

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Mata Pelajaran Matematika**

Mata Pelajaran matematika sudah mulai diajarkan kepada siswa sejak berada pada bangku kelas rendah. Menurut Amir (2014) Pembelajaran matematika yang didapatkan siswa pada jenjang sekolah dasar bukan hanya sekedar ilmu teoritis matematis saja, namun juga harus mengembangkan daya berfikir siswa secara logis, analitis, kritis, sistematis, kreatif dan mampu bekerjasama dalam memecahkan masalah.

Menurut Piaget (1936) anak yang berusia 6-12 tahun masuk pada tahap perkembangan yaitu tahap operasional konkret. Melihat tahapan perkembangan tersebut menurut Fadilah (2022) siswa memiliki tiga ciri kecenderungan untuk belajar diantaranya: konkret, integratif, hierarkis. Mata pelajaran matematika sebagai objek abstrak sangat sulit di pahami oleh siswa karena siswa belum mampu berfikir formal sebab mereka masih memahami hal-hal yang bersifat konkret.

##### **a) Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar**

Pembelajaran matematika pada kelas rendah menurut Masturoh (2023) pada kurikulum merdeka harus diajarkan

dengan efektif dan menyenangkan sehingga siswa akan mudah memahami materi yang diajarkan.

Capaian pembelajaran dalam mata pelajaran matematika fase A kelas 1 yang termuat dalam SK BSKAP No. 8 Tahun 20 yaitu, peserta didik mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan cacah sampai 20. Sejak mulai berada di tingkat sekolah dasar, siswa sudah belajar mengenal angka. Mulai dari angka satuan, puluhan ratusan sampai seterusnya. Penjumlahan merupakan materi dasar yang ada di kelas 1 mata pelajaran matematika.

#### b) Pengertian Kemampuan Berhitung

Dalam mata pelajaran matematika kemampuan dasar yang harus di miliki siswa ialah kemampuan berhitung. Menurut Meutia (2017) mendefinisikan bahwa “Kemampuan berhitung merupakan kecakapan dalam mengoperasikan bilangan-bilangan nyata yang berbentuk angka terutama menyangkut tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian”. Menurut Putri (2014) berhitung ialah suatu proses mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi, dan memanipulasi bilangan serta lambang matematika. Menurut Glover (2006) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang memuat bilangan, angka, manipulasi jumlah contohnya penjumlahan dan pengurangan.

Sama halnya menurut Nurul (2019) penjumlahan merupakan sebuah proses yang menggabungkan dua bilangan atau lebih dengan tanda “+” sebagai simbol penjumlahan.

## **2. Media Motung (Monster Hitung)**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran terbagi menjadi dua suku kata yaitu media dan pembelajaran. Dalam Bahasa latin media adalah medius sedangkan dalam harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau” pengantar”. Menurut Trisiana (2020) media juga memiliki arti sebagai suatu pengantar pesan atau perantara dari pengirim pesan kepada penerima. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia media memiliki arti yaitu perantara atau sarana komunikasi.

Media pembelajaran menurut Munisah (2020) ialah alat bantu komunikasi, alat bantu dengar dan pengajar yang berguna untuk membantu proses belajar didalam kelas. Sedangkan menurut Taforao (2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyaluran pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Sependapat dengan hal itu, menurut Nurrita (2018) media pembelajaran ialah sumber belajar yang mampu membantu guru untuk memperjelas materi bahkan mampu memperkaya pengetahuan guru dan siswa akan materi pembelajaran.

Kesimpulannya adalah bahwa media pembelajaran adalah peralatan bantu belajar yang membantu dan memudahkan guru menyampaikan sebuah materi pembelajaran dan membantu siswa memahami sebuah materi.

#### **b. Jenis Media Pembelajaran**

Banyak jenis media pembelajaran yang ada saat ini. Menurut Faujiah (2022) jenis media secara garis besar terbagi atas:

- a) Media audio, media audio memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media ini adalah mudah didapatkan, praktis dipindahkan, dan efisien. Kekurangan media ini adalah penggunaan media yang hanya satu arah atau *one way communication*.
- b) Media visual, media visual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media ini adalah *repeatable* atau dapat digunakan kembali, memberikan pengalaman siswa. Kekurangannya antaranya adalah tidak efisien dari segi ukuran, kurang simple, memerlukan keterampilan dalam membuatnya.
- c) Media audio visual, media pembelajaran audio visual memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media ini adalah interaktif, media diiringi suara dan gambar sehingga memberikan pemahaman yang baik bagi siswa. Kekurangan media ini adalah banyak menggunakan

kata-kata yang verbal sehingga memungkinkan siswa kurang menangkap maksud dari materi.

- d) Multimedia, media pembelajaran multimedia merupakan sebuah media yang menggabungkan media digital dan analog.

Menurut Silahudin (2022) media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan ciri fisiknya yang terbagi menjadi 4 diantaranya:

- a) Media 2D atau media pembelajaran dimesi, artinya media pembelajaran yang secara visual dapat dilihat dan diamati dari satu arah. Media 2D hanya dapat dilihat dimensi panjang dan lebarnya contohnya foto, peta, gambar, bagan, papan tulis dan lainnya.
- b) Media 3D atau media pembelajaran 3 dimensi, artinya media pembelajaran yang secara visual dapat di amati dan dilihat dari berbagai arah. Media 3D hanya dapat dilihat dimensi panjang, lebar, dan tingginya. Contoh dari media 3D adalah patung.
- c) Media pandang diam, media ini berarti suatu media yang secara visual dapat dilihat dengan bantuan media proyeksi yang dimana hanya menampilkan sebuah gambar diam atau tidak bergerak.
- d) Media gambar gerak, media ini berarti suatu media yang dapat dilihat menggunakan media proyeksi yang

menampilkan benda- benda bergerak dilayar. Contoh media gambar bergerak adalah film dan video.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi dalam membantu proses pembelajaran. Menurut Umar (2014) fungsi media pembelajaran antara lain: 1) Membantu mempermudah proses belajar bagi siswa dan memudahkan proses belajar bagi guru; 2) memberi pengalaman belajar nyata bagi siswa; 3) menarik perhatian belajar siswa; 5) semua indra dapat aktif dalam pembelajaran; 5) mampu membangkitkan pengalaman berfikir siswa dari teori pada realita.

Selain fungsi di atas, menurut Jauhari (2018) Media pembelajarn memiliki fungsi sebagai berikut; 1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajarak akan lebih menaruk perhatian mereka; 2) makna bahan ajar akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah; 3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi; 4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar selama dikelas.

Berdasarkan paparan diatas maka, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah membantu mengatasi pembelajarn yang monoton dan akan memberikan pengalaman

siswa dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran menurut Nurseto (2011) adalah sebagai berikut: 1) Menyamakan persepsi siswa, dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama; 2) Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak; 3) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar; 4) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil; 5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Menurut Trisian (2020) media pembelajaran memiliki manfaat antara lain: 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan; 2) Dengan bantuan media pembelajaran penafsiran yang berbeda antara pendidik dan siswa dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara sesama siswa; 3) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik karena dengan adanya media pembelajaran dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna dengan baik secara alami maupun manipulasi sehingga membantu pendidik menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan; 4) proses pembelajaran lebih interaktif.

Berdasarkan paparan diatas maka dapat di simpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah media yang membantu dan memudahkan guru dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan lebih kreatif dan inovatif.

#### **e. Media Pembelajaran Konkret**

##### **1) Pengertian Media Pembelajaran Konkret**

Menurut KBBI, konkret adalah nyata artinya adalah benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dan sebagainya). Menurut Wijaya (2021), media konkret merupakan media berbentuk nyata yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan memberikan pengalaman nyata, mampu menarik minat, dan semangat siswa. Menurut Nurul Dwi (2015) Media konkret dalam pengajaran adalah suatu yang dijadikan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam proses belajar. Pada dasarnya penggunaan media konkret dapat membantu siswa memahami sebuah konsep yang abstrak. Menurut Jahyus (2023) menjelaskan media konkret adalah alat yang dijadikan sebagai perantara atau pengantar informasi yang digunakan oleh pengajar untuk disampaikan kepada siswa dengan menggunakan alat yang benar-benar nyata, dapat dilihat, diraba, dipegang, dan digunakan oleh siswa. Menurut Riyana (2019) Media konkret merupakan alat bantu



yang bisa digunakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Kesimpulan bahwa media konkret merupakan media pembelajaran yang nyata bertujuan untuk dapat membantu siswa memahami sebuah materi dengan proses belajar secara langsung dan memberikan pengalaman belajar bagi siswa.

## 2) Manfaat Media Pembelajaran Konkret

Manfaat pada media konkret menurut Rukmana (2018) menyebutkan bahwa media konkret dalam pengajaran dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa pada proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, memberikan pengalaman langsung dengan menggunakan benda nyata dan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Manfaat media konkret pada pembelajaran berdasarkan pendapat Sundayana dalam Nurul Dwi (2015) ialah siswa diharapkan memiliki pengalaman belajar yang nyata sehingga mampu meningkatkan rasa mandiri dalam berkegiatan dengan memberikan pengalaman tentang berbagai benda asli sehingga membantu perkembangan kemampuan belajar.

Sumantri dalam Shoimah (2020) dalam media konkret terdapat manfaat yang ada yaitu sebagai alat belajar yang mampu mewujudkan situasi belajar mengajar yang efisien dan efektif serta berdasar pada konkret yang mampu mengembangkan minat belajar serta motivasi belajar siswa.

### 3) Langkah-langkah Penggunaan Media Konkret

Pada proses pembelajaran guru memerlukan sebuah Langkah-langkah dalam menggunakan media konkret ini. Menurut Soulier dalam Yetrae dalam Veronika (2019) Langkah-langkah tersebut diantaranya:

- (1) Merumuskan tujuan, (2) menentukan tujuan perilaku secara tepat,
- (3) Menentukan alat pembelajaran dalam mencapai tujuan sebelumnya dan mengetahui karakteristik siswa dengan baik,
- (4) merangkai perencanaan pembelajaran dengan baik dan tepat, (5) Melakukan proses belajar mengajar dikelas dengan bantuan media yang telah dibuat, (6) Melakukan kegiatan refleksi, (7) Melakukan evaluasi.

### 4) Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Konkret

#### 1. Kelebihan

Kelebihan media pembelajaran konkret menurut Arsyad dalam Ningtyas (2018) antara lain:

- 1) Jelas dalam penyajian informasi dan pesan sehingga mampu mempermudah dan mampu meningkatkan proses belajar dan hasil belajar siswa.
- 2) Mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa, interaksi yang secara langsung antara siswa dengan lingkungannya akan ada kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Mampu memberikan kesetaraan dan kesamaan persepsi serta pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Sedangkan menurut Nurul Dwi (2015) kelebihan penggunaan media konkret anatara lain:

- 1) Memiliki tingkat objektivitas yang baik.
- 2) Mudah berinteraksi dengan siswa dengan menggunakan berbagai macam indra yang dimiliki.
- 3) Fleksibel
- 4) Dapat dimodifikasi

## 2. Kekurangan

Media konkret memiliki beberapa kelemahan seperti yang diungkapkan dalam buku ciptaan Ibrahim dan Syaodih (2008) sebagai berikut:

- 1) Membawa siswa keberbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung risiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
- 2) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai media konkret kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.

- 3) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Menurut Permatasari (2014) Kelemahan-kelemahan media media konkret diantaranya, yaitu:

- 1) Tidak mampu menjangkau kalayak luas
- 2) Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar
- 3) Perawatannya rumit

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli, maka peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan media konkret adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikn suatu materi dengan menggunakan media nyata yang dapat memberikan pengalaman siswa secara langsung,

### **3. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik**

Dalam menentukan media pembelajaran tentulah guru harus mengetahui kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik. Menurut Chotib (2018) dalam pemilihan suatu media hendaklah dibuat berdasar tujuan pembelajaran, sesuai keinginan siswa dan guru, praktis, murah dan mudah. Menurut Niken (2023) hal yang perlu dicermati dalam memilih media adalah media harus sesuai tujuan pembelajaran, keefektifan media pembelajaran, karakteristik siswa, ketersediaan bahan dan alat, kualitas teknis, biaya pembuatan,

fleksibilitas dan kemampuan guru dalam menggunakan media. Sedangkan menurut Nurul (2021) standar pemilihan media diantaranya sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi, karakteristik siswa dan perkembangan siswa, mudah digunakan, menarik, mudah dan murah. Berdasarkan menurut Arsyad dalam Astriani (2014) menyampaikan sebuah media memiliki kriteria yaitu bersumber dari konsep media adalah bagian sistem pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat di simpulkan bahwa kriteria media yang baik harus sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik materi pembelajaran, karakteristik siswa, serta mudah dibuat dan murah.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

### **1. Penelitian Terdahulu**

- a) Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Luluk Alvia, 2017) dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Keping Warna Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk-Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 di MIN Suko Sewu”. Model pengembangan-menggunakan-Model Borg-and Gall. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata dari uji ahli mendapat presentase sebesar 82,5% dengan kategori sangat valid sehingga dapat

disimpulkan bahwa media yang dikembangkan mendapat kriteria sangat valid.

- b) Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Andre Budi Pratama, 2017) dengan Judul "Pengembangan Media Papan Flanel Penjumlahan dan Pengurangan". Penelitian ini menggunakan jenis pengembangan ADDIE. Dengan hasil penelitian adalah hasil akhir validasi ahli materi dan media mendapat skor rata-rata 4,87 dan 5. Hasil uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan mendapat skor rata-rata 5 dan 4,73. Hasil penelitian menunjukkan media papan flanel penjumlahan dan pengurangan layak digunakan di sekolah dasar.

## 2. Perbedaan Penelitian Terdahulu

- a) Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Luluk Alvia dengan Judul "Pengembangan Media Pembelajaran Keping Warna Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 di MIN Suko Sewu" adalah terdapat pada model pengembangan yang digunakan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada model pengembangan yang digunakan yaitu 4D. Perbedaan selanjutnya terletak pada variable yang diteliti. Peneliti hanya melakukan pengembangan media namun peneliti terdahulu melanjutkan penelitian hingga mencari pengaruh media yang dibuat terhadap hasil belajar siswa.

b) Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Andre Budi Pratama dengan Judul “Pengembangan Media Papan Flanel Penjumlahan dan Pengurangan”. Penelitian ini menggunakan jenis pengembangan ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada media yang akan dikembangkan memuat materi penjumlahan dan pengurangan namun pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan materi penjumlahan saja.

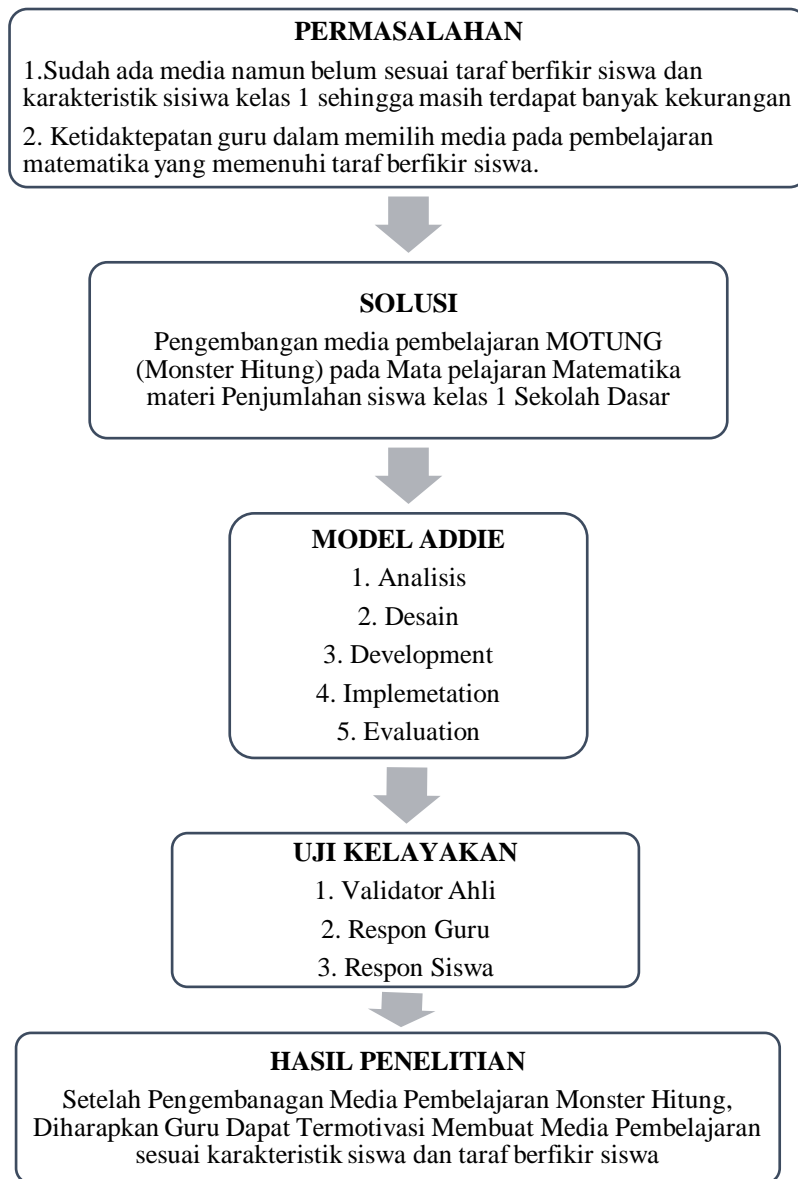
#### **A. Kerangka Berpikir**

Disusunya penelitian ini karna adanya masalah yang terjadi di SDN 1 Nawangan. Permasalahan tersebut didapatkan dari hasil observasi lapangan. Masalah yang didapatkan ialah belum adanya sebuah media pembelajaran materi penjumlahan pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Hal tersebut dipicu karna guru belum maksimal dalam merancang pembuatan media pembelajaran. Wali kelas beranggapan bahwa membuat suatu media itu perlu biaya dan waktu yang lama untuk merancangnya. Selanjutnya adalah masih adanya beberapa siswa yang belum bisa berhitung. Mereka berpendapat bahwa berhitung itu susah. Dan mereka kurang semangat dan antusias dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Jika hal tersebut terus dibiarkan tentu akan berdampak pada pemahaman dasar matematika siswa, dan siswa akan mendapat banyak kesulitan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari masalah tersebut, peneliti memiliki ide dan solusi dengan membuat media pembelajaran matematika materi penjumlahan yaitu, motung (monster hitung). Media ini terbuat dari barang yang ekonomis dan mudah didapatkan. media ini tidak hanya sebuah media pembelajaran namun bisa digunakan untuk games. Media ini memerlukan bola sebagai alat untuk bermainnya. motung juga divisualkan dengan lucu dan menarik. Seperti namanya monster hitung gambarnya pun mirip dengan monster.

Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran motung (monster hitung) pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan. Penelitian ini dilakukan dikelas 1 SDN 1 Nawangan. Pengembangan ini diharapkan mampu menjadi solusi bagi guru dalam berbagai masalah pada proses pembelajaran matematika materi penjumlahan. Adapun bagan kerangka berfikir sebagai berikut:





Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir