

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran



Kegiatan pembelajaran dilakukan untuk menyampaikan sebuah informasi yang bertujuan untuk memfasilitasi dalam pencapaian tujuan yang dilakukan secara spesifik. Setiap kegiatan pembelajaran diperlukan beberapa upaya yang dapat digunakan untuk pembahasan sehingga ilmu pengetahuan yang didapat semakin berkembang. Menurut (Alfiansyah, 2018), Guru memiliki peran penting dan bertanggung jawab terkait proses pembelajaran. Sebagai guru juga dituntut untuk mengembangkan beberapa keterampilan seperti membuat media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran ini pada dasarnya adalah proses komunikasi dalam kegiatan proses pembelajaran. Menurut (Arissona, 2020), Media Pembelajaran adalah bentuk media pembelajaran sebagai bahan atau alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru berupa materi yang akan diajarkan kepada siswa. Sehingga memudahkan pemahaman materi secara visual serta interaktif dalam proses pembelajaran.

Media adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa latin yang berbentuk jamak dari kata “medium” yang memiliki arti perantara atau pengantar (Rohani, 2019). Sedangkan menurut (Audie, 2019), media dalam Bahasa Arab merupakan suatu cara yang dapat digunakan sebagai pengantar pesan dari pembawa kepada penerima atau bisa disebut perantara. Jadi, media dapat diartikan sebagai bahan atau alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru berupa materi yang akan diajarkan kepada siswa.

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa (karo-karo et al., 2018). Sedangkan menurut (Hamid et al., 2020), menyatakan bahwa

media pembelajaran adalah kegiatan penyampaian pesan kepada penerima dengan tujuan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu menurut (Tafono, 2018), Media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat dikatakan sebagai kesatuan dan tidak dapat di pisahkan dalam dunia pendidikan. Menurut Batul pengembangan media pembelajaran perlu adanya hal yang membuat menarik sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang fokus dan dapat memahami materi yang dipelajari (Hozaima,2020).

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat peraga yang di desain semenarik mungkin untuk penyampaian materi dari guru kepada siswa sehingga dapat terjalin komunikasi yang baik dan interaksi yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi dalam kegiatan proses pembelajaran. Sehingga media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang penting dalam penunjang kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu siswa dalam proses belajar-mengajar sehingga tercipta keinginan dan rasa ingin tahu yang tinggi.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, dengan terjalinnya hubungan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa dapat memperlancar pembelajaran dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Sedangkan menurut (Maulidiyah et al., 2019), penggunaan dari media pembelajaran dapat memberikan dampak bagi kecakapan siswa dalam menghadapi masalah misalnya berupa soal. Sedangkan menurut (Adekayatri, 2021), sebuah media pembelajaran yang sudah disusun dengan sebaik mungkin, Maka dapat digunakan siswa dalam mencapai tujuan dari pembelajaran yang sedang dilakukan.

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana yang lebih semangat dan menyenangkan saat proses pembelajaran dalam kelas. Adapun berbagai jenis media atau bentuk yang digunakan oleh guru saat pembelajaran dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan dan memperdalam wawasan yang didapatkan siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesandari penrim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran memiliki peran penting sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa (Sadiman 2020). Media pembelajaran sebagai alat fisik yang dapat menyampaikan informasi kepada siswa seperti buku dan video menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Heinich et., al. 2019).

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai variasi di antaranya seperti jenis dan macam yang sudah dikembangkan dalam dunia pendidikan. Berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia tersebut dapat digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dari segi pemilihan guru juga harus dapat mengutamakan media pembelajaran yang cocok dan tepat untuk digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dimulai jenis yang paling sederhana sampai yang paling canggih. Adapun media yang sering digunakan sekolah yaitu media cetak (buku) dan papan tulis.

Sedangkan menurut pendapat (Sadiman dalam Purba et al., 2020) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori sesuai dengan sudut pandangnya sebagai berikut:

- 1) Media visual adalah suatu media pembelajaran yang dapat dinikmati melalui panca indera penglihatan dan tidak dapat mengeluarkan suara. Beberapa contoh media visual di antara lain gambar, diagram, dan poster.
- 2) Media audio adalah suatu alat komunikasi yang digunakan dalam penyampaian materi kepada penerima siswa melalui media yang memiliki unsur suara dan hanya bisa didengarkan saja, contohnya radio dan rekaman suara.
- 3) Media audiovisual adalah jenis media pembelajaran yang digunakan sebagai alat komunikasi penyampaian dalam kegiatan belajar-mengajar yang mengandung unsur suara dan mengandung gambar yang dapat dilihat oleh panca indera. Media pembelajaran dikategorikan lebih menarik karena tersedianya suara dan gambar. Sesuai dengan perubahan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi). Contoh dari media audiovisual yaitu rekaman video, film, dan slide suara.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Ketersediaan media pembelajaran memberikan manfaat bagi guru salah satunya memfasilitasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercipta suasana yang nyaman, menarik dan memudahkan siswa belajar dan memahami materi yang telah diajarkan. Selain itu, media pembelajaran memiliki manfaat besar bagi pendidikan yaitu dapat membangun motivasi belajar peserta didik. Lancarnya interaksi antara guru dengan siswa terjadi akibat adanya media pembelajaran sehingga dapat menciptakan siswa lebih efektif dan efisien saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sedangkan menurut (Sudjana dan Riva'I dalam Kustandi et al., 2020), mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa sebagai berikut:

- 1) Membuat kegiatan pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.
- 2) Materi pembelajaran yang digunakan memiliki tujuan yang jelas, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar tidak tercipta suasana yang membosankan bagi siswa.

Selain mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat melakukan hal lain seperti mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mempersentasikan sehingga siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar terdapat dua unsur yang sangat penting di antaranya yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Dari kedua unsur tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga tidak dapat dipisahkan. Dalam penggunaan media pembelajaran terdapat fungsi atau kegunaan yang dapat menjadi penunjang dalam kegiatan pembelajaran, selain itu dapat digunakan sebagai strategi dalam menumbuhkan kualitas siswa saat mengikuti pembelajaran berlangsung. Fungsi utama dari media pembelajaran merupakan sebagai alat bantu yang digunakan untuk mengajar siswa sudah disusun oleh guru dengan memperhatikan kondisi lingkungan sekitar. Adanya media pembelajaran memiliki peran penting dalam setiap proses kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang diberikan kepada siswa dapat memberikan berbagai fungsi diantaranya sebagai berikut (Nurdyansyah, 2019):

- 1) Menumbuhkan keefektifan dan efisiensi pembelajaran.
- 2) Menumbuhkan semangat siswa untuk belajar.
- 3) Membentuk siswa dalam berkomunikasi langsung secara nyata.
- 4) Gaya belajar siswa yang bermacam-macam.
- 5) Memaksimalkan proses komunikasi kegiatan pembelajaran.
- 6) Menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
- 7) Menumbuhkan kualitas pembelajaran

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan fungsi media pembelajaran diatas yaitu dapat membantu guru dalam melakukan pembelajaran atau memudahkan belajar siswa. Serta dengan adanya media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang nyata dan konkret bagi siswa. Sehingga dapat menumbuhkan minat belajar dan siswa bisa membandingkan secara langsung antara konsep yang digunakan dan fakta yang ada.

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu pendukung yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi kepada peserta didik agar pesan tersebut dapat tersampai dan peserta didik dapat memahami pesan materi dengan baik. Sebelum tersusun media pembelajaran maka perlu ditentukan terlebih dahulu pemilihan media yang akan digunakan. Karena itu salah satu langkah yang akan digunakan sebelum pembuatan media pembelajaran.

Faktor yang digunakan untuk menjadi pemilihan dari media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut (Manshuri, 2019):

1) Rasional

Sebuah media pembelajaran yang dirancang yang sesuai dengan materi yang dipelajari dan dapat mudah dipahami dengan pola pikir peserta didik.

2) Ilmiah

Dalam penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan akal dan materi yang digunakan agar dapat sejalan dengan media yang dikembangkan.

3) Ekonomis

Dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan biaya yang minimal atau tidak menggunakan biaya yang lebih dan bisa disesuaikan dengan kemampuan yang ada tetapi dapat membuat hasil menjadi maksimal. Misalnya menggunakan bahan yang bekas atau bahan yang bisa didaur ulang menjadi sesuatu yang bernilai contohnya media pembelajaran.

4) Praktis dan efisien

Media yang akan digunakan ketika proses pembelajaran bersifat mudah dibawa, dan mudah digunakan oleh guru dan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu, Tim MKPBM dalam (Manshuri, 2019) mengatakan ada beberapa hal yang menjadi point yang perlu diperhatikan ketika akan membuat alat peraga di antaranya:

- a) Kuat atau dapat digunakan dalam jangka lama
- b) Bentuk dan warna yang digunakan menarik
- c) Sederhana dan mudah digunakan
- d) Ukurannya pas atau sesuai

- e) Dapat menunjukkan bentuk yang sesuai dengan materi operasi penjumlahan dan pengurangan secara tersusun matematika
- f) Sesuai dengan teori yang diajarkan matematika

Menurut beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan terkait beberapa faktor yang perlu diperhatikan sebelum ketahap pembuatan media yaitu pemilihan kebutuhan, materi, bahan, ketahanan, dan kemanfaatan. Misalnya apabila dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan, maka media yang dihasilkan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang. Akan tetapi apabila pemilihan media tidak sesuai, maka dapat merusak atau mengganggu kegiatan pembelajaran.

f. Indikator Media Pembelajaran

Sebelum pembuatan sebuah media pembelajaran diperlukan beberapa kriteria yang digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam penerapan media pembelajaran di antaranya melalui validasi media, validasi materi, dan angket respon peserta didik. Berikut pemaparan beberapa kriteria dan indikator validasi media dan validasi materi dalam pengembangan media, Sedangkan menurut (Ashikin, 2018) indikator validasi media sebagai berikut:

- 1) Tata letak gambar
- 2) Kesesuaian warna
- 3) Ukuran
- 4) Mudah digunakan
- 5) Bervariasi
- 6) Kemenarikan media pembelajaran
- 7) Mudah dibawa
- 8) Ketahanan
- 9) Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik

Sumber: (Ashikin Amran, 2018)

Sedangkan menurut Pangestu & Wafa (dalam Fridayanti et al., 2022) indikator yang digunakan dalam validasi materi:

- 1) Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar
- 2) Kesesuaian materi dengan kondisi
- 3) Kesesuaian media dengan materi
- 4) Keakuratan gambar
- 5) Materi mudah dipahami
- 6) Kejelasan dalam penyampaian materi
- 7) Sederhana
- 8) Mudah digunakan
- 9) Kemenarikan media
- 10) Ketahanan media

Sumber: Pangestu & Wafa (dalam Fridayanti et al., 2022)

Sedangkan menurut Sari (2022) indikator angket respon peserta didik sebagai berikut.

- 1) Tujuan pembelajaran berupa media yang sesuai dengan materi dan mudah dipahami
- 2) Penyajian materi yang mudah digunakan dan bervariasi
- 3) Desain media pembelajaran berupa warna sesuai dan menarik
- 4) Reaksi penggunaan media pembelajaran yang tidak merasa bosan dan kejelasan gambar pada media
- 5) Peningkatan motivasi belajar dilihat dari media yang digunakan menyenangkan dan dapat memberikan semangat belajar.

Alasan Memilih Indikator angket respon peserta didik bahwa mencerminkan tolak ukur utama keberhasilan media, karena pengguna langsung yang merasakan kemudahan, daya tarik, dan kejelasan materi yang melibatkan kognitif, psikomotorik dan afektif. Indikator tersebut menilai sejauhmana media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mudah dipahami.

Sumber: (Sari, 2022)

2. Tinjauan Materi Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan secara susun

a. Operasi Penjumlahan Secara Susun

Penjumlahan adalah salah satu operasi matematika dasar yang digunakan untuk menghitung total dari dua bilangan atau lebih. Dalam penjumlahan adanya menggabungkan nilai-nilai tersebut untuk mendapatkan hasil yang disebut jumlah. Penjumlahan secara susun adalah metode untuk menjumlahkan bilangan yang terdiri dari lebih dari satu bilangan dengan memudahkan siswa untuk melakukan penjumlahan, terutama ketika bilangan yang dijumlahkan lebih besar.

Contoh Penjumlahan Secara Susun:

$$\begin{array}{r} 24 \\ 56 + = \dots \\ \dots \end{array} \quad \begin{array}{r} 24 \\ 56 + = 80 \\ 80 \end{array}$$

Keterangan:

Latihan soal:

Berikan beberapa soal latihan kepada siswa, seperti:

1. $34 + 29 = \dots$
2. $45 + 36 = \dots$
3. $67 + 28 = \dots$
4. $52 + 19 = \dots$

Dengan memahami materi ini, siswa diharapkan dapat melakukan penjumlahan secara susun dengan baik dan benar. Angka 1 sebagai teknik menyimpan dari hasil $24 + 56 = 80$.

3. Media Kotak Tradisi Ludo (KOTRADO)

Media Pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran peserta didik. Media kotrado memiliki berbasis tiga dimensi berbentuk kotak yang dirancang dengan visual untuk memudahkan peserta didik memahami pembelajaran matematika memberikan pengalaman konkret.

a. Pengertian Kotak Tradisi Ludo (KOTRADO)

Media Kotak Tradisi Ludo (KOTRADO) adalah permainan papan yang berasal dari india, pemain bergerak di sekitar papan berdasarkan lemparan dadu. Tujuannya membawa semua bidak ke rumah sebelum pemain lain bermain, dan memiliki area aman pemain tidak dapat di serang oleh pemain lain.

Kotak tradisi Ludo (KOTRADO) adalah permainan papan yang berasal dari permainan India kuno yang dikenal sebagai "Pachisi." Dalam permainan ini, pemain bergerak di sekitar papan berdasarkan lemparan dadu, dengan tujuan untuk membawa semua bidak mereka ke rumah (area akhir) sebelum pemain lain. Kotak Ludo biasanya terdiri dari jalur yang berwarna-warni dan memiliki area aman di mana pemain tidak dapat diserang oleh pemain lain.

Sumber: Ulhusna, M., Putri, S. D., (2020)

b. Kelebihan Kotak Tradisi Ludo (KOTRADO)

- 1) Pada media terdapat gambar dan warna yang sesuai desain semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dalam menggunakan media.
- 2) di dalam media Kotak Tradisi Ludo (KOTRADO) terdapat jumlah pemain 4 orang mendapatkan masing-masing 1 pion dengan warna pion yang berbeda tiap kelompok.
- 3) media Kotak Tradisi Ludo (KOTRADO) juga sangat mudah untuk digunakan.

c. Kelemahan Kotak Tradisi Ludo (KOTRADO)

- 1) Bergantung pada Keberuntungan: Hasil permainan sangat bergantung pada lemparan dadu, sehingga mengurangi elemen strategi.
- 2) Waktu Permainan yang Tidak Pasti: Permainan dapat berlangsung lama, tergantung pada jumlah pemain dan kekayaan, yang mungkin membuat beberapa pemain merasa bosan.
- 3) Potensi Konflik: Perselingan antara pemain dapat menyebabkan ketegangan atau konflik, terutama jika ada pemain yang merasa dirugikan.

d. Media Kotak Tradisi Ludo (KOTRADO)

Media kotak tradisi Ludo (KOTRADO) adalah alat atau sarana yang digunakan untuk memainkan permainan Ludo. Media ini meliputi papan permainan, dadu, dan bidak (token) yang digunakan oleh pemain untuk bergerak di sekitar papan. Media ini berfungsi sebagai penghubung antara pemain dan permainan, memungkinkan mereka untuk berinteraksi dan bersaing.

Langkah-langkah Penggunaan Media Kotak Tradisi Ludo (KOTRADO):

- 1) Persiapan Papan: letakkan papan Ludo di permukaan datar dan pastikan semua pemain memiliki akses yang baik.
- 2) Menentukan Pemain: Setiap pemain memilih warna bidak dan menempatkan semua bidak mereka di area awal (rumah) sesuai dengan warna yang dipilih.
- 3) Menentukan Giliran: Pemain dapat menentukan urutan putaran dengan melempar dadu. Pemain dengan angka tertinggi mulai terlebih dahulu.
- 4) Melempar Dadu: Pemain melempar dadu dan bergerak sesuai dengan angka yang muncul. Jika pemain mendapatkan angka enam, mereka dapat mengeluarkan satu bidak dari rumah.

- 5) Menggerakkan Bidak: Pemain menggerakkan bidak mereka sesuai dengan angka dadu. Jika bidak mendarat di bidak lawan, bidak lawan akan kembali ke rumah.
- 6) Menyelesaikan Permainan: Permainan berlanjut hingga salah satu pemain berhasil membawa semua bidak siswa ke rumah. Pemain tersebut dinyatakan sebagai pemenang.

e. Desain Media Kotak Tradisi Ludo (KOTRADO)

Desain media kotak tradisi Ludo (KOTRADO) biasanya mencakup:

- 1) Papan Permainan: Papan berbentuk persegi berukuran 30 x 30 cm yang menggunakan kayu triplek dengan jalur berwarna yang mengarah ke pusat, di mana setiap pemain memiliki jalur sendiri.



Gambar 2.1 Papan Kayu Triplek

Gambar 2.2 Stik Kayu Triplek

- 2) Bidak: Setiap pemain memiliki 4 bidak dengan warna berbeda (merah, hijau, kuning, biru).



Gambar 2.3 Bidak

- 3) Dadu: Dadu enam sisi yang digunakan untuk menentukan langkah pemain.



Gambar 2.4 Dadu

- 4) Area Aman: Beberapa area di papan yang ditandai sebagai area aman di mana bidak tidak dapat diserang.
- 5) Simbol bintang: Beberapa area di papan yang ditandai sebagai area bintang dimana siswa akan menjawab soal tentang operasi penjumlahan dan pengurangan secara bersusun.



Gambar 2.5 simbol bintang



Gambar 2.6 Penyelesaian Kotrado

Sumber: (Pratiwi Dinasti, 2021)

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan yang digunakan dalam penelitian-penelitian terdahulu antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nordiana, Fitria Meilina, dan Alda Zahara Islamyati (2024) Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dari Universitas Karimun yang berjudul "Pengembangan Media Board Game Lumat Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar" hasil yang didapat dari penelitian ini di antaranya Validasi ahli media kategori sangat baik sebesar 87,50%. Validasi ahli materi 1 kategori sangat baik sebesar 100%. Validasi ahli materi 2 kategori sangat baik sebesar 97,50%. Penilaian angket dari guru mendapat skor 85% dalam kategori sangat baik. Adapun penilaian siswa pada angket pre test mendapat skor 71,5 dengan kategori baik.

Perbedaan dari penelitian sebelumnya dan yang akan datang adalah terdapat pada jenis atau bahan media yang akan digunakan, jika peneliti sebelumnya menggunakan media pembelajaran ludo berbahan dasar dari papan, sedangkan untuk penelitian yang akan datang membuat produk media pembelajaran Kotak Tradisi Ludo yang berbahan kayu jati belanda. Terdapat 4 buah bidak dan warna merah, kuning, hijau, dan biru. Kedua desain tersebut sama-sama terbuat dari papan yang dicetak dan kotak box agar terlihat indah dan rapi sehingga dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran. Selain itu ada perbedaan juga terdapat pada materi yang dikembangkan oleh peneliti, jika sebelumnya mengembangkan media pembelajaran Kotak Tradisi Ludo materi pecahan namun pada penelitian ini menggunakan materi operasi penjumlahan dan pengurangan secara bersusun. Namun, ada hal yang menjadi sama-sama mengembangkan media pembelajaran Kotak Tradisi Ludo.

Kebaruan dari Penelitian ini adalah Penelitian ini mengembangkan media KOTRADO dengan inovasi khusus pada aspek material dan desain yang lebih tahan lama menggunakan kayu jati, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan papan biasa. Kebaruan lainnya terletak pada pengintegrasian simbol bintang sebagai trigger point untuk soal interaktif, serta penambahan sistem poin berbasis warna yang memfasilitasi pembelajaran berkelompok dengan 4 pemain sekaligus. Media ini juga dirancang dengan pendekatan gamifikasi yang lebih terstruktur, menggabungkan unsur kompetisi dan kolaborasi dalam satu permainan, sehingga tidak hanya fokus pada aspek kognitif tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial siswa dalam operasi penjumlahan dan pengurangan bersusun.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hafida, Nurul Ezzan & Danawati, Murtyas Galuh & Yayuk, Erna (2024) yang berjudul "Pengembangan media math board penjumlahan dan pengurangan pada soal cerita untuk kelas II sekolah dasar". Hasil menyatakan bahwa media math board khusus soal cerita pada pembelajaran matematika sangat cocok digunakan di kelas II sekolah dasar. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini, validasi ahli media memperoleh 83% skor kategori sangat baik. Validasi ahli materi memperoleh 85% kategori sangat baik.

Persamaan dari penelitian sebelumnya dan yang akan datang adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran kotak tradisi ludo. Selain itu, materi yang digunakan juga sama yaitu materi operasi penjumlahan dan pengurangan. Namun, perbedaan yang ada terdapat pada jenis atau bahan media yang akan digunakan, jika peneliti sebelumnya menggunakan media pembelajaran kotak tradisi ludo berbahan dasar dari kayu, sedangkan untuk penelitian yang akan datang membuat produk media pembelajaran kotak tradisi ludo yang berbahan triplek dan stik kayu.

Terdapat dadu dan bidak seseorang yang sedang melangkah dan terdapat angka yang didesain berwarna, kedua desain tersebut sama-sama terbuat dari kertas ap 260 yang dicetak agar terlihat indah dan rapi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran.

Kebaruan dari Penelitian ini adalah Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan bahan triplek dan stik kayu yang lebih ekonomis namun tetap kokoh, dengan desain portabel yang memudahkan mobilitas media antar kelas. Berbeda dengan math board yang statis, KOTRADO mengintegrasikan elemen permainan tradisional ludo dengan dadu dan bidak berwarna yang menciptakan pengalaman belajar kinetik dan visual secara bersamaan. Inovasi utama terletak pada mekanisme pembelajaran yang tidak hanya fokus pada soal cerita, tetapi mencakup latihan prosedural teknik menyimpan dan meminjam melalui jalur permainan yang terstruktur. Media ini juga dilengkapi dengan kartu soal bervariasi yang dapat diganti sesuai tingkat kesulitan, memungkinkan diferensiasi pembelajaran dalam satu media.

3. Penelitian dilakukan Sembiring & Darwis (2024) berjudul “Pengembangan Media Papan Daily Number pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II SD”. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini terdapat validasi ahli media 92% skor kategori sangat baik. Validasi ahli materi memperoleh 80% kategori sangat baik. Respon guru 67%, validasi guru kelas 100% sangat layak.

Perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah terdapat pada bahan media yang akan digunakan, jika peneliti sebelumnya menggunakan media pembelajaran kotak tradisi ludo berbahan dasar dari kayu, sedangkan untuk penelitian yang akan datang berbahan triplek dan stik kayu. Terdapat dadu dan bidak yang sedang melangkah dan terdapat angka yang didesain berwarna, kedua desain tersebut sama-sama terbuat dari kertas ap 260 yang dicetak agar terlihat indah dan rapi sehingga dapat menarik

perhatian peserta didik saat pembelajaran. Perbedaan lain terdapat pada materi yang dikembangkan, jika sebelumnya materi yang dikembangkan adalah materi penjumlahan dan pengurangan namun pada penelitian ini menggunakan materi operasi penjumlahan dan pengurangan. Namun, ada hal yang menjadi persamaan dari penelitian sebelumnya dan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang berupa kotak tradisi ludo.

Kebaruan dari Penelitian ini adalah Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam bentuk integrasi konsep daily number dengan mekanisme permainan ludo yang lebih dinamis dan interaktif. Jika papan daily number cenderung linear dan individual, KOTRADO dirancang dengan jalur multi-arah yang memungkinkan pembelajaran kolaboratif dengan sistem turn-based yang mengajarkan kesabaran dan strategi. Keunggulan signifikan terletak pada desain visual menggunakan kertas AP 260 yang dicetak dengan warna-warna cerah dan gambar karakter yang sedang melangkah, menciptakan narasi visual yang membantu siswa memahami konsep operasi hitung secara lebih konkret. Media ini juga mengintegrasikan sistem reward visual melalui pencapaian zona tertentu di papan permainan, meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui feedback langsung yang terukur.

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan

Judul Penelitian	Penulis dan Tahun	Persamaan dengan penelitian	Perbedaan dengan penelitian	Kekurangan penelitian terdahulu
Pengembangan Media Board Game Lumat Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar	Siti Nordiana, Fitriana, Meilina, dan Alda Zahara Islamyati (2024)	Persamaan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan papan	Peneliti sebelumnya menggunakan media pembelajaran ludo berbahan dasar dari papan biasa	Bahan media kurang tahan lama.
Pengembangan media math board penjumlahan dan pengurangan pada soal cerita untuk kelas II sekolah dasar	Hafilda, Nurul Ezzah & Danawati, Murtyas Galuh & Yayuk, Erna (2024)	Persamaan untuk kelas II materi operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan validasi ahli media dan materi	Peneliti sebelumnya menggunakan media pembelajaran ludo berbahan dasar dari kayu dan menggunakan materi soal cerita.	Media bersifat statis dan kurang interaktif tidak menggunakan kayu yang berkualitas mudah pecah.
Pengembangan Media Papan Daily Number pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II SD	Sembiring & Darwis (2024)	Persamaan kelas II Sekolah Dasar pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan papan.	Perbedaan sebelumnya berbahan dasar dari papan kayu sebagai Daily Number.	Pembelajaran cenderung individual dan kurang mendorong kerjasama, Desain kurang menarik secara visual.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran yang dilakukan guru saat pembelajaran berlangsung guru menggunakan buku teks yang berisi materi operasi penjumlahan dan pengurangan yang digambar dengan spidol membentuk menyelesaikan soal cara menyimpan dan meminjam operasi secara susun. Sehingga hal tersebut dapat menyebabkan peserta didik merasakan bosan dan kurangnya rasa antusias dalam mengikuti pembelajaran berlangsung (Fadillah, 2022). Dengan ini membuat peserta didik merasa acuh dalam kegiatan pembelajaran dan membuat pembelajaran yang disampaikan tidak optimal.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka sebagai peneliti perlu adanya usaha yang digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan cara mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik. Maka perlunya adanya media yang dapat menarik perhatian peserta didik agar dapat memberikan rasa antusias dan fokus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Uswa dan Alfiyah, 2020). Dari kondisi ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa media yang sesuai yaitu media Kotak Tradisi Ludo. Harapan dengan adanya media pembelajaran Kotak Tradisi Ludo ini dapat membantu guru dalam melakukan pembelajaran serta dapat memotivasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Menurut Piaget Anak usia sekolah dasar berada tahap operasional konkret sehingga siswa lebih mudah memahami benda nyata (Santrock, 2008). Bagan kerangka berfikir sebagai berikut:

Permasalahan

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal atau pertanyaan yang diajukan oleh guru.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru berupa papan tulis dan buku paket. Hal ini menjadi peserta didik kurang aktif dan kurangnya pemahaman materi saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Solusi

Terciptanya Media Kotak Tradisi Ludo (KOTRADO) materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan siswa kelas II Sekolah Dasar.

Teori Yang Melandasi

Teori Jean Piaget Anak usia sekolah dasar usia 7-11 tahun berada tahap operasional konkret, membutuhkan benda-benda melalui pengalaman langsung dalam belajar.

Hasil Yang diharapkan

Peserta didik lebih mudah memahami materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan siswa kelas II Sekolah Dasar melalui adanya penggunaan media Kotak Tradisi ludo.