

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti “tengah”, perantara atau “pengantar”. Menurut Muinnah (2019) media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Sedangkan Arsyad (2016 : 3) mengatakan media pembelajaran merupakan manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi dan dapat membuat peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Menurut Fitriana (2018) mengatakan media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap. Setiap pembelajaran perlu adanya media untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan membuat peserta didik lebih antusias dalam proses pembelajaran berlangsung.

2) Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran sangatlah tidak mudah, karena perlu adanya kesesuaian media dengan materi yang akan digunakan pendidik dalam hal mengajar. Apabila seorang pendidik tidak memilihkan media yang tepat untuk sebuah pembelajaran dan media

tersebut tidak sesuai dengan materi maka akan berakibat tidak efektif dalam hal penyampaian materi. Menurut Arsyad (2016 : 74) ada enam kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu :

a) Tujuan Penggunaan Media

Guru harus lebih memperhatikan tujuan penggunaan media seperti halnya jenis rangsangan dan ranah apa yang akan dikembangkan pada peserta didik seperti kognitif, afektif dan psikomotor.

b) Sasaran Penggunaan Media

Setelah adanya tujuan penggunaan media guru harus memperhatikan langkah selanjutnya yaitu kepada siapa media tersebut akan diterapkan, memperhatikan tingkatan kelas, latar belakang permasalahan dan jumlah peserta didik yang ada disekolah.

c) Karakteristik Media

Sebelum media pembelajaran yang dipilih oleh guru diterapkan, guru harus mengetahui terlebih dahulu kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam media. Hal ini dilakukan agar mempermudah dalam menerapkan media pembelajaran didalam kelas.

d) Waktu

Sebelum media tersebut benar-benar diterapkan, guru harus mengetahui terlebih dahulu waktu yang digunakan dalam penerapan media tersebut. Karena, mengingat adanya alokasi waktu dalam proses pembelajaran berlangsung. Media tersebut akan sia-sia jika membutuhkan waktu yang lama dalam menerapkannya. Sehingga penyampaian materi yang dilakukan oleh guru akan terhambat.

e) Biaya

Sebelum membuat dan menentukan media guru juga harus mengetahui efektifitas media pembelajaran mengenai faktor

biaya yang harus dipertimbangkan terlebih dahulu. Karena, menggunakan media yang harganya lebih mahal belum tentu memiliki nilai efektifitas yang baik.

f) Ketersediaan

Ketersediaan yang dimaksud oleh peneliti disini yaitu media yang akan digunakan guru tersedia dilingkungan sekolah atau tersedia dipasaran. Serta sarana yang diperlukan untuk menyajikan di dalam kelas.

3) Macam-macam Media Pembelajaran

Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila guru dapat memilih media pembelajaran serta dapat menyamakan sesuai materi yang akan disampaikan kepada peserta didiknya. Menurut Arsyad (2016 : 80) ada enam macam-macam media pembelajaran yaitu :

a) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia mempunyai manfaat yaitu dapat menyampaikan suatu informasi secara langsung misalnya, dalam hal percakapan serta diskusi. Media pembelajaran berbasis manusia ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta lebih giat dalam hal belajar serta lebih aktif. Karena, dengan adanya media ini akan lebih melatih keberanian siswa dalam hal mengemukakan pendapat.

b) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetak yang sering digunakan guru dalam hal pembelajaran yaitu buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja peserta didik. Ada enam hal yang harus diperhatikan dalam merancang media cetak yaitu ukuran huruf, format, daya tarik, konsistensi, organisasi, dan penggunaan spasi. Hal tersebut bertujuan agar menarik minat baca serta memberikan kesan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh.

c) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual ini sebuah alat yang dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik menggunakan indra penglihatan dan bersifat konkret. Media visual ini dapat berbentuk gambar, lukisan, peta konsep, dan grafik. Kebanyakan media ini lebih mudah digunakan oleh guru karena, lebih mudah memahami isi materi pada peserta didik.

d) Media Berbasis Audio-Visual

Media berbasis audio visual ini biasanya berupa video, slide, dan film. Media ini merupakan sebuah alat yang dapat di dengar dan lihat oleh peserta didik. Kebanyakan peserta didik lebih menyukai media ini karena, media ini berupa suara dan gambar jadi mereka bisa melihat serta mendengar apa yang ada.

e) Media Berbasis Komputer

Seiring adanya perubahan zaman guru dapat memanfaatkan hal itu misalnya saja dalam hal teknologi. Komputer saat ini memiliki peran sebagai media pembelajaran. Hal ini akan membuat guru lebih mudah dalam hal menyampaikan materi pembelajaran. Media ini dapat dilakukan untuk latihan soal dan media pembelajaran teknologi informasi.

f) Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar

Perpustakaan merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang terdapat di sekolah. Peserta didik bisa mendapatkan ilmu dimana pun mereka berada. Dengan adanya perpustakaan di sekolah akan membantu peserta didik lebih mendapatkan pengetahuan secara luas karena, membaca adalah jendela dunia.

Adanya beberapa media pembelajaran saat ini yaitu bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan adanya beberapa media yang ada akan membantu peserta didik lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan guru. Jadi keduanya akan saling terikat serta bertimbal

balik. Seiring dengan berkembangnya zaman, serta alat media pembelajaran semakin banyak pula yang dapat digunakan.

4) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebelum melakukan suatu proses belajar mengajar pada peserta didik dalam sebuah kelas. Ada dua unsur penting yang harus diperhatikan oleh guru yaitu pembelajaran dan model pembelajaran. Keduanya saling berkaitan satu sama lain. Karena, apabila guru dapat memilih media pembelajaran yang menarik dan dapat menyesuaikan dengan materi yang akan di sampaikan maka peserta didik akan merasa senang dan semangat dalam proses pembelajaran begitupun sebaliknya. Pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai akan mempermudah peserta didik lebih memahami materi. Menurut Arsyad (2016 : 20) mengatakan ada empat fungsi media pembelajaran khususnya visual yaitu :

a) Fungsi Atensi

Fungsi atensi yaitu untuk menarik perhatian peserta didik agar lebih berkonsentrasi terhadap materi yang di sampaikan oleh guru. mengingat waktu yang dibutuhkan peserta didik dalam hal berkonsentrasi sangat sedikit terkusus anak sekolah dasar, maka dengan adanya media visual ini guru dapat menfokuskan peserta didik.

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif yaitu untuk menfokuskan kesenangan peserta didik dalam hal belajar. Dengan adanya media berupa teks dan gambar peserta didik akan lebih nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif yaitu untuk mengingat dan memahami isi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. karena beberapa peneliti membuktikan bahwa media visual berupa

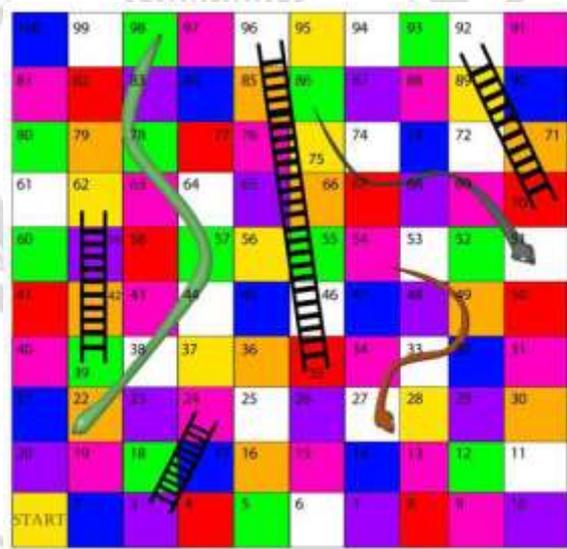
gambar akan lebih membantu peserta didik lebih mengingat materi pembelajaran yang banyak.

d) Fungsi Kompensatoris

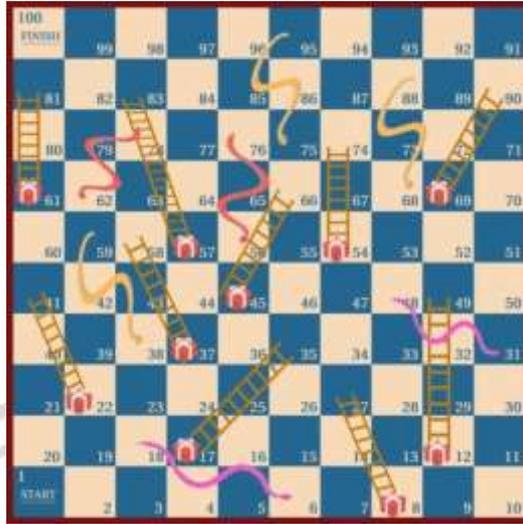
Fungsi kompensatoris terlihat dari beberapa temuan penelitian yang mengatakan bahwa media gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan, memahami serta mengingat isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Media Pembelajaran Snakder Misbox

Media pembelajaran Snakder Misbox yaitu nama yang diambil dari permainan ular tangga. Snakder Misbox merupakan singkatan dari (*Snakes Ladders Mistery Box*). *Snakes* yang artinya “ular”, *Ladders* “tangga” dan Misbox yaitu “*Mistery Box*” (gambar box yang telah di modifikasi oleh peneliti dan terdapat dalam beberapa kotak ular tangga dengan berisi soal-soal cerita).



Gambar 2.1 Ular Tangga Hermawati (2016)



Gambar 2.2 Snakder Misbox

1) Pengertian Media Pembelajaran Snakder Misbox

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang sangat mendunia dan disukai oleh setiap peserta didik terutama pada tingkat sekolah dasar. Menurut Widowati (2014) permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Sedangkan menurut Agustini (2016) permainan ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan yang merakyat dan digemari dari usia anak-anak, remaja bahkan hingga dewasa, selain itu media permainan ular tangga sangat efektif dalam proses pembelajaran.

Menurut Rohana (2015) permainan ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Berdasarkan beberapa pendapat diatas permainan ular tangga merupakan jenis permainan tradisional yang menggunakan dadu dan terdiri dari beberapa kelompok serta menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ular tangga juga dapat melatih kemampuan kerjasama peserta didik dan membentuk pengalaman sosial serta moral yang baik.

2) Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Snakder Misbox

Permainan merupakan suatu media yang menarik bagi setiap peserta didik. Ada beberapa permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Tergantung bagaimana pendidik mencari dan menetapkan permainan yang tepat dengan materi yang akan disampaikan. Tidak semua permainan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran seperti halnya sebuah permainan pasti memiliki baik dan buruk.

Menurut Kurniasih (2014) mengatakan ada beberapa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki permainan ular tangga yaitu sebagai berikut :

a) Kelebihan

- 1) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang pelajaran yang telah diberikan.
- 2) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- 3) Dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- 4) Peserta didik akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
- 5) Media ini sangat disenangi oleh peserta didik karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *colorfull*.

b) Kekurangan

- 1) Kemungkinan akan menimbulkan kejenuhan karena banyaknya pertanyaan yang akan ditemui peserta didik.
- 2) Akan menimbulkan kejenuhan pada peserta didik yang menunggu giliran permainan.
- 3) Keadaan yang kurang terkontrol akibat kurangnya pengawasan guru dalam proses permainan.
- 4) Tanpa pengawasan yang intensif dari guru, peserta didik dapat mudah terjebak dalam permainan ular tangganya saja

tanpa bisa menyerap nilai-nilai atau tujuan digunakan media pembelajaran ini.

5) Media ini tidak cocok digunakan untuk kelas dengan jumlah peserta didik yang besar.

3) Aturan Media Pembelajaran Snakder Misbox

Bermain memang suatu yang menyenangkan bagi peserta didik, bermain sambil belajar akan lebih menarik perhatian peserta didik. Dengan adanya permainan maka peserta didik akan merasa senang dengan pembelajaran yang di sampaikan oleh pendidik dan materi yang di sampaikan akan lebih cepat di fahami. Dalam sebuah permainan tentunya ada sebuah aturan yang harus di perhatikan agar permainan dapat berjalan dengan baik.

Menurut Ferryka (2017) mengatakan ada beberapa aturan permainan dalam permainan ular tangga diantaranya yaitu :

- a) Tiap kelompok permainan terdiri dari 2 sampai 6 orang.
- b) Permainan di mulai dari melempar dadu.
- c) Nilai dadu yang keluar menentukan berapa langkah yang harus di jalankan oleh peserta didik.
- d) Setelah melangkah dan berhenti di satu kotak maka peserta didik harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut.
- e) Apabila peserta didik tidak dapat menjawab maka peserta didik kehilangan kesempatan untuk mengacak dadu lagi sampai dua putaran permainan.
- f) Apabila peserta didik dapat menjawab maka peserta didik diberi kesempatan untuk mengacak dadu pada putaran permainan selanjutnya.
- g) Jika peserta didik mendapat angka dadu 6 maka peserta didik mendapat kesempatan untuk mengacak dadu 1 kali lagi.
- h) Apabila peserta didik memperoleh kotak yang bergambar tangga maka peserta didik berhak untuk naik ke kotak sesuai dengan tingginya tangga tersebut.

- i) Apabila peserta didik memperoleh kotak yang bergambar ular maka peserta didik harus turun ke kotak sesuai dengan mulut ular itu berada.
- j) Permainan dimenangkan oleh peserta didik yang berhasil mencapai puncak ular tangga tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti mengembangkan aturan media pembelajaran Snakder Misbox menjadi :

1. Peserta didik membentuk ke dalam 2 kelompok.
2. Satu kelompok terdiri dari 2 orang atau lebih.
3. 1 kelompok menunjuk 1 orang peserta didik untuk melakukan suit dengan kelompok lawan.
4. Kelompok yang menang berhak mendapat giliran pertama dalam bermain.
5. Kelompok giliran pertama berhak mengocok dadu terlebih dahulu.
6. Setelah mendapat titik, peserta didik menghitung titik yang ada pada dadu.
7. Peserta didik memindahkan pion sesuai dengan jumlah titik yang terdapat pada dadu yang didapatkan.
8. Jika peserta didik mendapatkan tangga maka peserta didik berhak naik pada nomor yang sesuai pada tangga. Akan tetapi di setiap bawah tangga terdapat kotak *mystery box* yang berisi soal cerita dan peserta didik wajib untuk menjawabnya.
9. Jika peserta didik tidak dapat menjawab soal yang terdapat dalam kotak *mystery box* maka peserta didik tidak dapat naik sesuai dengan nomor yang ada pada tangga.
10. Jika peserta didik mendapatkan ular maka peserta didik berhak turun pada nomor yang sesuai pada ular.
11. Jika peserta didik mendapatkan titik dadu 6 maka peserta didik berhak main 2 kali.

12. Jika peserta didik tidak mendapatkan gambar apa pun maka pada posisi aman dan tinggal melanjutkan ke kotak selanjutnya.
 13. Kelompok yang mencapai angka 100 terlebih dahulu maka kelompok tersebut adalah pemenang.
- 4) Langkah-langkah Media Pembelajaran Snakder Misbox yang Dihubungkan dengan Matematika

Adapun langkah-langkah dalam permainan ini :

- a) Sebelum permainan dimulai setiap kelompok akan dibagikan 1 lembar kertas untuk menulis hasil langkah setiap peserta didik
 - b) Peserta didik berada di angka 1, kemudian melempar dadu dan mendapatkan angka 5, maka peserta didik menggerakkan pion sebanyak 5 langkah. Kalimat matematikanya $1 + 5 = 6$
 - c) Peserta didik berada di angka 2, kemudian melempar dadu mendapat angka 3, maka peserta didik menggerakkan pion sebanyak 3 langkah. Ternyata peserta didik berhenti pada anak tangga sehingga menaiki anak tangga hingga angka 46. Berapa bonus yang di dapatkan peserta didik tersebut $2 + 3 = 5$. Dari permasalahan tersebut peserta didik berhenti pada angka 5 dan mendapatkan anak tangga 46. Peserta didik naik hingga 16 langkah. Kalimat matematikanya $5 + \dots = 46$
 - d) Peserta didik berada di angka 45, Kemudian melempar dadu mendapat angka 4. Peserta didik menjalankan pion hingga angka 49. Ternyata peserta didik mendapat ekor ular hingga turun ke angka 15. Berapa banyak angka yang terbuang $49 - 34 = 15$. Dari permasalahan di atas kalimat matematikanya $49 - \dots = 15$
- 5) Komponen Pengembangan Media Pembelajaran Snakder Misbox

Peneliti termotivasi dari beberapa masalah yang ada disekolah dengan mengembangkan media permainan ular tangga dan memberikan sentuhan atau beberapa komponen untuk mengembangkan permainan tersebut, diantaranya yaitu :

a) Banner

Media yang dicetak dan di desain menggunakan coreldraw yang dipetak dalam bentuk kotak-kotak yang terdiri dari 1 sampai 100 kotak serta terdapat gambar ular, tangga dan dimodifikasi dengan ditambahkan gambar box pada beberapa kotak tertentu. Media tersebut akan dicetak dalam bentuk persegi dimana panjangnya 2 meter dan lebarnya 2 meter.

b) Pion

Alat yang digunakan untuk menjalankan menuju pada kotak yang ada dalam media pembelajaran Snakder Misbox.

c) Dadu

Alat yang digunakan untuk menjalankan pion menuju pada kotak atau kolom dalam media pembelajaran Snakder Misbox.

d) *Mistery Box*

Gambar box yang terdapat dalam media pembelajaran Snakder Misbox yang dicetak dalam banner, yang didalamnya terdapat isi soal cerita materi penjumlahan dan pengurangan. soal tersebut nantinya akan diletakkan di beberapa nomor dan di bawah setiap tangga.

3. Indikator Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan baik apabila memiliki indikator. berikut indikator media pembelajaran menurut beberapa ahli : Menurut Rivai (dalam Pratiwi dan Meilani, 2018) mengatakan bahwa terdapat lima indikator untuk membuat media pembelajaran yang baik yaitu :

1) Relevansi

Relevansi atau kesesuaian memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2) Kemampuan Guru

Kemampuan guru memiliki arti dengan adanya media pembelajaran tersebut guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

3) Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut mudah pengoperasiannya.

4) Ketersediaan

Ketersediaan memiliki arti sarana prasarana yang dimiliki sekolah tersebut. Setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda.

5) Kebermanfaatan

Kemanfaatan memiliki arti media pembelajaran harus memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami bagi peserta didik.

Sedangkan menurut BSNP (dalam Krismasari, 2016) mengatakan bahwa kriteria media pembelajaran yang baik dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu :

1) Aspek kelayakan isi atau materi

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam aspek kelayakan isi atau materi, diantaranya yaitu :

- a) Kesesuaian materi dengan KD
- b) keakuratan materi
- c) kemutakhiran materi
- d) mendorong keingin tahuan

2) Aspek kelayakan kegrafikan

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam aspek kelayakan kegrafikan, diantaranya yaitu :

- a) Ukuran media pembelajaran.
- b) Desain media pembelajaran.
- c) Isi media pembelajaran.

Berdasarkan teori indikator media pembelajaran diatas, peneliti menggunakan teori indikator menurut BSNP (dalam Krismasari, 2016) untuk produk yang buat oleh peneliti.

4. Penjumlahan dan Pengurangan Matematika

1) Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu ilmu yang penting dan harus dipelajari oleh peserta didik disekolah dasar. Menurut Listiani, dkk (2014) mengatakan matematika merupakan salah satu pelajaran di Sekolah Dasar (SD) yang dinilai memegang peranan penting karena, matematika dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari misalnya dalam hal berhitung, menghitung isi dan berat, dapat mengumpulkan, mengolah, menyajikan serta menafsirkan data dengan menggunakan kalkulator dan komputer. Sedangkan menurut Sari (2014) mengatakan matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol maka peserta didik harus memahami konsep matematika terlebih dahulu.

Menurut Budiman (2015) matematika merupakan kumpulan kebenaran serta aturan, matematika bukan hanya sekedar berhitung. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran di Sekolah Dasar yang berupa simbol-simbol dan dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari serta berhubungan dalam hal menghitung, mengumpulkan, dan menyajikan. Pembelajaran matematika memang ada dalam setiap tingkatan pendidikan baik itu mulai dasar sampai perguruan tinggi.

2) Karakteristik Matematika

Salah satu pembelajaran yang tingkat kesulitannya bertambah dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif yaitu matematika. Menurut Soedjadi (dalam Siswoyo, 2015) matematika mempunyai ciri-ciri atau karakteristik yaitu (1) mempunyai objek, (2) kajian yang abstrak, (3) bertumpu pada kesepakatan dan berpola pikir

deduktif. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa matematika mempunyai objek, kajian yang abstrak akan tetapi matematika mempunyai titik tumpu dan berpola pikir yang deduktif.

3) Materi Penjumlahan

Menjumlahkan semua bilangan cacah yang sudah ada dan terdapat 99 bilangan. Peserta didik dapat menjumlahkannya sesuai dengan bilangan yang telah di dapatkannya. Berikut adalah soal penjumlahan :

1. $24 + 13 = 37$

$$24 = 2 \text{ puluhan} + 4 \text{ satuan}$$

$$\begin{array}{r} 13 = 1 \text{ puluhan} + 3 \text{ satuan} \\ \hline \end{array} +$$

$$3 \text{ puluhan} + 7 \text{ satuan}$$

Jadi, $24 + 13 = 37$

2. $23 + 15 = 38$

$$23 = 2 \text{ puluhan} + 3 \text{ satuan}$$

$$\begin{array}{r} 15 = 1 \text{ puluhan} + 5 \text{ satuan} \\ \hline \end{array} +$$

$$3 \text{ puluhan} + 8 \text{ satuan}$$

Jadi, $23 + 15 = 38$

4) Materi Pengurangan

Mengurangkan semua bilangan cacah yang sudah ada dan terdapat 99 bilangan. Tidak hanya menjumlahkan akan tetapi peserta didik juga dapat mengurangkan sesuai dengan bilangan yang telah di dapatkannya. Berikut adalah soal pengurangan :

1. $56 - 12 = 44$

$$56 = 5 \text{ puluhan} - 6 \text{ satuan}$$

$$\begin{array}{r} 12 = 1 \text{ puluhan} - 2 \text{ satuan} \\ \hline \end{array} -$$

$$4 \text{ puluhan} - 4 \text{ satuan}$$

Jadi, $56 - 12 = 44$

$$2. 25 - 11 = 14$$

25 = 2 puluhan - 5 satuan

$$\begin{array}{r} 11 = 1 \text{ puluhan} - 1 \text{ satuan} \quad - \\ \hline 1 \text{ puluhan} - 4 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi, $25 - 11 = 14$

5) Materi Soal Cerita

Soal penjumlahan dan pengurangan yang dibentuk dalam sebuah cerita yang nantinya soal ini akan di letakkan di beberapa kotak dalam media pembelajaran Snakder Misbox pada beberapa nomor yang ada. Tidak semua kotak media tersebut terdapat misteri box yang berisi soal cerita matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Berikut adalah soal cerita :

1. Ibu mempunyai 12 apel. Rani mempunyai 11 apel. Berapa jumlah apel Ibu dan Rani?

$$12 + 11 = 23$$

12 = 1 puluhan + 2 satuan

$$\begin{array}{r} 11 = 1 \text{ puluhan} + 1 \text{ satuan} \quad + \\ \hline 2 \text{ puluhan} + 3 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi, $12 + 11 = 23$ Apel.

2. Ayah membeli 24 es krim. Ayah memberikan 11 es krim kepada Fino. Berapa sisa es krim Ayah?

$$24 - 11 = 13$$

24 = 2 puluhan - 4 satuan

$$\begin{array}{r} 11 = 1 \text{ puluhan} - 1 \text{ satuan} \quad - \\ \hline 1 \text{ puluhan} - 3 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi, $24 - 11 = 13$ Es krim.

5. Model STAD (*Student Team Achievement Division*)

1) Pengertian Model STAD (*Student Team Achievement Division*)

Proses pembelajaran akan membutuhkan suatu model untuk rencana pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Sebelum guru membuat suatu rencana pembelajaran alangkah baiknya jika

menentukan sebuah model pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran yang baik. Ada beberapa banyak model pembelajaran yang baik digunakan namun, seorang guru harus bisa memilih dengan menyamakan karakteristik peserta didik.

Rusman (2018 : 213) mengatakan model STAD merupakan model pembelajaran yang membentuk dalam sebuah kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan empat orang atau lebih dengan dengan beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang sangat luas, yaitu komunikasi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan guru. Model STAD memacu peserta didik agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai semua keterampilan yang diajarkan oleh guru.

Model STAD ini digunakan peneliti untuk uji coba media pembelajaran Snakder Misbox dikelas. Model ini sebagai pelengkap dalam melakukan rencana pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Peneliti akan melakukan rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut di UPT SDN 39 Gresik pada kelas I Sekolah Dasar.

2) Langkah-langkah Model STAD (*Student Team Achievement Division*)

Rusman (2018 : 215) mengatakan adapun langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif Model STAD sebagai berikut :

a) Penyampaian Tujuan dan Motivasi

Guru menyampaikan pembelajaran yang akan dicapai serta memotivasi peserta didik agar semangat dalam melakukan proses pembelajaran.

b) Pembagian Kelompok

Guru akan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari empat sampai lima peserta didik. Guru akan membentuk secara heterogen (acak).

c) Presentasi dari Guru

Guru menyampaikan materi pelajaran terlebih dahulu serta menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan dan menjelaskan pentingnya pokok bahasan tersebut. Guru juga memotivasi peserta didik agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif. Dalam proses pembelajaran ini guru dibantu dengan media pembelajaran. Guru juga menjelaskan keterampilan dan kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik. Guru menjelaskan tugas yang harus dilakukan serta cara-cara pengerjaannya.

d) Kegiatan Belajar dalam Tim (Kerja Tim)

Peserta didik dalam kelompok yang telah dibentuk. guru menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai materi. Selama tim bekerja guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan bila diperlukan. Kerja tim ini merupakan ciri terpenting dalam STAD.

e) Kuis (Evaluasi)

Guru mengevaluasi peserta didik dengan memberikan kuis (evaluasi) mengenai materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap prestasi hasil kerja masing-masing kelompok. Peserta didik diberikan kuis secara individual dan tidak diperbolehkan bekerja sama. Hal ini dilakukan untuk menjamin agar peserta didik bertanggung jawab secara individu dan memahami materi sendiri-sendiri.

f) Penghargaan Prestasi Tim

Setelah kuis guru memeriksa hasil kerja peserta didik dan memberikan angka dengan rentang 0 sampai 100. Selanjutnya yaitu pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok.

6. Model Pengembangan

Model pengembangan ini menggunakan model 4-D yang merupakan teori Thiagarajan 1974. Model ini memiliki empat tahap pengembangan yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) pada tahap ini tidak dilakukan oleh peneliti karena adanya batasan waktu dan biaya.

Menurut Rochmad (2012) ada 4 prosedur dalam model pengembangan yaitu :

1) Tahap Pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap dimana peneliti untuk melakukan langkah-langkah atau mempersiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan dalam penelitian. Ketentuan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti harus sesuai dengan tujuan dan materi yang akan dikaji. Setiap pendefinisian dalam pengembangan akan berbeda-beda karena, akan disesuaikan dengan kebutuhan yang akan dikembangkan.

2) Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan merupakan tahap untuk merancang perangkat pembelajaran. Setelah peneliti melakukan pendefinisian serta perancangan, maka peneliti akan melakukan validasi. Validasi ini akan dilakukan oleh orang yang sudah ahli dalam bidang media pembelajaran tersebut. Selanjutnya yaitu mensimulasikan perangkat pembelajaran dalam lingkup kecil, dan validator (orang yang memberikan validasi) akan memberikan pendapat mengenai produk yang telah dibuat oleh peneliti.

3) Tahap Pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan ini merupakan tahap untuk menentukan kelayakan produk yang telah dibuat oleh peneliti. Ada dua teknik untuk memvalidasi dan menilai kelayakan produk. Kegiatan ini dilakukan oleh orang yang ahli dalam bidangnya. Evaluasi diberikan

bertujuan untuk pemberian saran dan pendapat demi memperbaiki materi dan perangkat pembelajaran yang telah disusun.

4) Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Setelah ketiga tahap diatas dilakukan, untuk tahap ke empat peneliti memberikan batasan dengan tidak melakukan pada tahap ini karena, adanya keterbatasan waktu dan biaya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti mengangkat judul pengembangan media pembelajaran Snakder Misbox (*Snakes Ladders Mistery Box*) untuk kelas 1 sekolah dasar. Peneliti mencari referensi penelitian yang berhubungan atau berkaitan dengan penelitian yang akan dikaji yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan Lalu Abdul Aziz (2018) mengangkat judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SDN 24 Cakranegara*". Berdasarkan penelitian yang ada bahwa media permainan ular tangga mempunyai dampak yang baik bagi peningkatan hasil motivasi belajar kelas V SDN 24 Cakranegara.

Persamaan penelitian lampau dan penelitian sekarang terletak pada penggunaan media pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada materi dan penerapan kelas yang digunakan. Penelitian lampau menggunakan materi pecahan, dan diterapkan pada kelas V sekolah dasar.

2. Penelitian yang dilakukan Imam Baiquni (2016) mengangkat judul "*Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika*". Berdasarkan penelitian yang ada menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika, khususnya pada materi pecahan sederhana di kelas III.

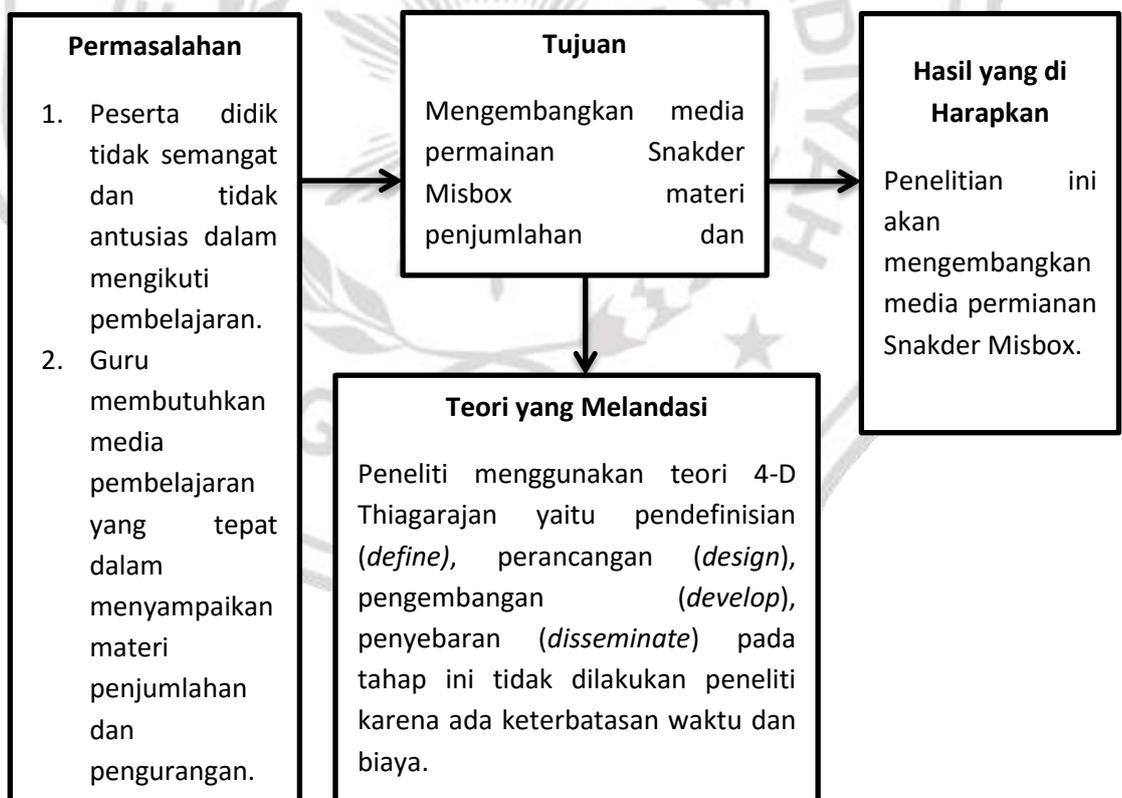
Persamaan penelitian lampau dan penelitian sekarang terletak pada penggunaan media pembelajaran. Perbedaan terletak pada materi, penerapan kelas dan jenis penelitian. Penelitian lampau menggunakan

materi pecahan, diterapkan pada kelas III dan jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen.

3. Penelitian yang dilakukan Siti Muinna dan Taruli Marito Silalahi (2019) mengangkat judul “*Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SD Islam Terpadu Prima Mandiri Pada Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Tahun Ajaran 2018/2019*”. Berdasarkan penelitian bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I SDIT Prima Mandiri.

Persamaan penelitian lampau dengan penelitian sekarang terletak pada penggunaan media pembelajaran, penerapan kelas, serta materi penjumlahan dan pengurangan. Perbedaan penelitian terletak pada jenis penelitian eksperimen.

C. Kerangka Berfikir



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir