mungkin kurang menarik bagi anak yang belajar lebih efektif dengan gerakan.

#### **4. Indikator Pemahaman Konsep matematika**

Pemahaman konsep matematika merupakan salah satu tujuan utama pembelajaran matematika pada sekolah dasar. Pada tahap ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu menghafal simbol atau aturan, tetapi juga memahami makna dibalik konsep yang dipelajari. Pemahaman konsep menjadi penting karena siswa dengan pemahaman yang baik lebih mudah menerapkan pengetahuan dalam menyelesaikan soal dan permasalahan sehari-hari.

Bagi siswa kelas II SD yang berada pada sebuah tahap perkembangan operasional konkret, pemahaman konsep sangat erat kaitannya dengan pengalaman nyata. Siswa perlu diberikan contoh-contoh konkret, media visual, maupun kegiatan permainan untuk membantu memahami konsep abstrak, seperti perbandingan bilangan cacah. Dengan demikian, indikator pemahaman konsep matematika diperlukan agar guru maupun peneliti mampu mengidentifikasi tingkat siswa mengerti dan menguasai materi pembelajaran yang diberikan, bukan sekedar menghafal tanda  $>$ ,  $<$ , dan  $=$ .

Sejumlah penelitian terbaru telah mengemukakan indikator-indikator yang dapat digunakan untuk menilai pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Meidianti dkk (2022) menyebutkan bahwa indikator pemahaman konsep meliputi :

- a) Menyatakan ulang konsep.
- b) Mengklasifikasikan objek.
- c) Mengidentifikasi sifat-sifat konsep.
- d) Memberikan contoh dan non contoh.
- e) Mengaitkan berbagai konsep baik dalam maupun luar matematika (Meidianti et al., 2022).

Shofiah, Purwaningrum dan Fakhriyah (2021) menambahkan bahwa indikator pemahaman konsep matematika mencakup :

- a) Menyatakan ulang konsep.
- b) Mengklasifikasikan objek sesuai persyaratan.
- c) Mengidentifikasi sifat operasi atau konsep.
- d) Menyajikan konsep dalam berbagai representasi.
- e) Mengaitkan konsep dalam konteks matematika maupun kehidupan sehari-hari (Shofiah et al., 2021).

Selain itu, penelitian Indra Prastianing Zahri dkk (2024) menunjukkan indikator yang lebih luas yaitu :

- a) Menyatakan ulang konsep.
- b) Mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat.

- c) Memberikan contoh dan non contoh.
- d) Menggunakan prosedur sederhana.
- e) Mengaplikasikan konsep dalam soal nyata.
- f) Menunjukkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Indra Prastianing Zahro et al., 2024).

Mengacu pada beberapa pendapat para ahli, indikator pemahaman konsep matematika yang diterapkan dalam penelitian ini pada materi perbandingan bilangan cacah untuk siswa kelas II adalah

- a) Menyatakan ulang konsep : siswa mampu menyebutkan kembali konsep perbandingan bilangan cacah ( $<$ ,  $>$ ,  $=$ ) dengan kata-kata sendiri
- b) Mengklasifikasikan Objek : Siswa mampu menentukan bilangan yang lebih besar, lebih kecil atau sama dengan.
- c) Memberikan contoh dan non contoh : Siswa dapat menyebutkan contoh soal perbandingan yang benar dan yang salah.
- d) Menerapkan konsep : Siswa dapat menggunakan konsep perbandingan bilangan cacah dalam menyelesaikan soal, baik soal langsung maupun soal cerita sederhana.
- e) Mengaitkan antar konsep : Siswa mampu menghubungkan konsep nilai tempat (satuan dan puluhan) dengan perbandingan bilangan.
- f) Mengembangkan strategi : Siswa mampu memilih cara yang tepat dalam menentukan hasil perbandingan bilangan, misalnya dengan membandingkan puluhan terlebih dahulu sebelum satuan.

Indikator-indikator ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan penelitian, yaitu untuk menilai sejauh mana media “Beri Makan Buaya” dapat membantu siswa memahami materi perbandingan bilangan cacah. Selain itu, keenam indikator ini menjadi dasar penyusunan kisi-kisi instrumen penelitian, baik wawancara, angket respon siswa, maupun tes pemahaman konsep.

## 5. Perbandingan Bilangan Cacah

Perbandingan bilangan cacah adalah proses menentukan hubungan antara dua bilangan cacah atau lebih untuk mengetahui mana yang lebih besar, lebih kecil, atau sama. Menurut Pratama dkk. (2024) perbandingan bilangan cacah adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa mengerti keterkaitan antar bilangan cacah dengan menentukan bilangan mana yang lebih besar, lebih kecil, atau sama. Proses ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran seperti papan perbandingan bilangan cacah yang memudahkan siswa dalam memahami konsep secara kontekstual dan interaktif sehingga mendukung peningkatan capaian akademik siswa dalam matematika (Pratama et al., 2024).

Selain itu menurut Nikmah dkk. (2024) mengemukakan bahwa perbandingan bilangan cacah adalah proses pembelajaran matematika yang membantu siswa memahami hubungan antara bilangan cacah dalam konteks soal cerita, yaitu menentukan bilangan mana yang lebih besar, lebih kecil atau sama. Pendekatan pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang digunakan menyesuaikan materi dengan budaya dan konteks siswa sehingga meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Nikmah et al., 2024).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa perbandingan bilangan cacah merupakan proses pembelajaran yang penting untuk membantu siswa memahami hubungan antar bilangan cacah, baik dalam bentuk konsep langsung maupun melalui konteks soal cerita. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti papan perbandingan dan pendekatan pembelajaran yang responsif terhadap budaya siswa (CRT), terbukti efektif dalam memudahkan pemahaman konsep dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut diberikan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Karimah et al. (2024) yang berjudul Penggunaan Media Dadu dalam Pembelajaran Matematika SD. Hasil penelitian terkait penggunaan media dadu dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 68 menjadi 82,5 serta peningkatan ketuntasan belajar dari 60% menjadi 85%. Temuan ini membuktikan bahwa media dadu efektif dalam membantu pemahaman konsep matematika secara konkret dan menarik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurjanah (2022) yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Matematika untuk Materi Bilangan Cacah di SD" Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga matematika yang memadukan dadu dan kartu angka efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bilangan cacah, yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 65 menjadi 83 serta peningkatan ketuntasan belajar dari 55% menjadi 90%. Hal ini membuktikan bahwa media tersebut dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni & Prihatiningtyas (2020) yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Kartu Bilangan dalam Pembelajaran Matematika" menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu bilangan efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap konsep bilangan. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata nilai siswa yang semula sebesar 70 pada tahap pra-siklus menjadi 88 pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar siswa juga mengalami kenaikan dari 62% menjadi 92% setelah penerapan media kartu bilangan dalam pembelajaran matematika.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Hamdani (2023) yang berjudul "Efektivitas Permainan Kartu Angka dalam Pembelajaran Matematika

SD" membuktikan bahwa permainan kartu angka efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media adalah 66, setelah menggunakan media meningkat menjadi 80. Persentase ketuntasan belajar siswa juga bertambah dari 58% menjadi 87% setelah penggunaan permainan kartu angka dalam pembelajaran.

Adapun tabel persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan**

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Penggunaan Media Dadu dalam Pembelajaran Matematika SD (Karimah et al., 2024)	Sama-sama mengembangkan media konkret untuk pembelajaran matematika dan bertujuan meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa.	Jenis penelitian berbeda, media yang dikembangkan hanya dadu, serta materi dan metode pengembangan berbeda.
2	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Matematika untuk Materi Bilangan Cacah di SD (Siti Nurjanah, 2022)	Sama-sama mengembangkan media permainan yang melibatkan unsur dadu dan kartu angka untuk pembelajaran matematika.	Jenis penelitian berbeda, bentuk media permainan berbeda, serta metode pengembangan berbeda.
3	Pengembangan Media Permainan Kartu Bilangan dalam Pembelajaran Matematika (Wahyuni & Prihatiningtyas, 2020)	Sama-sama mengembangkan media kartu angka untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika secara interaktif.	Jenis penelitian berbeda, media yang dikembangkan hanya kartu bilangan, serta materi dan metode pengembangan berbeda.
4	Efektivitas Permainan Kartu Angka dalam Pembelajaran Matematika SD (Hamdani, 2023)	Sama-sama menggunakan media permainan untuk mendukung pembelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar siswa.	Jenis penelitian berbeda, media yang dikembangkan hanya kartu angka, serta materi dan metode pengembangan berbeda.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki kebaruan yang terletak pada jenis penelitian, media yang dikembangkan, serta metode pengembangan yang digunakan. Penelitian dengan judul *“Pengembangan Media “Berlarian Makan Buah” Materi Perbandingan Bilangan Cacah Siswa Kelas II Sekolah Dasar”* menggunakan model pengembangan

ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berupa permainan interaktif “Beri Makan Buaya” yang memadukan dadu dan kartu angka secara kompetitif. Media ini dilengkapi dengan papan atau box sebagai wadah kartu angka dan dadu, rak kartu angka untuk mempermudah penyajian, serta kombinasi penggunaan kartu angka dan dadu sebagai dasar penentuan bilangan. Simbol perbandingan kurang dari, lebih dari, dan sama dengan ditampilkan dengan bentuk mulut buaya sehingga lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, media ini dirancang dalam bentuk permainan kompetitif yang mendorong keterlibatan aktif, menumbuhkan semangat belajar, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini membedakan penelitian ini dari penelitian terdahulu yang umumnya hanya mengembangkan satu jenis media saja (seperti dadu atau kartu angka), atau media permainan lain seperti ular tangga maupun kartu bilangan, dengan jenis penelitian, subjek, materi, maupun metode pengembangan yang berbeda.

### C. Kerangka Berfikir

Kegiatan belajar-mengajar matematika di kelas masih didominasi oleh strategi satu arah dan penggunaan media yang bersifat abstrak, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menimbulkan siswa mengalami kendala ketika mempelajari konsep dasar bilangan cacah, terutama pada aspek nilai tempat dan penggunaan simbol perbandingan. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran konkret membuat konsep yang disampaikan guru sulit dipahami secara visual oleh siswa. Selain itu, rendahnya motivasi belajar, keterbatasan inovasi media, dan kurangnya partisipasi aktif siswa selama pembelajaran turut memperparah rendahnya pemahaman konsep perbandingan bilangan cacah.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perbandingan bilangan cacah melalui pengembangan media pembelajaran yang konkret dan interaktif. Media pembelajaran berupa dadu dan kartu angka “*Beri Makan Buaya*” diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa serta membantu guru dalam

menyampaikan materi secara efektif. Bagan kerangka berfikir dapat dilihat pada bagan sebagai berikut :

