

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Media visual adalah media pengembangan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Alat yang hanya bisa dinikmati panca indra mata disebut media visual. Media visual sendiri terbagi kedalam 2D atau 3D. Pengembangan media pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti saat ini menganut teori dari Edgar Dale. Dimana kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran dimulai dari yang nyata hingga ke abstrak.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber : (Ulfayana, 2018)

Dalam studinya Edgar Dale mempercayai bahwa sebuah usaha dan hasil belajar akan disebabkan oleh proses mereka belajar (dalam Ulfayana, 2018). Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media dengan meyakini bahwa peserta didik dapat memahami/mengerti materi melalui cara belajar yang berbeda dan penggunaan hal yang bersifat konkret/nyata. Media *scrapbook* berbasis RME materi perkalian kelas IV merupakan media

pembelajaran yang hendak dikembangkan oleh peneliti. Jika dilihat dari kerucut pengalaman Edgar Dale media *Scrapbook* berbasis RME materi perkalian ini termasuk pada gambar diam.

Berikut kajian-kajian teori dalam penelitian ini :

1. Pembelajaran Matematika

1) Pengertian Pembelajaran Matematika

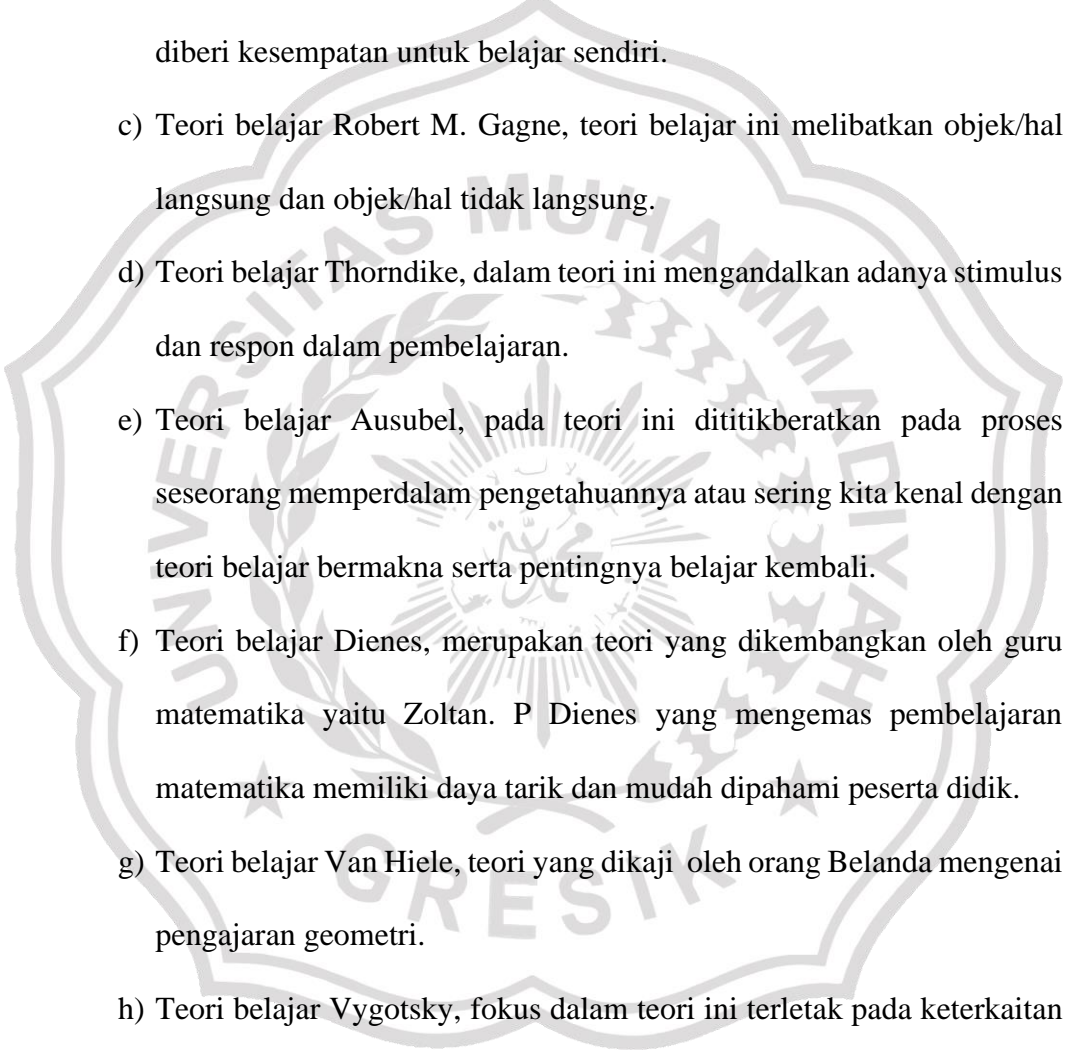
Pembelajaran memiliki kaitan kuat dengan belajar dalam kegiatan edukatif (Pane & Dasopang, 2017). Pembelajaran identik dengan kata “mengajar” yang mendapatkan imbuhan dengan awalan “pe” dan akhiran “an” sehingga membentuk kata “pembelajaran” yang memiliki arti cara mengajar, tindakan pada peserta didik memiliki keinginan untuk belajar (Djamaluddin & Wardana, 2021). Sistem pendidikan nasional menyatakan bahwasanya suatu pembelajaran termasuk dalam proses antara pengajar, peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, pernyataan ini sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 (dalam Pane & Dasopang, 2017). Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dikira memuat informasi serta pengetahuan antara pendidik dengan peserta didik yang sedang berlangsung, pendapat Asyar (dalam Elisa, Edi, 2022). Dari pendapat yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang terjadi di dalam lingkungan belajar yang melibatkan interaksi pendidik dengan peserta didik.

Matematika begandengan dengan Bahasa Sanskerta yakni “*medha*” maupun “*widya*” yang berarti ketahuan, intelegensi dan kepandaian, diungkapkan oleh Nasution (dalam Isrok’atun dan Rosmala, 2021). Pendapat ahli Ruseffendi (dalam Isrok’atun dan Rosmala, 2021) mengenai matematika ialah ilmu terstruktur yang tersusun dari unsur/suatu hal tak terdefiniskan, kesuatu hal terdefiniskan, ke aksioma dan berakhir ke dalil. Menurut (Isrok’atun dan Rosmala, 2021) matematika merupakan ilmu yang memiliki keteraturan serta bahasa simbol yang lengkap dan berarti padat.

Setelah penguraian mengenai makna dari kata pembelajaran matematika maka kita dapat tahu makna keseluruhan dari kata pembelajaran matematika. Menurut Nikson dan Mulyardi (Netriwati dan Lena, 2017) pembelajaran matematika merupakan usaha untuk mendukung peserta didik membentuk konsep atau prinsip matematika menggunakan kemampuan peserta didik yang pada akhirnya prinsip itu terbangun. Dari semua penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika yaitu suatu hubungan yang terjadi antara pendidik dan peserta didik untuk membimbing memecahkan simbol sebagai tanda matematika dengan keteraturan yang ada.

2) Teori-Teori Belajar dalam Matematika

Ada beberapa pendapat mengenai teori-teori belajar dalam matematika menurut para ahli dalam (Isrok’atun dan Rosmala, 2021), berikut ini penjabarannya :

- 
- a) Teori belajar Jean Piaget, dalam teori ini Piaget berpendapat bahwa teori belajar yang dilihat dari perkembangan mental manusia atau biasa disebut teori belajar kognitif.
 - b) Teori belajar Jerome S. Bruner atau dikenal dengan nama teori perkembangan belajar. Dimana Bruner menekankan bahwa peserta diberi kesempatan untuk belajar sendiri.
 - c) Teori belajar Robert M. Gagne, teori belajar ini melibatkan objek/hal langsung dan objek/hal tidak langsung.
 - d) Teori belajar Thorndike, dalam teori ini mengandalkan adanya stimulus dan respon dalam pembelajaran.
 - e) Teori belajar Ausubel, pada teori ini dititikberatkan pada proses seseorang memperdalam pengetahuannya atau sering kita kenal dengan teori belajar bermakna serta pentingnya belajar kembali.
 - f) Teori belajar Dienes, merupakan teori yang dikembangkan oleh guru matematika yaitu Zoltan. P Dienes yang mengemas pembelajaran matematika memiliki daya tarik dan mudah dipahami peserta didik.
 - g) Teori belajar Van Hiele, teori yang dikaji oleh orang Belanda mengenai pengajaran geometri.
 - h) Teori belajar Vygotsky, fokus dalam teori ini terletak pada keterkaitan antar pribadi dan koneksi sosial budaya di mana mereka saling berkaitan dalam berbagai hal.

3) Hakikat Matematika

Matematika dikenal dengan 5 hakikat yang akan dijabarkan dibawah ini:

- a) Matematika adalah ilmu deduktif, disebut demikian karena pada hakikatnya matematika mencari suatu kebenaran (generalisasi) harus memakai metode deduktif .
- b) Matematika merupakan ilmu yang terstruktur, karena matematika ialah ilmu yang dimulai dari pemahaman yang sederhana sampai pada paham sempurna.
- c) Matematika ialah ilmu berkenaan dengan pola dan hubungan. Dikatakan demikian, karena dalam ilmu matematika sering dicari keselarasan seperti keruntutan, ketertarikan pola dari gabungan konsep-konsep tertentu.
- d) Matematika merupakan bahasa simbol. Matematika dituliskan dengan menggunakan simbol dimana simbol itu sendiri mempunyai makna yang luas.
- e) Matematika merupakan ilmu yang memiliki kedudukan tertinggi. Dikatakan demikian sebab ilmu penemuan dan pengembangan bersangkut paut dengan matematika.

4) Ciri-ciri Pembelajaran Matematika di SD

Peserta didik SD merupakan anak dengan kisaran umur 7-12 tahun. Dimana kemampuan anak tersebut belum berkembang seperti halnya

orang kisaran 12 tahun keatas. Oleh karenanya pendidik harus mengetahui sifat-sifat pembelajaran matematika SD, sebagai berikut :

- a) Penggunaan metode yang mengaitkan materi sebelumnya merupakan metode yang sering digunakan dalam pembelajaran (metode spiral).
- b) Pembelajaran matematika dilaksanakan secara bertahap dari pemahaman yang sederhana sampai pemahaman yang lebih sempurna/lengkap.
- c) Metode induktif digunakan dalam pembelajaran matematika, karena melihat tahap perkembangan mental peserta didik.
- d) Pembelajaran matematika menjunjung tinggi nilai konsistensi diantara kebenaran yang ada.
- e) Pembelajaran matematika seharusnya bermakna, maksudnya dalam pemberian materi hendaknya diberikan sesuatu yang dapat merangsang keinginan peserta didik sendiri untuk bertanya dan berpikir sehingga ilmu matematika yang dipelajari akan melekat pada peserta didik.

Dari penjabaran ciri-ciri pembelajaran matematika di SD kita dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika harus diberikan terstruktur atau bertahap tetapi menggunakan metode yang menyesuaikan tahap perkembangan mental peserta didik. Contohnya, saat anak berada pada kelas rendah kita ajarkan operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan serta mengamalkan pada angka, maka di tingkat lanjut peserta didik akan diajarkan perkalian dimana perkalian dianggap sebagai penjumlahan berulang dan seterusnya. Selain itu pembelajaran matematika

untuk anak SD perlu diberikan suatu hal yang bersifat nyata/konkret dengan lingkungannya (Rahayu & Sari, 2019).

2. Perkalian

1) Pengertian

Seperti yang diketahui matematika adalah satau mata pelajaran yang berada disetiap kelas pendidikan mulai kelas dasar sampai kelas tertinggi. Hal itu disebabkan matematika berguna bagi kehidupan sehari-hari contohnya sebagai pemecahan masalah. Matematika sering disamakan dengan aritmatika atau berhitung, padahal aritmatika merupakan bagian dari matematika dimana kemampuan berhitung dianggap hal yang harus dikuasai dalam kehidupan bermasyarakat (Rahmi, 2012). Kemampuan kognitif yang penting untuk ditingkatkan oleh peserta didik ialah kemampuan dalam melaakukan operasi hitung (Dayanti, 2021). Menurut Negoro dan Harahap (dalam Dayanti, 2021) berpendapat empat pengerjaan yang berhubungan dengan operasi hitung ialah penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Fokus dalam penelitian ini pada cara kerja hitung perkalian.

Operasi hitung perkalian merupakan operasi hitung lanjutan setelah mempelajari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan (Rahmi, 2012). Perkalian menurut Sri Subarinah (dalam Dayanti, 2021) diartikan sebagai operasi penjumlahan ulang bilangan cacah, sehingga peserta didik harus memahami dan terampil melakukan operasi penjumlahan. Pernyataan tersebut juga disampaikan oleh Heruman (Dayanti, 2021) yang

menyatakan bahwa pada prinsip perkalian sama halnya dengan melakukan penjumlahan berulang. Jadi, bentuk lain dari penjumlahan yang nantinya memiliki hasil yang sama disebut perkalian. Peserta didik yang belajar perkalian juga harus memahami konsep perkalian bahwa yang sama itu adalah hasil dari perkaliannya bukan arti atau gambaran perkalian. Contohnya $1 \times 3 = 3 \times 1 = 3$ dua perkalian tersebut memiliki hasil yang sama, tetapi pengertiannya berbeda. Sebagai contohnya dalam bidang pengobatan 1×3 berarti obat yang diberi harus diminum 1 kali sehari sebanyak 3 butir. Sedangkan, 3×1 berarti diminum 3 kali sehari dengan jumlah obat 1 butir setiap meminum obat.

2) Macam-macam operasi hitung perkalian

Operasi hitung perkalian memiliki banyak macamnya dari perkalian bilangan bulat, pecahan, desimal, persen dan sebagainya. Namun karena pada penelitian ini dikhususkan di kelas 4 maka penelitian ini akan hanya mengambil materi perkalian yang diajarkan pada kelas 4, yaitu : operasi hitung perkalian yang memuat luas dan keliling bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) serta pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

3) Cara-cara melakukan operasi perkalian

Operasi perkalian dapat dilakukan dalam beberapa cara, yaitu :

a) Penjumlahan berulang

Contoh :

$$2 \times 3 = 2 + 2 + 2 = 6$$

Maksudnya angka 2 dijumlahkan sebanyak 3 kali dan menghasilkan 6

b) Menghafal

Untuk cara menghafal dapat dilakukan oleh peserta didik yang memiliki kemampuan menghafal dengan baik. Cara ini pendidik bisa memberikan tabel perkalian 1-10 untuk dihafalkan peserta didik.

c) Bersusun

Cara bersusun biasa dilakukan untuk mengalikan bilangan yang memiliki 2 digit atau lebih.

Contoh :

$$12 \times 4 = 48, \text{ dengan cara}$$
$$\begin{array}{r} 12 \\ \times 4 \\ \hline 48 \end{array}$$

d) Menggunakan jari

Perkalian bisa kita lakukan dengan menggunakan jari. Metode ini disebut metode jarimatika yang dapat membantu peserta didik untuk berhitung cepat.



Gambar 2.2. Jarimatika

Sumber: wikihow.com

Meskipun banyak cara untuk melakukan operasi hitung ataupun belajar matematika, pada kenyataannya pembelajaran matematika dianggap sulit dan menakutkan serta memberikan rasa bosan pada

peserta didik dan menganggap matematika hanya terpaku pada simbol dan angka saja (Dewi & Izzati, 2020). Hal ini juga dipengaruhi oleh kemampuan pemecahan masalah serta minat belajar dari peserta didik sendiri (Zaenah et al., 2019). Faktor yang mengakibatkan terjadi hal tersebut bisa melalui cara mengajar guru, maka dari itu penggunaan media pembelajaran bisa menjadi salah satu solusi untuk merubah pendapat yang disampaikan (Pamungkas et al., 2019).

3. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebuah kata yang bermula dari bahasa Latin dan bentuk kedua dari kata “medium” yang bermakna penghubung atau pengantar (Liawati & Sari, 2017). Media menurut (Abi *et al.*, 2020) adalah penghubung atau pengantar sumber informasi (media pembelajaran) dengan peserta didik yang terjadi saat proses belajar mengajar sehingga dapat menumbuhkan rasa, pemikiran, ketertarikan dan keinginan ikut terlibat dalam proses belajar mengajar. Alat bantu yang bisa digunakan pendidik untuk merangsang perhatian dan ketertarikan sehingga menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif (L. Pratiwi et al., 2018).

Tafonao (dalam Nurfadhillah, Septy, 2021) mengatakan suatu media pembelajaran mempunyai peranan tak terpisahkan dalam kegiatan pembelajaran dan dunia Pendidikan. Maka, dapat kita ambil kesimpulan bahwa suatu media pembelajaran sangat berguna jika diberikan dalam

kegiatan pembelajaran, karena media pembelajaran bisa memberikan rangsangan yang mendorong peserta didik ikut serta secara aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan dipakai dalam pembelajaran menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Guru/pendidik juga harus teliti dalam memilih media pembelajaran supaya informasi yang ingin dibagikan kepada peserta didik tidak salah. Menurut Supriyono (dalam Nurfadhillah, Septy, 2021) cara merancang media pembelajaran yang efektif, sebagai berikut : (1) Dirancang dengan sederhana; (2) Dirancang menyesuaikan pokok bahasan materi; (3) Media tidak seharusnya membuat peserta didik bimbang; (4) Media dibuat dengan memanfaatkan bahan yang ada, sederhana dan tidak membebani tanpa mengurangi fungsi dan maksud media itu.

2) Klasifikasi Media pembelajaran

Menurut Reigeluth (dalam Wardani, Eka, 2020) ada lima klasifikasi dari media pembelajaran, antara lain :

- a) Berbasis manusia mencakup guru, tutor, instruktur, pelatih dan sebagainya
- b) Berbasis cetak mencakup buku teks, modul, poster, pamflet, brosur dan sebagainya
- c) Berbasis visual berupa gambar, grafik, foto, bagan, buku dan sebagainya
- d) Berbasis audio-visual meliputi film, video, televisi dan sebagainya

e) Berbasis komputer antara lain powerpoint , CD, internet dan sebagainya

Sulaiman (dalam Toni et al., 2017) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan persepsi indera, antara lain :

- a) Media audio ialah media yang menghasilkan bunyi,
- b) Media visual ialah media visual dua dimensi dan tiga dimensi.
- c) Media audio-visual ialah media yang dapat menciptakan rupa dan suara dalam satu media.
- d) Media audio motion visual ialah penggunaan segala kemampuan audio dan visual ke dalam kelas, artinya menggunakan media yang menampilkan visual dan suara.
- e) Media audio still visual ialah media lengkap kecuali menampilkan motion/geraknya tidak ada, artinya media yang ada suara dan gambar tetapi gambar tidak bergerak.
- f) Media audio semi-motion ialah media yang mempertunjukkan titik-titik tetapi tidak mampu menampilkan secara lengkap suatu gerak yang nyata.

3) Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

Peran dan fungsi media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas.

Peran atau kegunaan media pembelajaran menurut (Pakpahan *et al*, 2020)

yang menyatakan bahwa media sebagai :

- a) Alat bantu pembelajaran
- b) Alat komunikasi
- c) Media sebagai alat penumbuh ciptaan baru

d) Menumbuhkan keinginan peserta didik menuntut ilmu.

Fungsi media pembelajaran disampaikan oleh Sanjaya (dalam Pakpahan *et al*, 2020) sebagai berikut :

- a) Fungsi komunikatif, artinya media berfungsi sebagai alat komunikasi didalam suatu pembelajaran
- b) Fungsi motivasi, artinya media menjadi harapan supaya peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran
- c) Fungsi kebermaknaan, artinya dengan adanya media diharapkan peserta didik bukan hanya dapat meningkatkan kemampuan dalam bidang pengetahuan saja melainkan bidang lainnya juga
- d) Fungsi persepsi, artinya media dijadikan salah satu cara untuk menyamakan pendapat terhadap suatu masalah atau pembelajaran
- e) Fungsi individualitas, artinya media bisa digunakan oleh masing-masing individu untuk belajar

4. Media *Scrapbook*

Scrapbook ialah salah satu media yang bisa dipakai dalam pembelajaran. *Media Scrapbook* sendiri termasuk kedalam klasifikasi media visual, dimana didalamnya akan menampilkan bentuk visual yang dapat dilihat oleh indra penglihatan. *Scrapbook* bermula dari kata “*scrap*” yang bermakna bekas atau potongan-potongan. Sedangkan “*book*” artinya buku (Sari et al., 2020). Jadi *Scrapbook* adalah buku yang terbuat dari sisa atau potongan-potongan. Sisa atau potongan yang dimaksud disini adalah berupa gambar baik itu sebagai memorizable, materi dan sebagainya bahkan tulisan (catatan) atau hiasan.

Scrapbook di desain dengan maksud supaya peserta didik tertarik untuk ikut serta dalam pembelajaran melalui gambar yang ditempelkan menurut Veronica *et al* (dalam Lestari *et al.*, 2022). *Scrapbook* dibuat bukan hanya dengan menempelkan gambar, tulisan dan hiasan saja *Scrapbook* dalam pembelajaran harus mengandung materi dalam pembelajaran. Jadi dapat kita simpulkan media *Scrapbook* adalah media pembelajaran yang terbuat dari hasil kreatifitas dalam menempelkan gambar, tulisan dan hiasan yang berisikan materi dan dapat menumbuhkan keinginan peserta didik untuk ikut serta dalam pembelajaran.

Scrapbook bukan hanya digunakan dalam pembelajaran, melainkan digunakan sebagai tempat menyimpan seperti : memorabilia, foto-foto, karangan puisi, bon pembayaran bahkan digunakan untuk acara yang memiliki momen-momen yang harus diabadikan dan dikenang. Oleh karena itu, menurut Dewi (dalam Zaenah *et al.*, 2019) manfaat dari media *Scrapbook* antara lain, sebagai berikut : dapat menyalurkan hobi, peserta didik jadi kreatif, dokumentasi serta sarana yang dapat menjadi penghilang stress dan rekreasi. Membuat *Scrapbook* harus memperhatikan beberapa karakteristik berikut ini Damayani (dalam Payuk, 2019), yaitu :

- a) Media harus berupa buku
- b) Tema disesuaikan dengan tujuan/arah pembelajaran
- c) Isi dari *Scrapbook* hanya fokus pada pembahasan yang akan dipelajari
- d) Tidak perlu menggunakan banyak ornamen/hiasan karena digunakan sebagai media pembelajaran

Media *Scrapbook* memiliki kelebihan serta kelemahannya menurut Damayani (dalam Payuk, 2019) sebagai berikut : 1) Kelebihan : media *Scrapbook* bersifat realistik; menarik; mengatasi keterbatasan waktu; mudah dibuat, bahan gampang didapat dan didesain sesuai keinginan sendiri, 2) Kelemahan : waktu pembuatan *Scrapbook* relative lama; terlalu banyak gambar dapat memecah fokus pada materi pembahasan dan penggunaan yang tidak hati-hati dapat merusak hiasan pada *Scrapbook*. Oleh karena itu, menghindari kelemahan dari *Scrapbook* peneliti memilih bahan yang kuat dan menggunakan hiasan dengan secukupnya supaya peserta didik dapat fokus pada isi pembahasan yang ada di dalam *Scrapbook*.

5. Pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*)

1) Pengertian Pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*)

Pendekatan merupakan pandangan awal mengenai bagaimana pembelajaran akan berlangsung atau bisa disebut sebuah rencana awal. Sedangkan, *Realistic Mathematics Education* atau biasa disingkat RME yang memiliki arti Pendidikan Matematika Realistik merupakan rencana awal dalam pembelajaran yang melibatkan realistik dalam Pendidikan matematika.

Pendekatan RME sendiri awal mula dikembangkan oleh Freudenthal pada tahun 1971 di Utrecht University Belanda. Menurut Freudenthal (dalam Pratiwi & Rahmawati, 2022) pendekatan RME adalah pendekatan yang melibatkan matematika dengan kenyataan atau aktivitas manusia. Pendekatan RME menurut (Hasyim, 2017) adalah pendekatan

pembelajaran yang memadukan konsep secara teoritis dan kenyataan secara seimbang atau sama. Sehingga dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran yang melibatkan sesuatu hal realistik, sehingga peserta didik (pelajar) dapat merealisasikan dalam kesehariannya.

Adapun indikator untuk bisa dikatakan menerapkan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) ialah : materi atau soal yang dicantumkan berhubungan dengan kehidupan nyata dan adanya penyelesaian masalah.

2) Karakteristik Pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*)


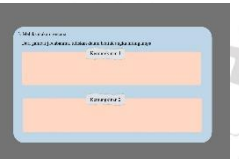
Berikut karakteristik pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) menurut Rahmah (dalam Hasyim, 2017) antara lain :

- a) Adanya masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata peserta didik pada awal belajar matematika
- b) Penyelesaian masalah dilakukan oleh pelajar dengan memakai model yang dikonstruksikan melalui bimbingan guru
- c) Peserta didik berkontribusi dengan memberikan aneka jawaban dan cara
- d) Melakukan interaksi secara aktif baik itu antara peserta didik-peserta didik, peserta didik-pengajar dan peserta didik-sumber belajar
- e) Materi matematika dikaitkan dengan tema matematika lainnya

Menurut (Natalia, 2017) ada 5 karakteristik RME (*Realistic Mathematics Education*), yaitu :

- a) Penggunaan konteks, artinya dalam pembelajaran matematika harus menggunakan konteks yang benar-benar sesuai dengan kenyataan atau kondisi peserta didik.
- b) Menggunakan model sebagai matematisasi progresif, artinya penggunaan model dalam pembelajaran matematika dapat dijadikan jembatan antara pengetahuan tingkat konkrit ke tingkat formal.
- c) Menggunakan hasil susunan peserta didik, artinya peserta didik diberikan kesempatan untuk membangun konsep mereka sendiri berdasarkan pemecahan masalah yang diberikan.
- d) Interaktivitas, artinya pada proses ini peserta didik akan menjelaskan konsep yang telah dibuat
- e) Ketertarikan, artinya setelah melakukan tahapan diatas ada rasa ketertarikan peserta didik untuk terus mengikuti atau menyukai pembelajaran matematika.

Tabel 2.1 Keterkaitan Karakteristik RME dengan Media *Scrapbook*

No	Karakteristik	Media <i>Scrapbook</i>	Keterangan
1.	Pembelajaran diawali dengan permasalahan kontekstual	Terdapat pada <i>Scrapbook</i> halaman 1, 5, 6, 9, 12	Pada halaman yang telah dituliskan terdapat permasalahan kontekstual yang harus dipecahkan oleh peserta didik
2.	Menggunakan model	Terdapat pada tiap-tiap langkah pemecahan masalah 	Pada setiap langkah pemecahan masalah terdapat perintah dimana peserta didik dapat mengumpamakan/menggunakan model apapun untuk dapat menjawab permasalahan
3.	Menggunakan konstruksi peserta didik	Terdapat pada setiap langkah pemecahan masalah 	Peserta didik menuliskan pemahamannya setelah mengikuti perintah yang ada
4.	Interaksi		Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/bersikusi pada guru maupun teman jika merasa kesulitan
5.	Ketertarikan		Guru menanyakan/mengamati ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran

3) Prinsip-prinsip Pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*)

Pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) mempunyai tiga prinsip, dinyatakan oleh Gravemeijer (dalam Hasyim, 2017), yaitu :

- a) Penemuan kembali secara terbimbing. Dalam prinsip ini peserta didik diberi waktu untuk menyelesaikan topik dan mengemukakan konsep matematika
- b) Matematika diajarkan/diupayakan dengan menggunakan topik yang berasal dari kejadian sehari-hari
- c) Peserta didik menggunakan model yang dikembangkan sendiri dalam memecahkan masalah kontekstual

4) Langkah-langkah Pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*)

Rozani dan Sumitro (dalam Fitria, 2020) menyatakan berikut langkah-langkah pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) :

a) Memahami masalah kontekstual

Peserta didik diharuskan untuk memahami/mengkaji masalah kontekstual yang disajikan oleh guru

b) Mejelaskan masalah kontesktual

Dimana guru memperbolehkan peserta didik bertanya jika mengalami kesulitan memahami masalah kontekstual dengan memberikan petunjuk

c) Menyelesaikan masalah kontekstual

Peserta didik dituntut dapat mengerjakan masalah kontekstual dengan adanya petunjuk yang sudah ada

d) Membandingkan dan mendiskusikan jawaban

Tahap ini peserta didik diminta untuk berdiskusi antar sesama untuk membandingkan jawaban yang diperoleh masing-masing dengan maksud saling bertukar pemikiran

e) Menyimpulkan

Setelah melakukan diskusi atau salaing bertukar pemikiran, peserta didik diminta untuk memberikan kesimpulan atas apa yang didiskusikan

5) Kelebihan dan Kelemahan Pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*)

Adapun kelebihan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*), disampaikan oleh Asmin (dalam Hasyim, 2017) sebagai berikut :

- a) Dalam proses pembelajaran tercipta suasana yang menyenangkan karena menggunakan realitas di sekitar peserta didik.
- b) Menumpuk kerja sama dalam kelompok
- c) Peserta didik lebih paham dan akan tetap mengingat materi yang diajarkan
- d) Penilaian yang dilakukan terhadap hasil kerja dapat menumbuhkan rasa dihargai dan terbuka.
- e) Membangun rasa percaya diri peserta didik untuk terus berpikir dan menyampaikan pendapatnya.

Adapun kelemahan pendekatan RME (*Realistic Mathematics Education*) menurut Istani dan Ridwan (dalam Hasyim, 2017) sebagai berikut :

- a) Peserta didik mempunyai kemampuan daya tangkap yang berbeda, oleh sebab itu guru harus menjelaskan materi diulangi sampai tiga kali.
- b) Tidak semua tugas peserta didik diperiksa secara langsung sehingga menyebabkan tidak tau daya serap peserta didik secara pasti.
- c) Guru yang terkadang tidak mengoreksi tugas peserta didik.

6. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan bermuara dari kata mampu yang memiliki makna yaitu sanggup melakukan sesuatu. Kemampuan adalah kata mampu yang memperoleh imbuhan ke dan an dimana artinya menurut (KBBI, 2021) adalah kecakapan; kekuatan; kesanggupan untuk melakukan sesuatu dengan sendirinya. Pemecahan/penyelesaian masalah menurut permendikbud No. 64 Tahun 2013 mengatakan aspek kecakapan yang harus dikuasai oleh peserta didik di Indonesia (Rahmatania & Setiawan, 2021).

Menurut Robert L. Solso (dalam Rahmatania & Setiawan, 2021) pemecahan masalah ialah suatu pemikiran yang mengarah pada mencari penyelesaian terhadap masalah yang khusus. Pemecahan masalah menurut (Septenia, 2022) adalah suatu upaya untuk mendapatkan penyelesaian masalah dengan mengetahui ciri dari permasalahan yang tertera. Maka didimpulkan kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang harus dikuasai peserta didik, sehingga dapat memperoleh penyelesaian dari masalah yang ada.

Kemampuan pemecahan masalah sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik merupakan satu dari sekian banyak tujuan pembelajaran matematika (Astutiani et al., 2019). Dalam melakukan sebuah pemecahan masalah melewati empat langkah berikut menurut Polya (dalam Astutiani et al., 2019), yaitu :

- 1) Memahami masalah yang ada
- 2) Merancang pemecahan masalah
- 3) Merealisasikan rencana pemecahan masalah
- 4) Mengecek kembali kelengkapan pemecahan masalah

Tabel 2.2 Langkah-langkah dan Indikator Pemecahan Masalah Polya

Langkah-langkah Polya	Indikator Pemecahan Masalah
Memahami masalah	Peserta didik menuliskan atau mengetahui apa yang dinyatakan dimasalah
Merencanakan pemecahan masalah	Peserta didik menganalisis strategi apa yang akan diperuntukkan untuk memecahkan masalah yang sudah dipahami
Melakukan dan menyelesaikan rencana pemecahan masalah	Peserta didik melaksanakan atau mengerjakan penyelesaian dari masalah sesuai dengan strategi yang sudah dianalisis peserta didik
Mengecek kembali kelengkapan pemecahan masalah	Peserta didik mengecek kembali hasil kerjanya apakah sudah mendapatkan hasil yang cocok, apakah cara yang digunakan sudah sesuai dan instrumen penyelesaian masalah sudah lengkap

Sumber = Astutiani et al., 2019

7. Minat Belajar

Menurut KBBI (2021) minat adalah kecenderungan/keinginan tinggi terhadap sesuatu. Pengertian minat menurut KBBI sesuai dengan pernyataan Lobby (dalam Irmandia, 2021) yang menyatakan minat adalah kecenderungan seseorang untuk merasa tertarik dan dorongan untuk memperhatikan seseorang atau sesuatu hal. Artinya minat merupakan suatu kecenderungan yang tumbuh dalam diri seseorang untuk lebih memperhatikan terhadap seseorang atau suatu hal.

Dalam dunia Pendidikan salah satu kunci keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh adanya minat belajar dari peserta didik. Sependapat dengan pendapat Surtinah (dalam Irmandia, 2021) yang menyatakan bahwasanya minat dapat menimbulkan kemungkinan peserta didik lebih konsentrasi, lebih semangat, merasa gembira sehingga tidak bosan

dan lupa untuk belajar. Dapat diartikan bahwa dalam dunia Pendidikan minat pada peserta didik harus ada supaya pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas berhasil dan diingat oleh peserta didik.

Minat belajar pada peserta didik berhubungan dengan motivasi, kepribadian, konsep diri, ekspresi dan pengaruh lingkungan Susanto (dalam Irmandia, 2021). Maksudnya minat belajar sendiri juga terpengaruh dari faktor-faktor yang sudah tertulis di atas sehingga tingkat minat belajar peserta didik tergantung dari faktor-faktor tersebut. Adapun indikator yang digunakan dalam mengukur minat menurut (Dyani, 2019), yaitu :

- 1) Peserta didik merasa senang dalam belajar
- 2) Peserta didik memiliki ketertarikan untuk belajar
- 3) Peserta didik akan merasakan manfaat pembelajaran bagi dirinya
- 4) Peserta didik akan ikut serta atau lebih aktif dalam pembelajaran

Minat belajar sendiri memiliki fungsinya sendiri, seperti yang disampaikan oleh beberapa ahli dalam (Irmandia, 2021). Berikut fungsi minat belajar menurut Sardiman, yaitu : 1) Mendorong Peserta didik untuk bertindak sebagai penggerak lebih dulu untuk mengetahui suatu hal; 2) Menentukan arah bagi peserta didik untuk menggapai tujuan yang diinginkan; 3) Dapat menyeleksi perbuatan yang dapat mendukung mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun menurut Gie fungsi minat belajar, yaitu : 1) Melahirkan perhatian peserta didik; 2) Mempermudah tercapainya konsentrasi/fokus; 3) Menghalau godaan dari luar; 4) Memperkuat ingatan mengenai bahan atau materi pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* berbasis RME Materi Perkalian Kelas IV SD Muhammadiyah Satu Bawean”. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang signifikan dengan penelitian ini :

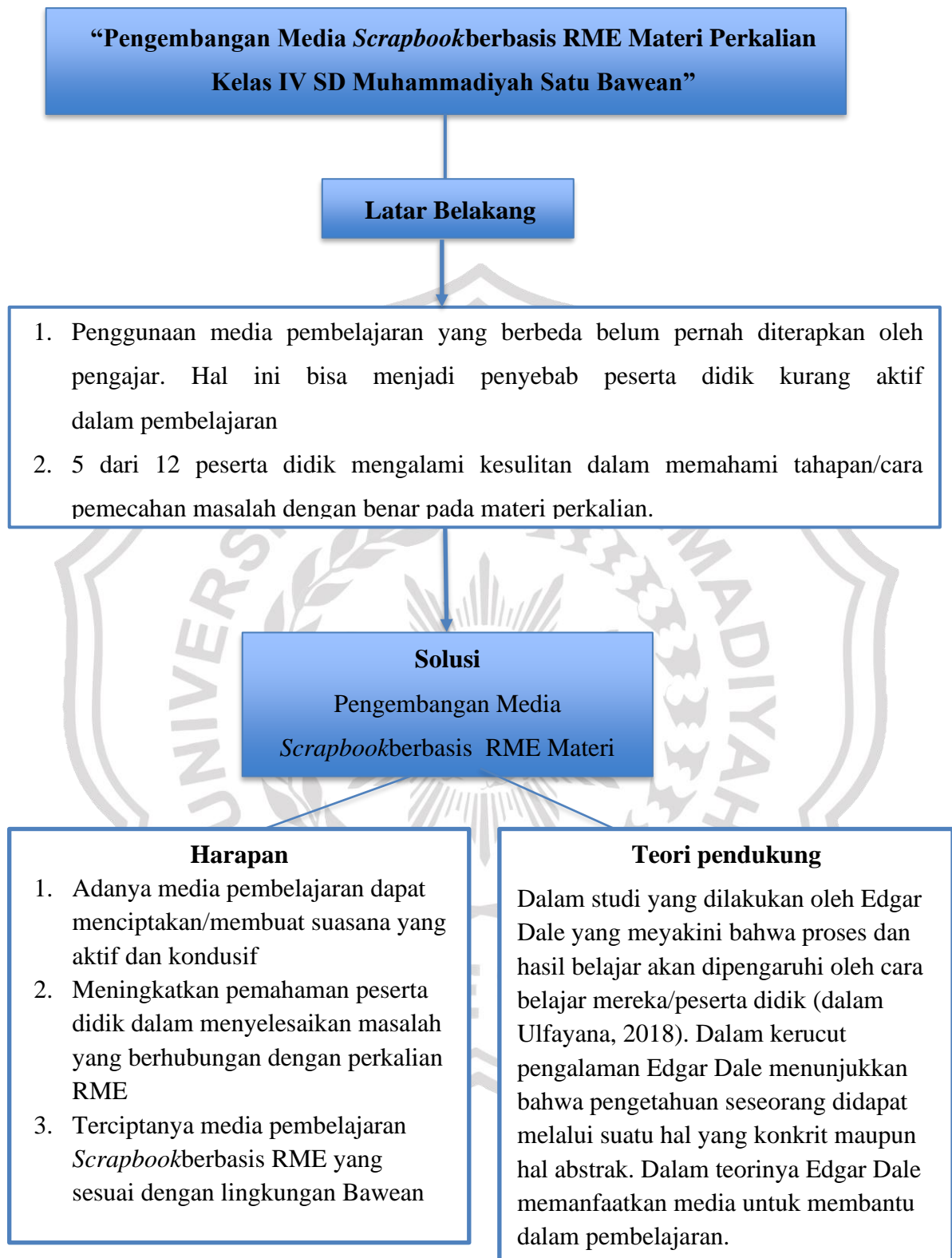
1. Penelitian Anis Afifah pada tahun 2022 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrund* (*Scrapbook* Bangun Datar) Untuk Kelas IV SD”. Dalam penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa penggunaan media *Scrund* (*Scrapbook* bangun datar) dapat menjadikan media pembelajaran yang menarik peserta didik untuk ikut serta dan menjadikan proses belajar mengajar yang interaktif di kelas. Kelebihan yang akan ditonjolkan dalam penelitian sekarang ialah media *Scrapbook* yang dikembangkan berbasis RME (*Real Mathemichs Education*) selain itu media *Scrapbook* akan berisikan beberapa cara melakukan perkalian, penyelesaian masalah serta yang berhubungan dengan bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga).
2. Penelitian Shalsa Misherina Pratiwi dan Ika Rahmawati pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media V-Mau Berbasis RME Dalam Konsep Perkalian Sebagai Penjumlahan Berulang”. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa validasi media dan persentase respon peserta didik menunjukkan hasil yang sangat bagus dan valid. Sehingga disimpulkan media yang menggabungkan dengan pendekatan RME dapat membantu peserta didik untuk menguasai konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Kekurangan dalam penelitian ini adalah jika tidak ada fasilitas sekolah yang

mendukung untuk menggunakan V-MAU. Hal yang menjadi acuan dalam penelitian sekarang adalah penggunaan media yang berbasis RME pada materi perkalian yang menunjukkan hasil yang baik. Kelebihan dalam penelitian sekarang adalah adanya cara untuk melakukan perkalian serta penyelesaian masalah.

3. Penelitian Risma Dika Setyawati yang dilakukan tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Mi Maftahul Ulum Karangsono 01 Blitar” mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran *Scrapbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Kelebihan dari penelitian saat ini adalah pengimplementasian media *Scrapbook* sebagai media pembelajaran matematika materi perkalian di kelas IV berbasis RME.

C. Kerangka Berpikir

Dari latar belakang masalah yang menyatakan bahwa peserta didik masih menganggap pembelajaran matematika itu sulit karena peserta didik yang tidak dapat menemukan cara yang tepat/benar dalam pemecahan masalah, menggunakan perumpamaan tak serupa dengan kenyataan yang ada dilingkungan peserta didik, sehingga membuat peserta didik lama dalam menemukan pemecahan masalah dan menimbulkan minat dalam belajar matematika kurang. Solusi yang telah dijelaskan secara teoritis bahwa penggunaan media dapat menjadi solusi dalam masalah tersebut. salah satu media pembelajaran tersebut adalah media *Scrapbook*.



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir