

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

Pada bagaian kajian teori ini berisikan teori-teori yang relevan yang dapat digunakan untuk menjelaskan variabel yang akan diteliti. Kajian teori dapat berupa kutipan dan berbagai definisi dari variabel. Pada Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Doraemon Materi Perkalian dan Pembagian Untuk Siswa Kelas II SDN 16 Kota Bengkulu” menggunakan beberapa kajian teori yaitu: media kantong ajaib doraemon, pembelajaran perkalian dan pembagian untuk siswa kelas II Sekolah Dasar.

a. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran identik dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui, ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran” yang artinya proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajak sehingga siswa mau belajar dengan semangat. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran

merupakan bantuan yang diberikan oleh guru agar dapat terjadinya proses pemerilehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta membentuk sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang khusus untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran mengharuskan siswa untuk memahami materi pelajaran tidak terkecuali dalam mata pelajaran matematika, dan ini sangat berhubungan erat kemampuan pemahaman matematis siswa. Pemahaman matematis adalah kemampuan menyerap dan memahami ide-ide matematika.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkup belajar. Syaiful Sagala (2006: 61) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan mengajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah,

yaitu mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa.

Asep Hery Hermawan (2013: 9) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komunikasi transksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Oemar Hamalik (2001: 25) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan yang dilaksanakan dengan metode imposisi dengan cara menuangkan pengetahuan kepada siswa. Buchori Alma (2010: 143) menyatakan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling betukar informasi.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang

berpengaruh pada pengetahuan dan keterampilan siswa.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2014: 79) menyatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin yang bentuk jamak dari *medium* batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dibatasi media pembelajaran saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Tidak semua materi dapat dijelaskan secara verbal saja, akan tetapi perlu juga bantuan dalam menyampaikan sebuah makna kepada siswa melalui media pembelajaran.

Teni Nurita (2018: 172) menyatakan bahwa AECT (*Association of education and communication technology*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampaian atau pengantar. Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan guru dalam proses belajar dan mengajar.

Oemar Hamalik (1994: 16) menyatakan bahwa media pembelajaran umumnya digunakan pada mata pelajaran yang dianggap sulit. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar. Sebagian siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan, dengan adanya fenomena ini perlu adanya tindakan seperti penggunaan media pembelajaran agar siswa tidak merasa takut dan kesulitan lagi dalam belajar matematika. Seperti yang diketahui bahwa matematika merupakan ilmu pasti yang bisa dikatakan menjadi induk ilmu dari segala ilmu pengetahuan. Di Indonesia matematika disebut dengan ilmu pasti dan ilmu hitung. Dikatakan ilmu hitung karena di dalam matematika terdapat operasi hitung seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan sebagainya. Di sekolah dasar operasi hitung ini sudah mulai diajarkan kepada para siswa sejak masih di bangku kelas 1.

Dalam proses pembelajaran tentunya siswa membutuhkan sesuatu yang menarik untuk dilihat, didengarkan bahkan yang bisa mereka rasakan dengan melakukan tindakan-tindakan. Jika pembelajaran

hanya berpusat kepada guru dan menerapkan metode ceramah saja, maka siswa akan merasa bosan dan pembelajaran menjadi tidak menarik dan membosakan. Penggunaan media pembelajaran selain bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan suatu materi kepada siswa, media pembelajaran juga bertujuan untuk menarik perhatian siswa agar bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar berlangsung untuk mempermudah penyampaian informasi dan materi pelajaran yang diberikan, sehingga dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan pemahaman siswa serta dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien.

Ega Rima Wati (2016: 5) menyatakan bahwa penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik juga. fitur-fitur spesifik yang dimiliki sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media lainnya. Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Berikut ini 3 jenis media pembelajaran yang perlu diketahui :

a) Media Audio

Media audio pembelajaran adalah alat penyaluran pesan pembelajaran yang hanya melibatkan indra pendengaran. Media audio memiliki kekhasan tersendiri sebagai sarana untuk memperoleh informasi pengetahuan yang diperlukan oleh khalayak. Media audio memanfaatkan unsur suara untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada penggunaannya. Media audio juga banyak digunakan untuk melatih kemampuan dalam menggunakan bahasa asing.

Audio juga merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada

penggunanya. Sesuai dengan karakteristik, penggunaan program audio dalam aktifitas belajar sangat tepat untuk digunakan untuk melatih pemahaman terhadap informasi dan penggunaan yang disampaikan melalui unsur suara. Contoh media audio yaitu: radio, rekaman suara, telepon, buku audio, rekaman interaktif, dan juga laboratorium bahasa.

b) Media Visual

Media visual pembelajaran adalah alat pembelajaran yang menggunakan indra penglihatan untuk menyampaikan informasi, membantu memperjelas materi, meningkatkan ingatan, dan menumbuhkan minat siswa. Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan sesuai dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar atau simbolik bergerak yang berupa film kartun. Media visual juga terbagi menjadi dua, yaitu:

1) Media Visual Diam

Media jenis ini menampilkan materi dalam bentuk gambar yang tidak bergerak, contohnya: gambar atau foto, diagram, bagan, poster, peta, dan juga globe.

2) Media Visual Gerak

Media jenis ini melibatkan unsur gerakan untuk menyampaikan informasi, seperti: video, animasi, dan juga film.

c) Media Audiovisual

Media pembelajaran audiovisual adalah alat penyampaian materi pembelajaran yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif melalui pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Media audiovisual merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara pada media audiovisual akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audiovisual yaitu : televisi, film, video compact disc (VCD), sound slide dan juga presentasi multimedia yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa

terhadap materi pelajaran. Media audiovisual juga merupakan media pembelajaran yang terjpembelajaran angkau. Materi audiovisual yang digunakan juga harus sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pemahaman materi pelajaran kepada siswa, untuk mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu serta meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Sedangkan untuk manfaat pembelajaran sendiri untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, membuat materi pelajaran lebih jelas dan mudah untuk dipahami, meningkatkan daya ingat siswa, hingga menjadi fasilitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien bagi guru maupun siswa. Penjelasan mengenai fungsi dan manfaat media pembelajara sebagai berikut:

a) Fungsi Media Pembelajaran

Nunuk Suryani Dkk (2018: 9) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Adapun Sanaky berpendapat bahwa

media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya.
- 2) Membuat tiruan dari objek sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih kongkret.
- 4) Menyamakan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- 7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

b) Manfaat Media Pembelajaran

M. Khalilullah (2012: 21) menyatakan bahwa dalam pengajaran, media memiliki beberapa manfaat. Dalam *Encyclopedia Of Education Research*, manfaat media pembelajaran antara lain:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat

menumbuhkan kegiatan mandiri di kalangan siswa.

- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- 6) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak.

Media bermanfaat untuk membantu guru untuk menarik dan menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi dengan mengkombinasikan verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagi aktifitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi dan lain-lain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa

adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru
 - a) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar.
 - b) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis.
 - c) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
 - d) Membantu menyajikan materi lebih kongkret, terutama materi pelajaran yang abstrak seperti matematika, fisika, dan lain-lain.
 - e) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.
 - f) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tertekan.
 - g) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan.
 - h) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.

- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa
- a) Merangsang rasa ingin tahu siswa untuk belajar.
 - b) Memotivasi siswa untuk belajar baik dikelas maupun mandiri.
 - c) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media.
 - d) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran.
 - e) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.

b. Materi Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan kepada setiap siswa yang bersifat *basic* atau mendasar yang sangat penting diberikan semenjak dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Antonius Cahya Prihandoko (2006: 1) menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu dasar untuk memahami, mempelajari dan mengembangkan ilmu-ilmu lainnya. Oleh karena itu, penguasaan terhadap matematika mutlak diperlukan dan konsep-konsep matematika

harus dipahami dengan betul dan benar sejak dini.

Matematika didasarkan atas kenyataan yang dialami, yaitu pengetahuan yang diperoleh dari eksperimen, observasi dan abstraksi. Matematika berasal dari kata Yunani, *mathein* atau *manthanein* yang berarti mempelajari. Kata matematika berasal dari kata *methema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata *math* digabungkan dengan kata hampir mirip, yaitu *mathein* atau *mathnein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi matematika adalah pengetahuan yang diperoleh dengan cara berpikir (inferensi) dimulai dari asal kata.

Muhammad Daut Siagian (2016: 59) menyatakan bahwa matematika lebih menekankan pada rasio (penalaran) bukan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran.

Matematika dapat diartikan sebagai angka-angka perhitungan yang merupakan bagian dari kehidupan manusia. Matematika membantu manusia dalam hal ilmu eksak berbagai ide dan kesimpulan. Matematika juga merupakan pengetahuan atau ilmu tentang logika dan masalah-masalah angka. Matematika membahas fakta-fakta dan hubungan,

serta membahas problem ruang dan waktu. Bisa dikatakan matematika adalah *queen of science* (ratunya ilmu).

Rohmah (2021: 5) menyatakan definisi matematika menurut KBBI adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Pada dasarnya matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberi kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta dapat memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran matematika adalah usaha sengaja mengajarkan kepada siswa tentang ilmu matematika yang dapat membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, cermat, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama termasuk juga perkembangan psikologis dan spiritualnya. Pembelajaran matematika di sekolah dasar mempunyai beberapa tujuan, yaitu membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan benar, mampu mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, dan mampu memecahkan masalah.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari TK, SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kemampuan tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan matematika adalah mata pelajaran wajib yang diberikan kepada setiap siswa, dimulai dari TK, SD, SMP, SMA hingga Perguruan Tinggi untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, cermat, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama termasuk juga perkembangan psikologis dan spiritualnya.

2. Pengertian Perkalian dan Pembagian

Perkalian merupakan konsep utama yang dipelajari setelah memahami operasi penjumlahan dan pengurangan. Operasi perkalian dilambangkan dengan tanda “ $\times$ ”. Haryono (2014: 4) menyatakan bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan yang sama pada setiap sukunya. Pengertian perkalian

merupakan konsep penjumlahan berulang, meskipun konsep ini terdengar sederhana namun ada sebagian siswa yang masih kesulitan untuk memahaminya. Selama ini dalam pembelajaran perkalian guru menggunakan teknik menghafal untuk mempelajari perkalian. Seperti yang diketahui menghafal adalah proses mengingat tentang pelajaran dan dapat mengucapkan di luar kepala tanpa melihat buku atau catatan. Metode menghafal ini memiliki kelebihan seperti pengetahuan yang diperoleh oleh siswa tidak akan mudah hilang karena sudah dihafalnya. Disamping kelebihannya yang tidak akan mudah hilang metode ini kurang tepat diberikan kepada siswa yang memiliki latar belakang berbeda-beda dan membutuhkan perhatian yang lebih. Contoh soal perkalian:

a) Perkalian sederhana

Perkalian sederhana merupakan perkalian yang dilakukan antar dua arah bilangan, contoh:

1) $2 \times 5 = 10$

Cara mudah menghitung perkalian diatas dengan cara menambahkan angka 2 sebanyak 5 kali ($2+2+2+2+2=10$)

2) $7 \times 4 = 20$

Cara mudah menghitung perkalian diatas dengan cara menambahkan angka 4 sebanyak 7 kali ($7+7+7+7=28$)

b) Perkalian cerita

Perkalian cerita merupakan perkalian yang menggunakan cerita yang berbentuk uraian kalimat dan dituangkan dalam kehidupan sehari-hari. Perkalian cerita bertujuan untuk melatih pemahaman konsep matematika pada siswa. Siswa diminta untuk mengerjakan soal cerita perkalian dengan cermat dalam membaca dan memahami kalimat demi kalimat dalam cerita tersebut, contoh:

- 1) Ayah membeli 3 kotak kue , setiap kotak kue berisi 6 kue, berapa jumlah semua kue yang dibeli ayah? 18

Cara mendapatkan jawaban hasil perkalian ini dengan cara mengkalikan kedua bilangan yaitu ($3 \times 6 = 18$) atau menggunakan cara sederhananya dengan 3 ditambah sebanyak 6 kali ($3+3+3+3+3+3=18$), jadi jumlah semua kue yang dibeli ayah ada 18

- 2) Budi membeli 8 kg jeruk, setiap kilo jeruk beriai 4 buah jeruk, berapa jumlah semua jeruk jika digabungkan? 32

Cara mendapatkan jawaban hasil perkalian ini dengan cara mengkalikan kedua bilangan yaitu $(8 \times 4 = 32)$ atau menggunakan cara sederhananya dengan 3 ditambah sebanyak 6 kali $(8 + 8 + 8 + 8 = 32)$, jadi jumlah semua kue yang dibeli ayah ada 32.

Pembagian merupakan konsep terakhir yang harus dipelajari siswa ditahap awal belajar matematika. Operasi pembagian dilambangkan dengan tanda “ $\div$ ” atau kadang-kadang juga menggunakan lambang tanda ini “/”. Pembagian merupakan pengurangan yang berulang hingga abis. Pembagian pada dasarnya merupakan pengurangan berulang hingga habis, atau pembagian merupakan kebalikan dari perkalian. Pembagian sebagai kebalikan perkalian alamiah. Seperti yang diketahui bahwa dalam satu kelas terdiri dari berbagai macam karakter dan latar belakang siswa yang berbeda-beda. Oleh karenanya diperlukan berbagai macam metode dan media agar siswa tidak jenuh sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Contoh soal pembagian:

a) Pembagian sederhana

Pembagian sederhana sebagai proses pengurangan bilangan tertentu secara terus-menerus dari bilangan yang dibagi hingga

bilangan mencapai hasil nol. Jumlah pengurangan yang dilakukan adalah hasilnya, contoh:

1) $9 \div 3 = 3$

Cara mudah menghitung pembagian ini dengan cara mengurangkan angka 3 sampai mencapai angka nol ($9 - 3 - 3 - 3 = 0$)

2) $35 \div 7 = 5$

Cara mudah menghitung pembagian ini dengan cara mengurangkan angka 7 sampai mencapai angka nol ($35 - 7 - 7 - 7 - 7 - 7 = 0$)

b) Pembagian cerita

Perkalian cerita adalah masalah matematika yang menggunakan cerita sehari-hari untuk menjelaskan konsep pembagian, yaitu memecahkan satu jumlah menjadi beberapa bagian yang sama besar, sering kali dihitung dengan metode pengurangan. Pembagian cerita bertujuan untuk melatih pemahaman konsep matematika pada siswa. Siswa diminta untuk mengerjakan soal cerita perbagian dengan cermat dalam membaca dan memahami kalimat demi kalimat dalam cerita tersebut, contoh:

- 1) Ibu membeli 16 buah apel dan akan dibagikan kepada 4 orang anaknya. Berapa buah apel yang akan didapat setiap anak? 4

Cara mendapatkan jawaban hasil pembagian ini dengan cara mengurangi angka 4 sampai angka nol ($16-4-4-4-4=0$), jadi setiap anak akan mendapatkan 4 buah apel

- 2) Ana membeli 15 botol minum yang akan dibagi kepada 3 orang temannya sama rata. Berapa jumlah botol minum yang diterima setiap teman Ana ? 5

Cara mendapatkan jawaban hasil pembagian ini dengan cara mengurangi angka 4 sampai angka nol ($15-5-5-5=0$), jadi setiap teman Ana akan mendapatkan 5 botol minum.

Dari penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa operasi hitung perkalian merupakan konsep utama yang dipelajari setelah memahami operasi penjumlahan dan pengurangan. Operasi perkalian dilambangkan dengan tanda “ $\times$ ”. Pengertian perkalian merupakan konsep penjumlahan berulang, perkalian yang dilakukan antar dua arah bilangan. Sedangkan operasi hitung pembagian merupakan konsep terakhir yang harus dipelajari siswa ditahap awal belajar matematika. Operasi pembagian dilambangkan dengan tanda “ $\div$ ” atau kadang-kadang juga

menggunakan lambang tanda ini “/”. Pembagian merupakan pengurangan yang burulang hingga abis.

3. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Tujuan matematika secara umum di sekolah dasar agar siswa mampu dan terampil dalam pelajaran matematika. Selain itu dengan adanya pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penalaran dalam menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajarn di sekolah dasar yaitu:

- a) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung siswa.
- b) Mengembangkan sikap siswa seperti berpikir logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.
- c) Mengembangkan karakter siswa melalui sikap yang baik seperti rasa ingin tahu, percaya diri, dan ketekunan.
- d) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam konteks matematika, agar siswa terampil menggunakan konsep matematika dalam kehidupan dan lingkungan sehari-hari.
- e) Mengembangkan pengetahuan dasar siswa terhadap materi perkalian dan pembagian.

c. Media Pembelajaran Kantong Ajaib Doraemon

Media pembelajaran kantong ajaib doraemon adalah suatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam belajar serta segala sesuatu yang dapat membantu siswa untuk mempermudah dalam mendapatkan informasi untuk meningkatkan semangat belajar. Media kantong ajaib doraemon sendiri diadaptasi dari kartun anak-anak bernama Doraemon. Dalam kartun tersebut doraemon mempunyai kantong ajaib dapat menyimpan berbagai macam barang agar anak-anak tertarik dan menyukai kartun tersebut. Dengan adanya karakter kartun doraemon diharapkan pembelajaran menjadi lebih meningkat dan asik serta dapat mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan guru.

Media pembelajaran kantong ajaib doraemon yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media atau alat peraga pada materi perkalian dan pembagian pada kelas II SDN 16 Kota Bengkulu. Media kantong ajaib Doraemon ini terdiri atas penjelasan tentang konsep perkalian dan pembagian. Media yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berbentuk media visual

yang berupa alat peraga dengan papan yang dilengkapi dengan kantong-kantong kecil 10 buah serta stik.

Media kantong ajaib Doraemon perkalian dan pembagian ini didesain untuk dijadikan media baik bagi guru maupun siswa dalam mempelajari konsep perkalian dan pembagian. Materi yang disajikan dalam media kantong ajaib doraemon perkalian dan pembagian ini cukup ringan karena tujuan/indikator dari media kantong ajaib perkalian dan pembagian ini adalah siswa mampu menghitung perkalian dan pembagian yang hasilnya bilangan lebih dari dua angka.

Media kantong ajaib doraemon perkalian dan pembagian ini dapat digunakan oleh siswa secara mandiri ataupun digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Media kantong ajaib doraemon perkalian dan pembagian ini didesain untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran ke siswa selama proses pembelajaran juga untuk memberikan semangat belajar kepada siswa dan memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, maka media kantong ajaib doraemon perkalian dan pembagian ini didesain sedemikian rupa, baik dari segi tampilan, warna, gambar, dan isi materi yang terkandung didalamnya.

Cara penggunaan media kantong ajaib doraemon perkalian dan pembagian sebagai berikut:

- a) Tentukan soal perkalian dan pembagian
- b) Ambil stik, lalu siapkan wadah yang diisi masing-masing dengan jumlah soal perkalian dan pembagian
- c) Kemudian simpan ke wadah perkalian dan pembagian
- d) Setelah itu hitung hasil dari perkalian dan pembagian

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan dilakukan dengan maksud untuk menghindari duplikat pada desain dan temuan peneliti. Disamping itu juga untuk menunjukkan keaslian peneliti bahwa topik yang sedang diteliti belum pernah diteliti oleh peneliti terdahulu, penelitian relevan sangat membantu peneliti dalam memilih dan menerapkan desain penelitian yang sesuai, karena peneliti dapat memperoleh gambaran dan perbandingan desain-desain yang akan dilaksanakan.

1. Penelitian yang ditulis oleh Rahma Isnaini, 2021, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syariffudin Jambi dengan judul. “Pengembangan Media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 MI Nurul Iman Pematang Gajah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- a. Cara menggunakan media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) pada pembelajaran

Tematik Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 1 kelas
III MI Nurul Iman Pematang Gajah.

- b. Kemenarikan produk dengan menggunakan media
PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon)
terhadap pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 4
Pembelajaran 1.

Hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu untuk mengetahui efektivitas produk media PAKPINDO dinyatakan efektif oleh 3 ahli, ahli media 90,7%, ahli bahas 92%, ahli tematik 93%, ahli pembelajaran 88,3%, angket siswa kelompok kecil 90%, kelompok besar 91,5%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media PAKPINDO sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran tematik tema 3 subtema 4 pembelajaran 1 untuk meningkatkan keefektifan belajar siswa kelas III MI Nurul Iman Pematang Gajah.

2. Penelitian yang ditulis oleh Hidayatul Naja pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Kantong Matika Pada Materi FPB Untuk Siswa Kelas IV SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020”.

Pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media kantong matika pada materi FPB untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV yang memenuhi kriteria valid dan praktis, untuk mencapai tujuan tersebut, jenis penelitian yang digunakan adalah

penelitian model pengembangan 4D karya Thigarajan, Semmel dan Melvyn yaitu, define (pendefenisi), design (perancang), development (pengembangan), disseminate (penyebaran).

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti berupa angket validasi dan respon siswa. Data analisis melalui tingkat kevaliasi dan kepraktisan media pembelajaran kantong matika menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Dalam pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan media pembelajaran yang telah dinyatakan sangat valid oleh validator dengan memperoleh nilai persentasi rata-rata 90,4% serta berdasarkan angket respon siswa memperoleh presentasi 95,5%. Sehingga media kantong matika yang dikembangkan dikatakan sangat praktis.

3. Penelitian yang ditulis oleh Putri Nurul Oktavia pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Kantong Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang”.

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kantong penjumlahan yang layak digunakan untuk subtema

hidup rukun di sekolah tema hidup rukun du kelas II SD.

Hasil dari penelitian pengembangan media kantong penjumlahan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi ahli materi dengan memperoleh nilai 4 dengan kategori “baik”, uji validasi ahli media memperoleh nilai 3,75 dengan kategori “baik”, dan praktisis memperoleh nilai 3,875 dengan kategori “baik”, serta uji coba terbaas memperoleh skor rata-rata 112,11 dengan kategori “baik”. Ketiga tahapan uji coba media kantong penjumlahan dengan siswa sebagai subjek uji coba mennyatakan bahwa media kantong penjumlahan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perberdaan Penelitian Terdahulu dan Sekarang

No	Nama & Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Rahma Isnaini (2021) “Pengembangan Media PAKPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran	Menggunakan metode penelitian model Research and Developmen (RnD) dan menggunakan	Subjek penelitian, materi dan media yang digunakan.

	Tematik Kelas 3 MI Nurul Iman Pematang Gajah”	model pengembangan ADDIE.	
2	Hidayatul Naja (2021) “Pengembangan Media Kantong Matika Pada Materi FPB Untuk Siswa Kelas IV SDN 38 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020”.	Menggunakan metode penelitian Research and Developmen (RnD)	Peneliti terdahulu menggunakan model pengembangan 4D sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.
3	Putri Nurul Oktavia (2021) “Pengembangan Media Kantong Penjumlahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II MIS Nurhafizah Kecamatan Percut Sei	Menggunakan metode penelitian Research and Developmen (RnD)	Peneliti terdahulu menggunakan model pengembangan Borg & Gall sedangkan peneliti menggunakan model

	Tuan Kabupaten Deli Serdang”.		pengembangan ADDIE.
--	-------------------------------	--	---------------------

C. Kerangka Berpikir

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian ini diperlukan kerangka berpikir. Kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu, dengan mendeskripsikan masalah yang selama ini dialami pada pembelajaran Matematika khususnya materi perkalian dan pembagian pada siswa kelas II SDN 16 Kota Bengkulu dengan menggunakan media Kantong Ajaib Doraemon.



Tabel 2.2 Kerangka Berpikir

