

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar. Kegiatan belajar mengajar sangat didukung dengan adanya media. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang diharapkan mampu menyampaikan informasi yang dibutuhkan peserta didik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan (Husein, 2020). Media pembelajaran juga dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi serta pesan instruksional yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Rohani, 2020).

Media juga merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Suatu media pendidikan ketika dapat dikatakan sebagai media yang berhasil apabila media tersebut mampu mentransfer pesan dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang dapat dikatakan penting, karena tidak akan memungkinkan mengkoordinasikan kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan media. Hal ini karena media harus dapat digunakan bagi semua tingkatan peserta didik dan dalam semua kegiatan belajar mengajar, sehingga membuatnya fleksibel. Media pembelajaran juga harus memungkinkan peserta didik untuk merasa lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, serta mengambil gambaran jangka panjang tentang pengalaman belajar peserta didik (Alapján, 2021).

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu serta perantara yang dapat digunakan dalam menyalurkan informasi maupun pesan serta diharapkan dapat mendorong peserta didik pada kondisional tertentu sehingga dalam melakukan kegiatan belajar mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara, media pembelajaran juga ditujukan guna membantu menumbuhkan hasil peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Media merupakan bahan ajar yang berisikan komponen sumber belajar mengajar yang mengandung perintah guna menjadikan peserta didik untuk terhasil dalam belajar. Sehingga keefektifan serta tujuan belajar dan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu bahan cetak yang berisikan petunjuk agar peserta didik dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan mudah. LKPD juga merupakan instruksi kepada peserta didik untuk melakukan tugas belajar seperti membaca, menghitung, menulis, berbicara, dan bahkan menganalisis dan mengevaluasi (Soekamto, 2020). LKPD dapat juga dikatakan sebagai petunjuk yang berisikan langkah-langkah penyelesaian latihan soal serta dapat dikatakan bahwa LKPD merupakan bahan ajar dikarenakan LKPD dapat digunakan bersama dengan bahan ajar dan media pembelajaran lainnya (Bakhril, 2019). LKPD dilengkapi dengan tugas yang disusun semaksimal mungkin sehingga mampu membangun kemampuan peserta didik terhadap materi pelajaran yang sedang mereka pelajari dan materi sebelumnya yang mereka pelajari (Rosmiati & Munirah, 2022). Secara sederhananya LKPD merupakan sebuah media belajar cetak yang berisikan tugas-tugas yang berkaitan erat dengan materi pembelajaran dimana latihan soal yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Salah satu sumber bahan ajar yang

dapat dikembangkan oleh guru sebagai pendidik dalam kegiatan belajar mengajar adalah LKPD (Sari et al., 2020).

Lembar kegiatan dalam LKPD dapat berupa petunjuk pembelajaran, langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas yang ada di dalam LKPD. LKPD sangat penting untuk memberikan tugas yang relevan dengan materi ajar yang diajarkan guru sebagai pendidik. LKPD juga merupakan panduan belajar yang memudahkan guru dan peserta didik melakukan kegiatan belajar, yang menghasilkan interaksi yang setimpal antara peserta didik dan guru sebagai pendidik. Salah satu alat pembelajaran yang paling umum digunakan sebagai sumber belajar adalah LKPD. LKPD dirancang, dirancang, dan dikembangkan sendiri oleh guru sebagai pendidik sesuai dengan kondisi dan situasi pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran. Secara umum, LKPD cetak merupakan perangkat pembelajaran yang melengkapi pelaksanaan rencana kegiatan belajar mengajar (PKB). LKPD cetak terdiri dari lembaran kertas yang berisi materi pembelajaran, ringkasan materi, dan arahan untuk menyelesaikan tugas pembelajaran, yang mencakup kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik (Prayitno, 2021).

Berdasarkan penjelasan dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa LKPD adalah salah satu cara untuk membantu dan mempermudah peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Ini bertujuan untuk menciptakan interaksi yang sesuai dengan harapan di mana terjadi timbal balik antara peserta didik dan guru mereka, serta meningkatkan aktivitas peserta didik dalam kompetensi yang dihasilkan. LKPD juga memuat informasi, pertanyaan-pertanyaan, perintah dan instruksi dari guru kepada peserta didik guna menyelesaikan tugas yang ada di LKPD sesuai dengan materi yang ingin dicapai.

3. *Game* Tradisional Congklak

Game tradisional merupakan suatu *game* yang memiliki karakteristik maupun cara pelaksanaan permainan yang masih terbilang cukup bahkan sangat sederhana yang dijadikan mainan masyarakat pada dulu kala (Indriyani et al., 2021). *Game* tradisional adalah permainan yang memiliki nilai-nilai budaya turun-temurun yang sangat kental ketradisionalannya dari satu generasi kegenerasi berikutnya. Suatu *game* yang berkembang di suatu daerah tertentu dimana permainan tersebut mempunyai nilai kebudayaan yang tinggi dalam nilai kehidupan yang sangat kental pada kehidupan masyarakat Indonesia dari satu generasi ke generasi berikutnya disebut permainan tradisional (Tussa et al., 2022). Salah satu *game* tradisional yang dapat dijadikan sebagai bentuk sarana pembelajaran dalam materi matematika adalah permainan congklak. Saradalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Biasanya dalam permainan, sejenis cangkang kerang digunakan sebagai biji congklak dan jika tidak ada, kadang kala digunakan juga biji-bijian dari tumbuh-tumbuhan dan batu-batu kecil (Theis et al., 2021).

Game tradisional congklak adalah *game* yang keberadaannya hampir ada disetiap penjuru yang ada di Indonesia dengan nama yang tentunya berbeda seperti yang ada di daerah Jawa biasanya sering dikenal dengan sebutan dakon atau dhakon, di Sumatera *game* congklak dikenal dengan congkak, di Sulawesi congklak dikenal dengan sebutan Mokaotan, sedangkan di Lampung congklak sendiri biasa disebut dengan istilah dentuman lambat. *Game* congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang tentunya kental akan nilai kehidupan manusia seperti kejujuran dalam pertemanan yang dapat mengarahkan manusia ke dalam kehidupan bermasyarakat (Triyuda et al., 2020).

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *game* tradisional congklak merupakan salah satu *game* tradisional yang tentunya memiliki keamanan dan memiliki kualitas yang baik dari salah satu jenis *game* tradisional yang memiliki nama beragam yang menarik di setiap daerah. *Game* tradisional congklak sendiri merupakan sebuah *game* tradisional yang diturunkan turun temurun dari generasi nenek moyang yang di dalamnya terdapat berbagai nilai-nilai kehidupan yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya.

4. LKPD Pembelajaran Berbasis *Game* Tradisional

Saat mencoba untuk membuat media yang akan di terapkan dalam pembelajaran, maka yang wajib dilakukan tidak hanya mempertimbangkan kekompleksan bahan ajar, Namun, yang lebih penting adalah bagaimana media pembelajaran berfungsi dan bagaimana mereka membantu peserta didik belajar (Aulia et al., 2023). LKPD adalah bahan ajar yang bersifat sebagai penunjang proses pembelajaran serta dapat menjadi aspek untuk melatih kinerja peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Pradipta & Wiarta, 2021).

LKPD berisi lembaran-lembaran tugas menarik yang mengharuskan peserta didik untuk menyelesaikan soal, dimana tugas tersebut telah diselesaikan oleh peserta didik harus menunjukkan hasil yang jelas untuk dicapai (Wulandari et al., 2021). LKPD juga berperan sebagai acuan guna melaksanakan latihan soal untuk peserta didik baik berupa teori maupun praktek yang berkaitan dengan materi serta tujuan pembelajaran, yang dapat menunjang hasil peserta didik pada pembelajaran dan meningkatkan pemahaman terhadap materi dalam kegiatan belajar mengajar (Luthfi & Rakhmawati, 2023).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa LKPD pembelajaran berbasis *game* tradisional ini dianggap sebagai media pembelajaran matematika yang dapat

meningkatkan semangat, keaktifan peserta didik serta pemahaman konsep yang sesuai dengan kompetensi dasar. LKPD pembelajaran berbasis *game* tradisional adalah bahan penyampaian materi yang berisi petunjuk pengerjaan, materi, dan latihan soal yang memiliki unsur budaya. Hal ini memiliki manfaat kepada peserta didik salah satu contohnya adalah peserta akan lebih mengenal budaya disekitar dan lebih memahami tentang materi yang di sampaikan.

5. Metode *Peer Tutoring*

Peer tutoring adalah metode pembelajaran dimana peserta didik membantu peserta didik lainnya dalam memahami materi pelajaran atau menyelesaikan tugas-tugas akademik (Muhartini et al., 2023). *Peer tutoring* (Tutor sebaya) adalah teman sebaya yang lebih pandai memberikan bantuan belajar untuk mengatasi kesulitan peserta didik lain dalam memahami pelajaran sehingga setiap anggota belajar bersama dan saling belajar dari anggota yang lain (Bakhril, 2019). Dalam *peer tutoring*, peserta didik yang lebih mahir atau memiliki pemahaman yang lebih baik dalam suatu subjek bertindak sebagai tutor atau mentor bagi peserta didik lain yang membutuhkan bantuan tambahan. Konsep utama dari *peer tutoring* adalah bahwa peserta didik dapat belajar dengan lebih efektif melalui interaksi dengan rekan sebaya mereka. Tutor biasanya memiliki peran aktif dalam membantu peserta didik yang sedang belajar dengan memberikan penjelasan, memandu dalam menyelesaikan tugas, mengajukan pertanyaan, atau memberikan umpan balik yang konstruktif.

Peer tutoring dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, termasuk sesi tutor sebaya yang terstruktur di dalam kelas, kelompok studi informal di luar jam pelajaran, atau melalui platform digital yang memfasilitasi interaksi antar peserta didik secara online. Metode ini

tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta didik yang menerima bantuan, tetapi juga bagi tutor, yang dapat memperdalam pemahaman mereka tentang materi dengan menjelaskan konsep kepada orang lain (Fernández-Barros et al., 2023). Berdasarkan beberapa pengertian dari metode *peer tutoring* yang telah jelaskan, dapat disimpulkan bahwa tidak semua peserta didik dapat menjadi seorang tutor bagi teman sebayanya. Sehingga, untuk memilih seorang peserta didik untuk menjadi seorang tutor bagi teman sebayanya dibutuhkan kriteria tertentu.

Alamsyah (2019) mendeskripsikan bahwa untuk peserta didik dapat menjadi seorang tutor sebaiknya memiliki kemampuan yang memadai guna menjadi tutor dalam mengajari tutee-nya, peserta didik yang akan menjadi tutor memiliki kemampuan yang baik, kepribadian yang bersahabat, tidak lupa peserta didik yang nantinya akan menjadi seorang tutor dapat menguasai bahan ajar, pastinya seorang tutor dapat disambut baik oleh tutee, dan mampu menyampaikan saran perbaikan yang dibutuhkan oleh tutee dalam memperbaiki kesalahan maupun kekurangan dalam kegiatan belajar mengajar. Arikunto (dalam Anas, 2014) menambahkan bahwa seorang peserta didik yang nantinya akan menjadi tutor hendaknya memiliki prestasi yang baik dalam bidang akademis, memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik antar sesama teman, mampu menguasai dan menyampaikan bahan ajar dengan jelas, memiliki kepribadian yang ramah.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menjadi seorang tutor, peserta didik perlu memiliki beberapa kriteria pemilihan tutor yaitu (1) peserta didik harus bersedia menjalankan peran dan tanggungjawab sebagai tutor, (2) peserta didik yang nantinya akan menjadi tutor hendaknya memiliki kemampuan akademik di atas rata-rata, (3) peserta didik yang ditunjuk sebagai tutor memiliki kemampuan

penguasaan materi yang baik, (4) tutor bersedia membantu temannya yang memiliki prestasi akademik rendah dan kurang mengerti pada materi pembelajaran, (5) peserta didik yang di tunjuk menjadi tutor memiliki sikap rendah hati sehingga dapat diterima oleh temannya. Langkah-langkah penerapan metode peer tutoring diantaranya adalah:

- a. Guru akan memilih beberapa peserta didik yang memenuhi dianggap memenuhi kompetensi sebagai tutor bagi temannya. Guru akan membentuk kelompok belajar dengan kemampuan heterogen dan setidaknya beranggotakan satu tutor;
- b. Selanjutnya guru akan menjelaskan kepada peserta didik mengenai peran serta tanggungjawab peserta didik yang nantinya akan menjadi tutor maupun tutee serta guru akan memaparkan tentang mekanisme pelaksanaan metode *peer tutoring*;
- c. Guru akan menjelaskan terkait materi pembelajaran kepada seluruh peserta didik;
- d. Guru akan memberikan tugas yang nantinya harus diselesaikan oleh peserta didik dan nanti peserta didik yang menjadi tutor akan membimbing temannya untuk menyelesaikan tugas dan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami oleh teman lainnya di dalam kelompoknya;
- e. Guru akan mengevaluasi proses kegiatan belajar mengajar dan peserta didik yang menjadi tutor akan memberikan laporan penilaian diri dan teman kelompoknya kepada guru. (Tetiwar et al., 2022).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa metode *peer tutoring* merupakan salah satu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan kemampuan peserta didik itu sendiri dan teman sebayanya untuk saling bertukar pikiran, sehingga dalam mereka sama-sama bisa menyelesaikan masalah atau kesulitan saat proses pembelajaran berlangsung. Metode *peer tutoring* mempunyai

banyak manfaat untuk peserta didik, peserta didik bisa mempunyai pengalaman yang baik untuk menunjukkan dirinya, melatih tanggungjawab dan kepercayaan dirinya, serta mempererat hubungannya dengan sesama teman, sehingga apabila pelaksanaan metode ini dilakukan secara benar, maka manfaat ini akan benar-benar dirasakan oleh peserta didik.

6. LKPD Berbasis *Game* Tradisional dengan Metode *Peer Tutoring*

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan bahan ajar yang mencakup langkah-langkah kegiatan yang mengacu pada pembelajaran berbasis tutor sebaya. Penelitian ini akan mengembangkan LKPD sebagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik dengan tujuan menjadikan proses pembelajaran bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Elihami & Syarif, 2021). *Peer tutoring* adalah pembelajaran yang pelaku kegiatan pembelajaran adalah peserta didik itu sendiri (Suprihatin & Meri, 2023).. Tutor berasal dari rekan kelas yang dapat memahami materi yang diajarkan lebih cepat dan dapat mengulangi materi tersebut kepada teman.

Berdasarkan penjelasan di atas, LKPD berbasis *game* tradisional dengan metode *peer tutoring* merupakan salah satu bahan ajar yang mempermudah pembelajaran dan dapat digunakan sebagai bagian dari sarana pembelajaran. Para peserta didik adalah pelaku kegiatan pembelajaran, menyusun nilai-nilai budaya yang telah diwariskan oleh nenek moyang.

7. Hasil Belajar

Hasil adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan (Sahrnayanti et al., 2023). Jika dikaitkan dengan pembelajaran, hasil merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peserta didik

yang memiliki rasa hasil yang kuat, pasti akan memiliki rasa dan memiliki sebuah energi untuk mengerjakan sebuah kegiatan belajar mengajar (KBM) (Ahmad & Tiansi, 2021).

Hasil belajar peserta didik menjadi dasar penting dalam pengembangan lembar kerja berbasis *game* tradisional congklak dengan metode *Peer Tutoring*. Dalam konteks ini, lembar kerja diharapkan dapat menjadi sarana untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, menciptakan rasa prestasi, dan meningkatkan hasil intrinsik mereka. Hasil belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar (Andriani & Rasto, 2019).

Hasil peserta didik merupakan aspek penting untuk mendorong usahapeserta didik dalam mencapai prestasi, karena peserta didik tentunya melakukan usaha kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian peserta didik dapat menyeleksi perbuatan guna menentukan apa yang harus dilakukan yang berfungsi bagi tujuan yang hendak dicapainya (Harahap et al., 2021). Salah satu upaya meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik (Husna & Supriyadi, 2023).

Hasil belajar merupakan salah satu landasan yang dapat membantu mendorong manusia untuk tumbuh, berkembang, dan tentunya maju mencapai sesuatu yang diharapkan. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai aspek penting dalam diri peserta didik yang dapat timbul dalam proses belajar mengajar dan menjamin kelangsungan dalam pembelajarannya (Fitriani et al., 2019). Sependapat dengan Ngalim Purwanto (2002: 71) yang mengatakan bahwa hasil merupakan suatu usaha yang dilandasi untuk mempengaruhi

tingkah laku seseorang sehingga tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil serta tujuan tertentu.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil yakni daya penggerak yang mampu mendorong seseorang untuk mencapai tujuan yang dituju. Hasil belajar juga merupakan faktor yang sangat penting dalam mewujudkan kesuksesan proses kegiatan belajar mengajar. Peserta didik akan faham mengenai materi yang dijelaskan guru jika memiliki hasil belajar yang tinggi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitaian yang relevan dibutuhkan agar memperkuat sertamendukung penelitian dari penulis. Berikut penelitian yang relevan antara lain adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Meri dan Suprihatin, Universitas Lampung, Sumatera Selatan, berjudul Pengembangan LKPD Matematika Berbasis *Peer Tutoring* Untuk Meningkatkan *Self Efficacy* Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. Metode: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) versi Borg and Gall. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi proses pengembangan, mengevaluasi fitur dan potensi LKPD matematika berbasis *Peer Tutoring* untuk meningkatkan *Self Efficacy* peserta didik di Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menghasilkan efektivitas media pembelajaran berbasis *Peer Tutoring* untuk meningkatkan *Self Efficacy* peserta didik. Perbedaan dari penelitian ini adalah proses penelitian mengacu pada Borg and Gall, penelitian tentang pengembangan hanya mencapai tahap ketujuh. Ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terlibat dalam proses pengembangan. LKP terdiri dari empat kegiatan. Masing-masing kegiatan mencakup tujuan, informasi pendukung, alat dan bahan, prosedur percobaan, hasil, pertanyaan pengarah, dan

kesimpulan. LKPD berbasis peer tutoring efektif dalam meningkatkan keterampilan *self-efficacy*, menurut hasil uji Wilcoxon, dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Persamaannya adalah baik penelitian ini maupun penelitian yang dilakukan peneliti adalah pengembangan pada LKPD berbasis *Peer Tutoring*.

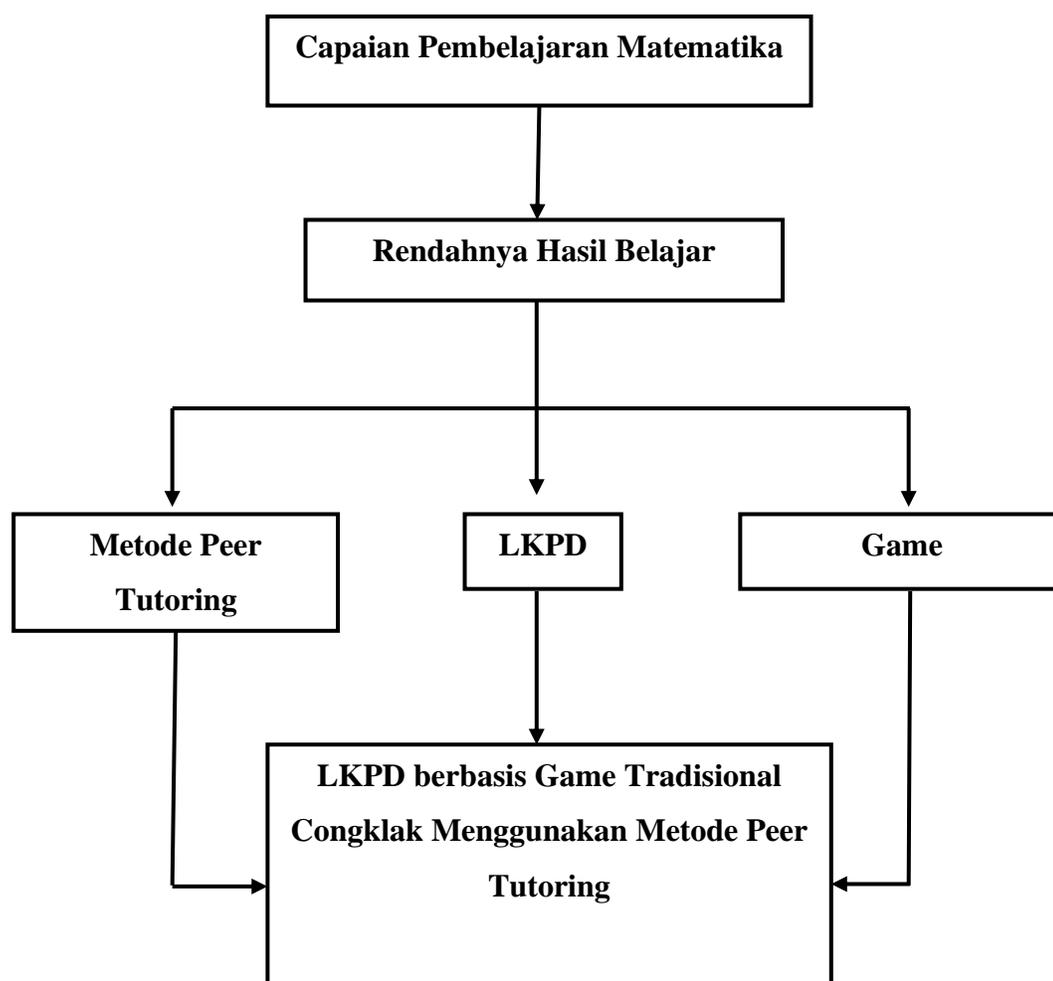
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Ramadhan Ciremay dan Dwi Cahyo Kartiko, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya yang berjudul Pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar dribbling sepakbola pada anak berkebutuhan khusus (ABK). Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana metode pembelajaran tutor sebaya pada anak berkebutuhan khusus (ABK) mempengaruhi hasil belajar peserta didik tentang materi dribbling sepak bola. Penelitian ini dengan menggunakan metode pembelajaran tutor sebaya pada materi *dribbling* sepak bola pada anak berkebutuhan khusus harus dilakukan dengan persiapan yang matang karena ini akan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam bidang kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Penelitian ini berbeda dengan metode pembelajaran tutor sebaya pada peserta didik anak berkebutuhan khusus (ABK) tentang materi dribbling sepak bola. Penelitian sebelumnya juga menggunakan metode tutor sebaya.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir dari pengembangan LKPD berbasis *game* tradisional congklak ini bermula dari permasalahan yang ada di sekolah SMP Negeri 1 Jiwan. Media penyampaian pembelajaran yang disampaikan di sekolah masih terbatas dan monoton serta belum memiliki keterkaitan dengan budaya. Maka dari itu masih banyak peserta didik yang belum mengetahui bahwa pembelajaran matematika dapat dikaitkan dengan budaya yang ada di sekitar lingkungan.

Perencanaan media pembelajaran adalah tahap awal dari proses penelitian yang

dilakukan; tahap ini terdiri dari analisis masalah dan analisis kebutuhan, dan terakhir adalah pembuatan media pembelajaran. Dalam perancangan media pembelajaran, analisis masalah termasuk menemukan masalah dan menemukan solusinya. Bahan ajar sendiri merupakan inovasi yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar antara guru sebagai pendidik dan peserta didik, salah satu contohnya adalah menggunakan LKPD. LKPD merupakan suatu media penyampaian pembelajaran yang berbentuk cetak berisi lembaran-lembaran terkait ringkasan materi dan soal latihan untuk evaluasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir