



BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Teori Media Pembelajaran

Teori Bruner & Suherman E. mengatakan bahawa dalam proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Melalui alat peraga anak akan melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikannya itu. Proses pembelajaran seorang guru juga perlu menerapkan strategi, penggunaan media dan model pembelajaran sebagai pendamping atau pendukung kegiatan belajar.²⁵

Teori Bruner juga menggunakan pendekatan *Concrete-Pictorial-Abstract* (Cpa) juga sering disebut sebagai *Concrete Representational Abstract* (Cra) ini adalah pendekatan pembelajaran yang didasari pada teori dari Jerome Bruner tahun 1960 yaitu pendekatan yang didasari oleh teori Bruner, yaitu yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik (*Enactive, Iconic, Symbolic*). Pendekatan Cpa juga terdiri yaitu konkret, piktorial, dan abstrak (concrete, pictorial, abstract). Dari ketiga tahap ini siswa belajar melalui fisik benda konkret, diikuti dengan belajar melalui representasi

²⁵Rahmawati, Andi Syukriani, dan Rosmah. "Teori Belajar Penemuan Bruner dalam Pembelajaran Matematika". (Mahasiswa Pasca Sarjana Jurusan Pendidikan Matematika UNM), Vol. 3, Ed. 1, (2011), hal 2. Lihat di <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/sigma/article/view/7198>, diakses pada 18 Maret 2023.

bergambar dari manipulasi konkret, dan berakhir dengan pemecahan masalah menggunakan notasi abstrak.²⁶

2. Indikator Media Pembelajaran

Menurut Rivai ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaat.²⁷ Menurut Sopiadin & Sahroni hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:²⁸

- a. Rana (kognitif), yaitu mencakup pengamatan, ingatan, pemahaman, analisis, dan sintesis (dapat menyimpulkan).
- b. Rana (afektif), yaitu meliputi penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, dan karakteristik.
- c. Rana (psikomotorik), yaitu mencakup keterampilan bergerak dan bertindak serta kecakapan ekspresi verbal dan non verbal.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses Belajar ilmu pengetahuan yang mencakup sistem yang ada dalam dunia Pendidikan, yaitu: guru/pendidik, siswa, materi, tujuan dan alat. Pembelajaran yang dirancang atau

²⁶Yunianto. 2021. Pengaruh Pendekatan Concrete Pictorial Abstract terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. In *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 2, No. hal 1830. Lihat di <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspsdpwk/article/view/2166/1999>, diakses pada 18 Maret 2023.

²⁷Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. "Peran Media Pembelajaran dalam meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol, 3 No. 2, (Juli 2018), hal 176. Lihat di <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/11762/7060>, diakses pada 18 Maret 2024.

²⁸ Makalalag, Siwi & Pangkey. 2023 "Hubungan Antara Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Ips siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Kotamobagu Barat". *Edu Primary Journal*, hal 153. Lihat di <http://ejurnal.unima.ac.id/index.php/eduprimary/article/view/8782>, dikases pada 16 Maret 2024.



direncanakan harus efektif dan efisien agar tujuan nasional pendidik dapat tercapai secara memadai.²⁹

Media adalah alat untuk proses belajar mengajar dan menjalankan fungsinya. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting bagi siswa agar proses belajar lebih sesuai dan faham nantinya saat pembelajaran berlangsung.³⁰ Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa media Pendidikan suatu alat bantuan dalam memberikan informasi untuk memberikan materi bagi siswa yang mampu dan memahami materi yang diajarkan demikian bertujuan untuk memudahkan siswa tercapai dengan baik.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informs dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima peajaran ang diberikan oleh guru. Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:³¹

- a. Pengajaran lebih menarik perhatin siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

²⁹Kurniawati, Weni. "Desain Perencanaan Pembelajaran". *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman* Vol, 7, 1 (Januari-Juni 2021), hal 1. Dilihat di <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/18>, diakses pada 4 Desember 2023.

³⁰Ardiana, Reni. 2023. "Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.Vol, 4, No. 1, (Juli 2023), hal 117. Dilihat di <https://murhum.pjpaud.org/index.php/murhum/article/view/117>, diakses pada 4 Desember 2023.

³¹Nasution, Widiastuti, Aulia, Asrianti, & Indriani. "Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Matematis Siswa SD Negeri 106224 Desa Kerapuh." *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Volme 3 Nomor 1 (2024) hal 135. Lihat di <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/798>, diakses pada 4 Desember 2023.



- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan dan lain-lainya.

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media yang akan digunakan oleh guru Terdapat beberapa jenis media pembelajaran seperti di bawah ini:³²

Tabel 3
Jenis Media

Kelompok media		Media intruksional
1.	Audio	Pita audio (rol kaset) Piringan audio Radio (rekaman siara)
2.	Cetak	Buku tes terprogram Buku pegangan/manual Buku tugas
3.	Audio-Cetak	Buku Latihan dilengkapi kaset Gambar/poster (dilengkapi audio)
4.	Proyek Visual Diam	Film bingkai (slide) Film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Proyek Visual Diam dengan Audio	Film bingkai Film rangkai suara
6.	Visual Gerak	Film bisu dengan judul (caption)
7.	Visual Gerak dengan Audio	Film suara

³² Rohani, "Media Pembelajaran", Dikta Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, 2019, hl 26. Lihat di <http://repository.uinsu.ac.id>, dikases pada 4 Desember 2023.



		Video/vcd/dvd
8.	Benda	Benda nyata Model tiruan (mock up)

B. Media Pembelajaran Kotak Pintar

1. Pengertian Media Kotak Pintar

Media kopi merupakan salah satu media yang cukup membantu guru dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran dengan cukup mudah, media kotak pintar dapat meningkatkan pemahaman siswa dan kerja sama siswa, dan juga cukup efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.³³ Media Kotak Pintar terbuat dari bahan kayu yang cukup kokoh dan dapat digunakan untuk tahun-tahun apabila disimpan dengan baik. Miniatur buahnya dibuat dari kayu juga yang cukup kokoh juga apabila disimpan dengan baik. Oleh karena itu, media ini memerlukan penyimpanan yang memadai untuk menghindari kerusakan sehingga dapat digunakan dalam waktu yang lama.

2. Karakteristik Media Kotak Pintar

Media kotak Pintar merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berisi gambar atau informasi berupa materi yang dijelaskan oleh guru. Kotak pintar merupakan kotak yang didalamnya terdapat alat yang digunakan untuk belajar. Pengembangan media kotak pintar ini membantu siswa untuk belajar tentang pecahan mata uang dengan jumlah uang dibalik miniatur buah-buahan atau tulisan nominal

³³Rahayuningsih, Soesilo, & Kurniawan. 2019. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar". *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, hal 13. Lihat di <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1884>, diakses pada 4 Desember 2023.



angka, lambang bilangan, penjumlahan, media pembelajaran ini digunakan untuk mengasah kemampuan kecerdasan anak dalam meningkatkan kemampuan dalam mengetahui pecahan mata uang.³⁴

3. Hakikat Media Kotak Pintar

Media pembelajaran kotak pintar merupakan media berupa permainan yang menyenangkan sebagai penunjang bagi guru dalam mengidentifikasi kecerdasan majemuk pada anak usia dini.³⁵ Dalam media kotak pintar siswa bisa mengamati miniatur atau gambar buah dan pengamatan tersebut siswa memperoleh pengetahuan tentang Pecahan mata uang dan belajar lebih berkesan, menarik dan bermakna.

4. Manfaat Media Kotak Pintar

Setiap media pembelajaran memiliki manfaat untuk mempermudah guru maupun siswa dalam proses pembelajaran. Media kotak pintar memiliki manfaat melatih kemampuan konsentrasi, melatih kesabaran anak, dapat mengenali huruf vokal atau angka, mengembangkan daya ingat anak memperbanyak perbedaan kata, huruf dan angka, meningkatkan hasil belajar siswa, menciptakan suasana menyenangkan saat belajar, meningkatkan kreativitas anak.³⁶

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Kopi

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan maupun kekurangan.

³⁴*Ibid*, 13.

³⁵Nikmah, Wati, & Nugroho. "Pengembangan Permainan Kopi (Kotak Pintar) untuk Mengidentifikasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini 3-4 Tahun". In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* Vol. 6, (Agustus 2023), hal 872. Lihat di <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3840>, diakses pada 16 Juni 2024.

³⁶Dewi, & Sumarno. 2003. "Pengembangan Media Permainan Kopinsa (Kotak Pintar Berbahasa) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak". *Jurnal Tambora*, Hal 293. <https://www.jurnal.uts.ac.id/index.php/Tambora/article/view/2600>, diakses pada 16 Juni 2024.



Adapun media kotak pintar ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:³⁷

- a. Kelebihan dari media kotak pintar ini yaitu memotivasi siswa karena media ini menggunakan gambar dan warna agar lebih menarik siswa untuk belajar, media ini juga memudahkan guru dan siswa menjelaskan materi Pecahan Mata Uang.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- d. Kekurangan dari media ini diantaranya memerlukan biaya yang cukup banyak dalam pembuatannya dan juga media ini cenderung susah di bawah kemana-mana karena bentuk yang cukup besar.

6. Bahan dan Cara Pembuatan Media Kopi

a. Alat

Gergaji kecil, bor, grendo, palu, blerang/bendo, kuas, meteran, amplas, penggaris, pensil, spidol.

b. Bahan

Triplek, kayu, cat, plamir (calcium) untuk campuran plamir, pegangan pintu.

³⁷Sukaryanti, Murjainah & Syaflin. "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD". *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, Vol 7 No 1, Januari 2023, Hal 148. Lihat di https://www.journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/675, diakses pada 16 Juni 2024.



c. Cara Pembuatan

Menyiapkan alat dan bahan, lalu potong triplek menjadi lima bagian menjadi box kemudia pasang sehingga menjadi box setelah itu buat sekatan wadah triplek untuk permainan buah-buahan, jika sudah selesai cat triplek dengan cat kayu seluruhnya. Selanjutnya mencetak ditriplek gambar buah-buahan sesuai yang diinginkan kemudia potong triplek yang sudah dicetak dan juga cat dan setiap gambar diberi nominal jumlah harganya.³⁸

C. Hasil Belajar

1. Teori Hasil Belajar

Menurut Jerome Bruner, tingkat pendidikan pada tahap sekolah SD/MI merupakan jenjang pendidikan dimana orientasi pembelajaran mengutamakan pada aspek membaca, menulis, berhitung, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang bersifat kontekstual, kaitanya dalam penerapan ke dalam kehidupan sehari-hari, dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mata pelajaran sekolah yang dinyatakan dalam skor yang ditentukan dari hasil tes³⁹

³⁸Azzahra, Ratu Fakhriyah, Enung Nugraha, and Mansur Mansur. "Pengembangan Media Upinca (Ular Pintar Ceria) untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Siswa." Primary: *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* 13, no. 2 (2021): 151-166. Lihat di [/journals/index.php/primary/article/view/5219](https://journals/index.php/primary/article/view/5219), diakses pada 16 Maret 2024.

³⁹Nur Ulwiyah, Nanik Mumayizah "Implementasi Metode Jigsaw dan Media Diorama Kelapa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI pada Mata Pelajaran Tematik" *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, ISSN (Online): 2579-5589, ISSN (Print): 1481-3551, Vol. 2 No 1 (2020), hal. 71. Lihat di <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/2112>, diakses pada 7 Desember 2023.



2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan penilaian pada perubahan siswa yang dapat diamati, dimana penilaian tersebut dapat diukur berdasarkan kemampuan atau prestasi belajar yang didapat oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar sendiri adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.⁴⁰

3. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Perkembangan kognitif adalah pertumbuhan berfikir logis dari masa bayi hingga dewasa, menurut piaget perkembangan yang berlangsung melalui empat empat tahap yaitu:⁴¹

- a. Tahap sensori-motor: 0 – 1,5 tahun
- b. Tahap pra-operasional: 1,5 – 6 tahun
- c. Tahap operasional konkrit: 6 – 12 tahun
- d. Tahap operasional formal: 12 tahun keatas

Pada tahap operasional konkrit, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini.

4. Indikator Hasil Belajar

Abdurrahman menjelaskan bahwa indikator hasil belajar adalah salah satu proses belajar siswa atau kemampuan yang diperoleh anak setelah

⁴⁰Siti Nurhasanah dan A. Soebandi, “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 1, No. 1 (Agustus 2016), hal 129. Lihat di <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/3264>, diakses pada 17 Juni 2024

⁴¹Fatimah Ibda, “Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget”, hal 32. Lihat di <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197/178>, diakses pada 17 Juni 2024.



melalui kegiatan belajar.⁴² Indikator juga merupakan keberhasilan dalam belajar mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional, hasil belajar juga bisa dikatakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar juga memiliki hakekat yaitu perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, psikomotor setelah mengikuti sesuatu proses belajar mengajar tertentu.

D. Matematika MI

1. Teori Matematika

Menurut Hasratuddin matematika adalah ilmu tentang logika bentuk, susunan, besar dan konsep lain yang berhubungan dengan bilangan besar yang digapai menjadi dalam tiga bidang.⁴³ Matematika sebagai ilmu deduktif karena metode yang digunakan yaitu eksperimen atau dikenal sebagai metode induktif. Matematika juga memiliki karakteristik yaitu mempunyai proyek yang bersifat abstrak sehingga dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika.

⁴²Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri. "Faktor-Faktor Yang mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)." *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13-24. Lihat di <https://siberpublisher.org/JPSN/article/view/14>, diakses pada 16 Maret 2024.

⁴³Elsani, Haikal, Luthfi Hamdani Maula, and Din Azwar Uswatun. 2021. "Analisis Pemahaman Konsep Perkalian Siswa pada Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Kelas 2 Sdn 2 Cibadak." *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, hal 39. Lihat di <https://scholar.archive.org/work/uzlc6x3j7vdwtjdkcbv5el5dwm/access/wayback/http://www.alpen.web.id/index.php/alpen/article/download/77/52>, diakses pada 16 Maret 2024.



2. Ruang Lingkup Matematika MI

Ruang lingkup untuk pembelajaran matematika sekolah dasar (SD/MI) adalah Bilangan, geometri, pengukuran, pengolahan data.⁴⁴

Pembelajaran matematika di sekolah diarahkan pada pencapaian standar kompetensi dasar oleh sekolah. Oleh karena itu, ruang lingkup mata pelajaran matematika yang dipelajari di sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa, standar dirinci dalam kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok, untuk setiap aspeknya.⁴⁵

3. Indikator Kompetensi Pecahan Mata Uang

Indikator yaitu untuk mencapai target atau tujuan dalam proses pembelajaran dan menentukan keberhasilan peningkatan pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.⁴⁶ Dalam indikator penelitian ini menggunakan Indikator kompetensi pecahan mata uang dalam pembelajaran matematika di kelas II yaitu:⁴⁷

- a. Siswa mampu menghitung nilai sekelompok pecahan uang.
- b. Siswa mampu memecahkan masalah sederhana terkait pecahan uang.

⁴⁴Nasaruddin, Nasaruddin. "Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (2013):70. Lihat di <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-khwarizmi/article/view/93>, diakses pada 18 Maret 2024.

⁴⁵Nasaruddin. 2013. "Karakteristik dan ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah". *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, hal 67-68. Lihat di <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-khwarizmi/article/view/93/79>, diakses pada 8 Juli 2024.

⁴⁶Bili, Margunayasa. 2024. "Implementasi Kurikulum Khusus di Sekolah Dasar". *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, hal 2550. Lihat di <https://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/3826>, diakses pada 8 Juli 2024.

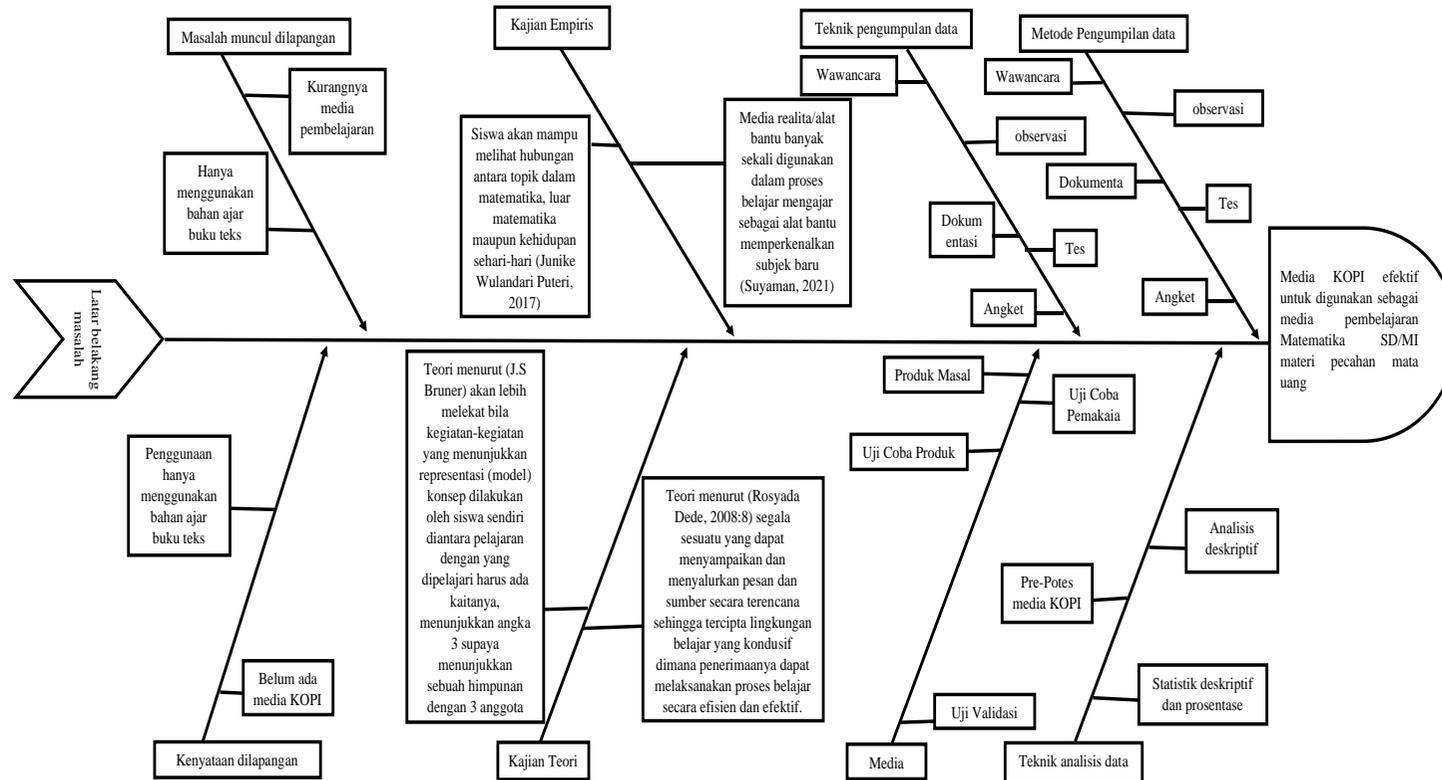
⁴⁷Nalle, Morib, Djong & Dosinaeng. 2024. "Peningkatan Prestasi Belajar Matematika siswa kelas II pada Tema 4 Subtema 1 dengan Media Pecahan Uang. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*, 5(2), 197-206. hal 199. Lihat di <https://www.journal.unwira.ac.id/index.php/ASIMTOT/article/view/3407/1021>, diakses pada 8 Juli 2024.



- c. Siswa mampu mengurutkan nilai sekelompok pecahan uang yang setara.



E. Kerangka Konseptual



Gambar 1
Kerangka fishbone