

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bentuk jamak *medium* yang maknanya perantara atau juga pengantar. Media pembelajaran menurut Hamdani (2011:43) menjelaskan bahwa media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat mengantarkan isi pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik sehingga mendorong terbentuknya proses belajar didalam diri anak. Dalam pembelajaran terjadi saling bertukar informasi atau pesan, dalam berupa pengetahuan, ide, gagasan, keahlian, pengalaman, skill, dll. Menurut Wati (2016:3) pembelajaran ialah proses, cara dan juga tindakan yang memengaruhi peserta didik untuk belajar. Maka dari itu pembelajaran ialah sebuah metode komunikasi yang melibatkan guru dan siswa dengan materi pembelajaran sebagai pesan yang hendak disampaikan dengan orientasi pada ketercapaian suatu tujuan pendidikan. Bisa disimpulkan jika media pembelajaran pada umumnya merupakan sarana atau alat pembantu yang dipakai seorang pendidik saat memberikan informasi maupun pesan yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada siswa dalam proses belajar mengajar.

Untuk mencapai suatu tujuan, maka pesan dalam pembelajaran harus bisa diterima oleh peserta didik. Akan tetapi dalam pembelajaran peserta didik kurangnya kemampuan dalam menyerap pelajaran yang diberikan oleh pendidik secara efektif dan efisien. Salah satu cara untuk mengatasi kekurangan tersebut adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar bagi indera dan dapat mempermudah pendidik/guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan peserta didik untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru/pendidik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai alat bantu proses pembelajaran yang memiliki beberapa fungsi, menurut Asyhar (2012:42) menyebutkan beberapa fungsi sebagai berikut :

- 1) Media sebagai sumber belajar, yaitu sebagai perantara informasi dari pendidik/guru kepada peserta didik.
- 2) Fungsisemantik, ialah kegunaan media untuk membantu menjelaskan makna dari sebuah kata, istilah, dan simbol.
- 3) Fungsi fiksatif, yaitu fungsi media yang berkaitan dengan kebiasaan merekam, menyimpan, dan memperlihatkan lagi suatu objek.
- 4) Fungsi manipulatif, fungsi yang berkaitan dengan kemampuan menampilkan kembali suatu objek dalam berbagai macam cara, teknik, dan bentuk.
- 5) Fungsi distributif, fungsi yang berarti sekali menampilkan suatu objek dapat menjangkau pengamatan dalam lingkup luas.
- 6) Fungsi psikomotorik, yaitu fungsi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan fisik peserta didik.
- 7) Fungsi psikologis, fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (membangun perasaan atau emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan berpikir), fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi.
- 8) Fungsi sosio-kultural, yaitu memberikan rangsangan persepsi yang serupa kepada siswa.

Selain dari itu, menurut Kemp dan Dayton dalam Kustandidan Sutjipto(2013:20) berpendapat bahwa ada tiga fungsi utama dari media yakni (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

Uraian tersebut bisa disimpulkan yaitu inti dari beberapa fungsi media pembelajaran yang telah diuraikan yakni media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Melalui

penggunaan media secara tepat mampu membantu peserta didik memiliki pemahaman yang sama terkait materi yang diajarkan meskipun tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda-beda. Penggunaan media sangatlah penting untuk proses pembelajaran, karena media dapat memberikan manfaat baik bagi pendidik/guru dan peserta didik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat utama pemakaian mediapembelajaran ialah mempermudah peserta didik memahami isi materi, penggunaan media yang tepat akan berdampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat baik bagi pendidik/guru dan peserta didik. Menurut Sudjana dan Rivai (2011:2) menjelaskan manfaat media dalam proses belajar sebagai berikut:

- 1) Penggunaan mediapembelajaran bisa membantu metode pembelajaran lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Memudahkan siswa memahami isi materi/bahan ajar.
- 3) Metode mengajar lebih bervariasi.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan mengamati, mendemonstrasikan, dan mempraktikkan konsep yang diajarkan.

Selanjutnya, menurut Midun dalam Asyhar (2012:41) menyebutkan manfaat pemakaian mediapembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperluas cakrawala penyajian materi di dalam kelas. Penggunaan beragam jenis media dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk mendapatkan informasi dari berbagai sumber.
- 2) Memberikan peserta didik pengalaman belajar yang konkret. Melalui penggunaan media dapat memberikan kesempatan untuk peserta didik mempelajari konsep yang diajarkan secara konkret maupun semi-konkret.
- 3) Menyampaikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi, dan dilihat peserta didik. Dapat diartikan bahwa penggunaan media bisa mengatasi dependensi ruang, dan waktu, peserta didik dapat mempelajari peristiwa yang telah

lampau, mempersingkat waktu, serta mempelajari objek yang tidak dapat dihadirkan secara nyata seperti anatomi tubuh gajah, buaya, dan sebagainya.

- 4) Memberikan informasi yang akurat dan terbaru. Media bisa digunakan sebagai sarana memperoleh sumber informasi yang baru terkait perkembangan ilmu pengetahuan.
- 5) Menambah kemenarikan materi yang disampaikan. Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.
- 6) Merangsang peserta didik berpikir kritis.
- 7) Meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran.

Dari uraian tersebut bisa diartikan jika penggunaan media pembelajaran mampu memberikan dampak positif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Manfaat-manfaat tersebut dapat tercapai apabila pendidik menggunakan media pembelajaran dengan tepat. Pendidik harus selektif memilih media dengan menyesuaikan/melihat kondisi didalam kelas tersebut. Penggunaan media pembelajaran mampu mengurangi dominasi penyampaian materi secara verbal, sehingga membuat pembelajaran yang disampaikan pendidik/guru lebih menarik dan dapat meningkatkan minat atau motivasi siswa dalam proses belajar.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum menentukan jenis maupun bentuk media pembelajaran yang akan dipakai dalam proses pembelajaran, sebaiknya perlu diperhatikan kriteria dalam memilih media pembelajaran. Menurut Blumer dan Katz (dalam Fajrie, 2015:24-25) mengemukakan dalam teori *uses and gratification* atau teori kegunaan dan kepuasan, penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada kebutuhan pengguna. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran berperan aktif dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Adapun pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan (a) kebutuhan kognitif, berkaitan dengan pemberian informasi,

penguasaan lingkungan dan pemahaman, (b) kebutuhan aktif, berkaitan dengan pengalaman pribadi yang menyenangkan, (c) kebutuhan pribadi, (d) kebutuhan sosial, dan (e) kebutuhan pelepasan ketegangan, yang berkaitan dengan kebebasan dari tekanan.

Disisi lain menurut Asyhar (2012:81-82) menyampaikan bahwa pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara cerdas dengan mempertimbangkan yang matang sehingga perlu memperhatikan kriteria menentukan media pembelajaran ialah :

- 1) Jelas dan rapi, media pembelajaran yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajian mencakup pengaturan format sajian, tulisan, suara dan ilustrasi gambar. Media yang jelas dan rapi dapat menarik perhatian sehingga dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran.
- 2) Menarik dan bersih, media pembelajaran harus menarik dan bersih dari teks, gambar, video, dan suara yang tidak diperlukan karena dapat mengganggu konsentrasi peserta didik.
- 3) Cocok dengan sasaran, media pembelajaran harus sesuai dengan sasaran karena media yang digunakan dalam kelompok besar belum tentu efektif apabila digunakan dalam kelompok kecil maupun perorangan.
- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan, media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kebiasaan mental peserta didik agar supaya bisa membantu proses pembelajaran secara efektif.
- 5) Sejalan dengan tujuan pembelajaran, media pembelajaran harus sesuai dengan intruksional yang secara umum mengarah pada satu ataupun gabungan dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap.
- 6) Praktis, tahan, dan luwes, media pembelajaran harus dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan alat-alat yang ada, dan serta gampang di pindahkan dan mudah dibawa kemana-mana.

- 7) Berkualitas baik, media pembelajaran harus memiliki kualitas yang baik, misalnya pengembangan media video atau gambar harus memiliki resolusi yang cukup agar tampilan jelas.
- 8) Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar, ukuran media harus sesuai dengan ruang kelas, apabila media yang sangat besar digunakan pada kelas dengan ukuran ruang kelas yang terbatas maka pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Sedangkan kriteria pemilihan media yang baik menurut Arysad (2015:70-71), sebagai berikut :

- 1) Kemampuan mengkomunikasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan audio).
- 2) Kemampuan mengkomunikasikan respons peserta didik yang tepat (tertulis, audio, dan kegiatan fisik).
- 3) Kemampuan mengkomunikasikan umpan balik.
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya menggunakan latihan dan tes dengan media yang sama). Misalnya, untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan.

Berdasarkan yang telah diuraikan sebelumnya bisa disimpulkan jika dalam memilih maupun mengembangkan media pembelajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan. Salah satu kriteria media pembelajaran yaitu biaya, pemilihan jenis media dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan, media tidak harus yang mahal akan tetapi kriteria yang paling penting adalah relevan atau sesuai dengan topik/materi yang diajarkan, sejalan dengan tujuan pembelajaran, mudah dilihat, masuk akal, mudah digunakan, dan menarik perhatian.

e. Aspek Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran terdapat beberapa aspek media pembelajaran yang perlu diketahui. Menurut Fatimah dan Widiyatmoko (2014:151) aspek media pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Kemudahan penggunaan media pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat mendukung kegiatan belajar peserta didik.
- 3) Media pembelajaran bisa membantu pendidik dalam mengajarkan konsep materi yang akan disampaikan.
- 4) Media pembelajaran efisiensi saat digunakan.
- 5) Media pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik.
- 6) Media pembelajaran yang dipakai dapat menarik keingintahuan peserta didik.
- 7) Media pembelajaran memiliki nilai keefisienan dan kesederhanaan.
- 8) Media pembelajaran bisa membantu siswa untuk belajar secara mandiri.
- 9) Media pembelajaran bisa membantu siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.
- 10) Media pembelajaran mampu membantu peserta didik untuk mengetahui informasi mengenai materi pembelajaran.

Sedangkan menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono dan Harjito (2018:93) aspek media pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Keselarasan dengan tujuan.
- 2) Kosakata.
- 3) Penyusunan materi.
- 4) Isi materi.
- 5) Kemungkinan bertahan lama.
- 6) Kecepatan presentasi.
- 7) Kesesuaian bagi semua jenis peserta didik.
- 8) Kualitas validasi prosedur.
- 9) Kualitas pedoman guru.
- 10) Kualitas suara.
- 11) Kualitas gambar atau visual.

f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Didalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud antara lain :

- 1) Media visual merupakan media yang hanya melibatkan indera penglihatan, antara lain media cetak, protopie, serta media realitas alam sekitar. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan simbol bergerak atau gambar. Misalnya buku, jurnal, peta, gambar dll.
- 2) Media audio merupakan jenis media yang hanya melibatkan indera pendengaran. Perangkat yang digunakan dalam media audio antara lain radio, tape recorder, dan CD player.
- 3) Media audio-visual merupakan jenis media yang menampilkan unsur gambar dan suara atau melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual antara lain film, televise, dan video.
- 4) Media multimedia merupakan jenis media interaktif berbasis komputer dan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam proses pembelajaran multimedia dapat berfungsi sebagai penyampaian pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik dan juga dapat memotifikasi pikiran, peran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar pesera didik.

Adapun dengan pendapat Kustandi dan Sutjipto (2011:29-31) mengelompok media pembelajaran berdasarkan hasil perkembangan teknologi menjadi empat kelompok yakni media cetak, media audio-visual, media teknologi computer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digolongkan menjadi empat jenis yakni media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Golongan media visual seperti media cetak, media grafis, dan media tiga dimensi. Media audio berupa

radio, tape recorder, dan CD player. Media audio visual berupa media proyeksi dan media lingkungan. Selain itu, media multimedia berupa media hasil teknologi komputer dan perpaduan teknologi cetak dan komputer. Pemilihan media selain berdasarkan pada kebutuhan juga harus memperhatikan tingkat relevansi media dengan materi yang hendak akan disampaikan dan pemilihan jenis media harus secara selektif agar media yang digunakan dapat memenuhi fungsi mempermudah kegiatan proses pembelajaran.

2. Media Kantong Ajaib Doraemon

a. Pengertian Kantong Ajaib Doraemon

Media Kantong Ajaib Doraemon adalah media berbentuk papan *standing figure* karakter doraemon yang memiliki kantong bilangan sebagai nilai tempat satuan dan puluhan. Sedotan dengan warna berbeda digunakan sebagai simbol angka pada nilai tempat tertentu. Kantong Ajaib Doraemon adalah sebuah media yang memadukan konsep papan *standing* berkantong dan karakter komik anime dari Jepang yang sangat populer, yaitu sebuah robot kucing bernama Doraemon. Menurut Kurnia dkk (dalam Faridha 2017:426) Anak SD senang permainan olahraga, menjelajah daerah-daerah baru, mengumpulkan benda-benda tertentu, menikmati hiburan seperti membaca komik menonton film dan televisi.

Sejalan dengan Heruman (2007) menjelaskan jika kantong bilangan ialah kantong atau sakusaku sebagai wadah penyimpanan yang ditempatkan pada sebuah lembaran kain ataupun papan. Kantong kantong ini bisa menjadi simbol nilai tempat pada suatu bilangan. Cara penggunaannya, kantong kantong diisi dengan seua h lidi atau sedotan yang menjadi simbol bilangan. Kantong bilangan ini dibuat untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada operasi penjumlahan.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat ditegaskan bahwa media kantong Ajaib Doraemon adalah media pembelajaran yang berbentuk

papan dengan kantong- kantong untuk menyimpan sekumpulan benda. Benda-benda tersebut sebagai simbol angka yang sesuai dengan nilai. Pada penelitian ini, kantong ajaib Doraemon digunakan sebagai alat peraga dalam mengajarkan operasi penjumlahan dengan menyimpan. Kantong Ajaib Doraemon digunakan untuk mengkonkretkan operasi hitung bilangan agar konsep dari penjumlahan dengan meminjam lebih mudah difaham. Selain itu, kantong ajaib Doraemon dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu pencapaian tujuan pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan penjumlahan dengan menyimpan kelas II SD.

Kantong Ajaib Doraemon adalah media yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Kantong Ajaib Doraemon merupakan fasilitas penting dalam sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian siswa. Dengan Kantong Ajaib Doraemon anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Penggunaan Kantong Ajaib Doraemon diikuti dengan metode anak aktif, maka efektifitas pengajaran akan semakin baik. Kantong Ajaib Doraemon juga dapat melengkapi media di sekolah-sekolah. Disamping itu dengan diimbangi pula dengan kreasi-kreasi yang meningkatkan kreatifitas siswa, misalnya dengan menggunakan Kantong Ajaib doraemon sebagai media pembelajaran pada setiap topik pembahasan.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Kantong Ajaib Doraemon

Kantong ajaib doraemonyakni sebuah media yang memadukan konsep papan kantong bilangan dan karakter komik anime dari Jepang yang sangat populer, yaitu sebuah robot kucing yang bernama Doraemon yang memiliki sebuah kantong ajaib. Kantong ajaib doraemon yang dikembangkan peneliti merupakan media berbentuk papan *standing* berbentuk karakter doraemon dengan tinggi 70cm, terbuat dari bahan papan. Kantong pada media terbuat dari bahan kain flanel yang bisa dilepas pasang sesuai dengan bilangan yang akan dijumlahkan. Pada penjumlahan bilangan tiga angka kantong disusun

menjadi empat baris. Di baris paling atas terdapat dua kantong sebagai saku penyimpanan, dibaris ke-dua dan ke-tiga terdapat masing-masing tiga kantong yang disesuaikan dengan urutan nilai tempat satuan, puluhan dan ratusan. Dibaris ke-empat terdapat 3 kantong hasil penjumlahan. Simbol angka pada nilai tempat satuan, puluhan dan ratusan menggunakan sedotan dengan warna berbeda, sedotan merah sebagai simbol nilai angka satuan, biru sebagai simbol nilai angka puluhan, dan hijau sebagai simbol nilai angka satuan. Kantong ajaib doraemon yang dikembangkan peneliti merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk penjumlahan dua angka maupun tiga angka secara bersusun baik dalam teknik menyimpan maupun tidak menyimpan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Kantong Ajaib Doraemon

Kantong Ajaib Doraemon Matematika dipilih sebagai solusi permasalahan dalam pembelajaran Matematika di SD untuk membantu peserta pemahaman didik. Manfaat media kantong ajaib doraemon tidak terlepas dari manfaat media secara umum. Seperti yang dijelaskan Daryanto (2010: 5) bahwa sebuah media berfungsi untuk memperjelas pesan. Dengan menggunakan media kantong ajaib doraemon peserta didik dapat mempraktekkan langsung pengoperasian penjumlahan dengan teknik menyimpan sehingga anak faham langkah-langkah sistematis yang harus ditempuh. Demikian juga media kantong ajaib doraemon memberikan gambaran nyata tentang proses pengoperasian penjumlahan dengan menyimpan. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Mulyono Abdurrahman (2009) bahwa salah satu prinsip pembelajaran matematika adalah mulaidari hal yang konkret. Media kantong ajaib doraemon ini sebagai langkah awal dalam mengkonkretkan pengoperasian yang abstrak, sehingga pesan yang ingin disampaikan lebih mudah difahami siswa.

Dari Beberapa Pendapat Diatas Kelebihan kantong ajaib doraemon tersebut dapat membantu guru dalam mengajar. Selain itu penggunaan

kantong ajaib doraemon dapat mempermudah peserta didik dalam belajar pengoperasian penjumlahan dengan teknik menyimpan, karena mampu menjembatani antara materi dan kemampuan peserta didik sendiri. Media kantong ajaib doraemon dapat menambah pengalaman bagi peserta didik, karena dengan media ini pembelajaran dapat dengan mudah dilaksanakan dan guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik khususnya Matematika materi operasi hitung bilangan dengan teknik menyimpan.

Adapun kekurangan dari media kantong ajaib doraemon sebagai berikut :

- 1) Media ini tidak dapat digunakan pada bilangan berpangkat.
- 2) Penggunaan media ini membutuhkan waktu yang banyak, sehingga kurang tepat jika digunakan pada pelajaran yang waktu pembelajarannya sedikit.
- 3) Tanpa perawatan yang baik, media kantong ajaib doraemon akan cepat rusak.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Kantong Ajaib Doraemon

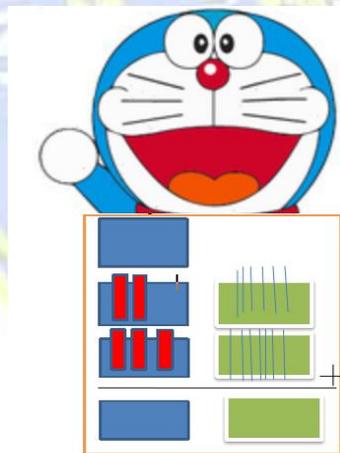
Heruman (2007: 12) menjelaskan langkah-langkah dalam mengajarkan penjumlahan dengan menyimpan menggunakan media kantong bilangan. Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Masukkan sedotan pada kantong sesuai bilangan pada soal. Misal pada soal : $26 + 37 =$
- b) Anak diminta menyebutkan bilangan yang ditunjukkan oleh jumlah sedotan pada kantong-kantong tersebut
- c) Anak kemudian diminta menggabungkan sedotan sesuai nilai tempat. Anak diminta menggabungkan satuan dengan satuan terlebih dahulu sehingga diperoleh sedotan sebanyak 13. Selanjutnya, dari 13 sedotan diambil sepuluh sedotan diikat menjadi satu puluhan, yang kemudian disimpan sebagai puluhan dan sisanya dimasukkan pada kantong hasil

- d) Untuk hasil puluhan, gabungkan puluhan pada saku penyimpanan dan pada dua saku puluhan kemudian simpan di kantong hasil
- e) Hitung jumlah sedotan pada kantong hasil
- f) Anak kemudian menuliskan jawaban hasil yang diperoleh.

Dalam penelitian ini terdapat modifikasi, yaitu perpaduan media kantong bilangan dengan karakter doraemon di dalamnya. Penambahan karakter doraemon menjadikan media lebih menarik, dan dikenali anak-anak terutama oleh anak SD. Hal ini karena menurut Faridha (2017) akan lebih bermakna jika suatu media pembelajaran adalah sesuatu yang dikenal di lingkungan pebelajar yang dalam hal ini adalah anak-anak sekolah dasar. Secara lebih jelas langkah-langkah penggunaan media kantong ajaib doraemon adalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Masukkan sedotan pada kantong sesuai bilangan pada soal.

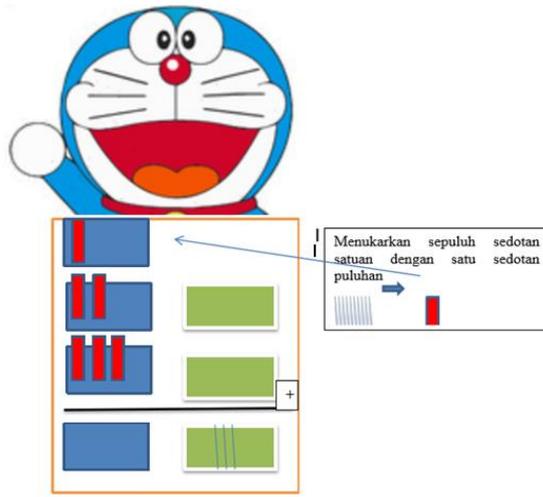
Contoh soal : $26 + 37$



Gambar 2.1 Langkah Pertama Penggunaan Media Kantong Ajaib Doraemon

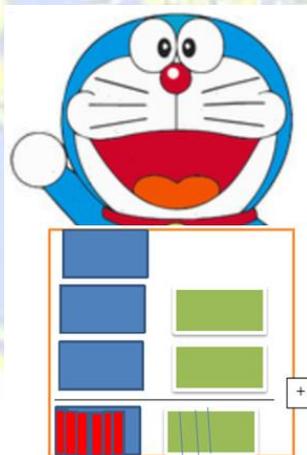
- a) Siswa diminta menyebutkan bilangan yang ditunjukkan oleh jumlah sedotan pada kantong-kantong tersebut.
- b) Siswa kemudian diminta menggabungkan sedotan sesuai nilai tempat. Siswa diminta menjumlahkan satuan dengan satuan

terlebih dahulu sehingga diperoleh sedotan sebanyak 13. Selanjutnya, dari 13 sedotan diambil sepuluh sedotan untuk ditukarkan dengan satu sedotan sebagai simbol puluhan untuk kemudian disimpan di kantong penyimpanan.



Gambar 2.2 Langkah Kedua Penggunaan Media Kantong Ajaib Doraemon

- c) Untuk hasil puluhan, gabungkan puluhan pada saku penyimpanan dan pada dua saku puluhan kemudian simpan di kantong hasil



Gambar 2.3 Langkah Ketiga Penggunaan Media Kantong Ajaib Doraemon

- d) Hitung jumlah sedotan pada kantong hasil
- e) Anak kemudian menuliskan jawaban hasil yang diperoleh

3. Pembelajaran Matematika

- a. Hakekat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika berasal dari bahasa Yunani, *mathein* atau *manthanein* yang berarti mempelajari. Menurut Heruman (2008:1) matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep yang diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sudah diterima, sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Sri Subarinah (2006:1) mengatakan matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol yang mempelajari struktur abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya.

Dengan demikian, menurut beberapa pendapat di atas pembelajaran matematika merupakan ilmu untuk mempelajari konsep-konsep dalam matematika sebagai rangkaian sebab akibat. Suatu konsep dasar bagi konsep-konsep selanjutnya yang disusun berdasarkan konsep-konsep sebelumnya.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam, Kline (dalam Sri Subariah, 2006:1). Menurut BSNP (2009:10) mata pelajaran matematika bertujuan agar supaya siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Memahami konsep pada matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah
- b) Menggunakan sebuah penalaran terhadap pola dan juga sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c) Memecahkan sebuah permasalahan yang meliputi kemampuan dalam memahami masalah, merancang konsep matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan yang diperoleh.
- d) Mengkomunikasikan gagasan dalam simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

- e) Memiliki sikap menghargai keunaan matematika dalam kehidupan, yaitu mempunyai rasa keingin tahun,perhatian dan minat dalam belajar matematika, juga bersikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, siswa dituntut memahami konsep matematika dengan benar, sehingga dapat menjelaskan keterkaitan antara konsep satudengan lainnya. Demikian siswa diharapkan mampu menggunakan konsep tersebut untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan matematika. Selain itu, sebagai bekal siswa untuk menghadapi materi-materi matematika pada tingkat pendidikan selanjutnya.

c. Penjumlahan Secara Bersusun

Makna dari penjumlahan ialah gabungan antara dua kelompok atau himpunan. Jika kelompok A anggotanya ada dua anak disatukan dengan kelompok B yang mempunyai tiga anggota maka menjadi kelompok baru, disebut dengan kelompok AB (Sri Subarinah 2006). Heruman (2008:) mengatakan bahwasanya penjumlahan bukan termasuk topik yang sangat sulit diajarkan disekolah dasar, akantetapi dalam mengajarkan topiktersebut guru harus menggunakan media pembelajaran yang benar dan tepat, agar siswa dapat membangun dan menemukan penyelesaiannya sendiri.

Pada saat mengerjakan materipenjumlahan dengan cara bersusunharus menggunakan simbol berupa tanda penambahan (+). Pada benjumlahan tersusun, bilangan ditempatkan disebelah atas dan sebelah bawah. Menurut Heruman(2008) penjumlahan dengan cara bersusun ada empat,sebagai berikut :

- a) Penjumlahan bersusun pendek tanpa adanya teknik menyimpan

Contoh :

$$\begin{array}{r} 12 \\ \underline{24} \end{array} +$$

b) Penjumlahan bersusun panjang tanpa ada teknik menyimpan

Contoh :

$$42 = 40 + 2$$

$$\underline{26 = 20 + 6} \quad +$$

c) Penjumlahan bersusun pendek dengan menyimpan

Contoh:

$$27$$

$$\underline{29} \quad +$$

d) Penjumlahan bersusun panjang dengan menyimpan

Contoh:

$$58 = 50 + 8$$

$$\underline{36 = 30 + 6} \quad +$$

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Peneliti dengan mengembangkan media pop up sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya :

1. Peneliti dilakukan oleh Siti Zulaichah (2014) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Kantong Bilangan untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika pada Anak Berkesulitan Belajar Matematika Kelas III”. Penelitian bertujuan untuk menguji efektivitas saat penggunaan media belajar kantong bilangan dalam meningkatkan prestasi peserta didik dalam belajar matematika pada Kelas III SDN Gejayan Yogyakarta. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan Single Subject Research (SSR). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaplikasian media kantongbilangan efektif untuk meningkatkan prestasi

belajarmatematika materi penjumlahan dengan sistem menyimpan pada siswa kesulitan belajar mata pelajaran matematika kelas 3 di SDN Gejayan.

2. Peneliti dilakukan oleh Maisah (2013) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Penjumlahan dengan Media Kantong Bilangan di Kelas I Sekolah Dasar”. Penelitian bertujuan untuk untuk membenahi kekurangan terhadap guru dan juga nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan kantong bilangan pada pembelajaran Matematika tentang penjumlahan. Hasil penelitian ialah skor kemahiran guru merancang pembelajaran dalam siklus 1 adalah 3,52. Dalam siklus 2 ialah 3,76. Skor kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dalam siklus 1 ialah 3,14. Dalam siklus 2 ialah 3,94. Dan skor dari belajar peserta didik dalam siklus 1 ialah 61,76. Dalam siklus 2 ialah 90,54. Nilai belajarsiswa meningkat, yaitu 28,78. Hal ini adalah bukti jika pengaplikasian media kantong bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas I.
3. Peneliti dilakukan oleh Heti Darmawaty (2012). Dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Kantong Bilangan Pelajaran Matematika Kelas II SDN 07 Sebalu”. Penelitian bertujuan untuk untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar menggunakan kantong bilangan pelajaran matematika kelas II SDN 07 Sebalu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan guru melakukan pembelajaran dalam siklus 1 82% (nilai rata-rata 2,89) dan dalam siklus 2 97% (nilai rata-rata 3,36) ada peningkatan sebesar 15 %, sedang pada hasil belajar anak pada awal tes sebelum melakukan penelitian sebanyak 56%, siklus 1 sebanyak 59,40%(adanya peningkatan sebanyak 3,40%) dalam siklus 2 sebanyak 79,80%(adanya peningkatan sebanyak 20,40%). Berdasarkan hasil tersebut bahwa dalam pembelajaran

penjumlahanbilangan mengaplikasikan kantong bilangan terdapat kenaikan aktivitas dan juga hasil belajar dikelas 2 SD N 07 Seballo.

4. Penelitian dilakukan oleh Layyinatun Shifa (2015). Dengan judul “Penggunaan Media Papan Kantong dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Materi Surat Pendek pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits di MI Al-Amanah Baruharjo Kecamatan Buay Madang Timur Kabupaten Oku Timur”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hasilbelajar peserta didik kelas eksperimen dan control serta untuk melihat apakah ada perbedaan dari hasil belajar yangsignifikan diantara keduanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kelas 3 yang menerapkan media papankantong mendapatkan nilai rata rata 84, dan hasilbelajar peserta didik yang tidak menerapkan media papankantong di kelas III mendapat nilai rata-rata 76. Data yang didapat kemudian dianalisis statistik menggunakan uji “t”. Berdasarkan hasil analisa data dengan menggunakan teknik uji “t” dapat disimpulkan bahwa terdapat ketidaksamaan hasil belajaryang signifikan diantara anak yang menerapkan media papankantong dan tidak menerapkan media papankantong materi surah pendek dalam matapelajaran Al-Quran Hadist diMI Al-Amanah,Baruharjo.Bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media belajar kantong bilangan pada hasilbelajar mata pelajaran matematika materi penjumlahan bilangan dengancara bersusun kepada siswa kelas I SDN Prambanan Sleman.

Hasil dari penelitian menunjukkan adanya pengaruh terhadap penggunaan media belajar kantong bilangan pada hasil belajar matematika penjumlahan bilangan secara bersusun pada peserta didik kelas I SDN Prambanan Sleman.

5. Ada pengaruh penerapan media kantongbilangan pada hasil belajar mata pelajaran matematika penjumlahan bilangan metode bersusun kepada siswa kelas I SD N Prambanan Sleman.

6. Penelitian dilakukan oleh Titik Haryani (2012). Dengan judul “Penggunaan Media Kantong Bilangan untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Penjumlahan Bilangan di Kelas Sekolah Dasar Negeri 02 Nanga Man”. tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah dalam menggunakan Media belajar Kantong Bilangan bisa menaikkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas 2 Di SDN 02 NangaMan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwasanya penggunaan media kantongbilangan mampu meningkatkan aktivitas dan juga hasil belajar siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 02 Nanga Man karena setelah menggunakan media tersebut terlihat adanya peningkatan pada aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa juga lebih meningkat dari sebelumnya, Nilai sebelum dilakukan penerapan media kantongbilangan ialah 12,78 dan nilai rata rata 2,56. Pada siklus pertama meningkat 16,49 dengan jumlah rata-rata skor kelas 3,29. Pada siklus kedua mendapatkan peningkatan nilai aktivitas belajar siswa menjadi 18,18 dengan jumlah nilai rata-rata kelas 3,63.
7. Penelitian dilakukan oleh Sri Fidayani (2018). Dengan judul “Penggunaan Media Kantong Ajaib untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Nur Mishqi Kabupaten Aceh Besar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuankognitif peserta didik umur 5-6 tahun dengan menggunakan media kantongajaib diPAUD Nur MisqiKabupaten Aceh Besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Keterampilan berbicara, anak kelompokB PAUD NurMisqi setelah di lakukan kegiatan dalam dua tahapan memperlihatkan adanya peningkatan diantaranya peserta didik sudah bisa menghitung bilangan dengan menggunakan lambang bilangan 1-10 tanpa bantuan guru.

Berdasarkan identifikasi diatas bisa diketahui bahwa media kantong bilangan banyak dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian kantong bilangan yang telah dilakukan kebanyakan menunjukkan layak digunakan sebagai media pembelajaran, serta memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Persamaan dengan penelitian terdahulu, yaitu sama-sama menggunakan konsep media papan kantong dan media kantong bilangan. Perbedaan dari media tersebut terletak pada pengembangan. Penelitian terdahulu menggunakan papan kantong dan kantong bilangan sebagai media pembelajaran. Sedangkan yang akan peneliti kembangkan adalah perpaduan antara konsep media papan *standing* karakter doraemon yang terbuat dari papan dan kantong bilangan yang terbuat dari kain flanel yang bisa dilepas pasang sesuai nilai angka yang akan dijumlahkan, yang nantinya media tersebut akan digunakan untuk muatan mata pelajaran Matematika. Perbedaan lainnya terletak pada lokasi yang dijadikan penelitian, dan populasi penelitian. Pada penelitian ini dilaksanakan di MI YKUI (Yayasan Kebangkitan Umat Islam) Sekargadung Kecamatan Dukun Kabupaten Gresik, Subjek siswa kelas II dengan jumlah siswa 27.

C. Kerangka berfikir

Kerangka berfikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan2.1 Kerangka Berfikir

