



BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Teori Media Pembelajaran

Gagne dan Briggs mengemukakan media pembelajaran merupakan alat fisik yang digunakan untuk penyampaian isi bahan ajar, antara lain: buku, kaset, tape recorder, video recorder, video camera, slide, film, foto, gambar-gambar, grafik, televisi serta komputer.¹⁶

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, membatasi arti media yaitu sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi.¹⁷

3. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan proses belajar mengajar, ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode dan media pembelajaran karena kedua aspek ini saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Pemilihan metode dalam mengajar

¹⁶Diantika Widyahabsari, Kukuh Andri Aka, Wahid Ibnu Zaman, "Media Video Animasi Materi Bangun Ruang", In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, Vol. 6, 2023, hal 587-594. Lihat di <https://proceedig.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3856>, diakses pada 05 Desember 2023.

¹⁷Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, e-ISSN 2620-9071, Vol. 2, No, 1, 2019, Hal. 471. Lihat di <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/4151>, diakses pada 27 Oktober 2023.

akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut andil mempengaruhi perubahan iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang sudah diatur dan diciptakan oleh guru.¹⁸

B. Matematika

1. Teori Matematika

Abdurrahman mengartikan matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sehingga fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir.¹⁹ Daryanto B. dan Bakhtiar Usodo mengatakan bahwa matematika perlu diberikan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar sebagai bekal berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta mampu bekerja sama.²⁰

2. Ruang Lingkup Matematika

Ruang Lingkup dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar meliputi bilangan, geometri dan pengukuran serta pengolahan data. Materi yang termasuk dalam ruang lingkup pembelajaran matematika, tidak pernah

¹⁸Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar", 473

¹⁹Siti Maryam Munjiat, Anis Syaefunisa, "Menumbuhkan Minat Siswa SD Terhadap Mata Pelajaran Matematika Di SDN 01 Ciduwet Kabupaten Brebes", *DIMASEJATI*, p-ISSN: 2716-3377, e-ISSN:2721-9364, Vol.2 No.1, 2020, Hal 143, lihat di <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/dimasejati/article/view/6655>, diakses pada 27 Oktober 2023.

²⁰ Ibid, 143.



lepas dari berhitung. Pada materi bilangan mencakup operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian maupun pembagian. Operasi bilangan tersebut harus diajarkan pada jenjang sekolah dasar, karena kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika, angka dan kemampuan memperhatikan, mengamati, serta mengingat.²¹

C. Motivasi Belajar

1. Teori Motivasi Belajar

Mc Donald mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang dengan di tandai munculnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. Woodwort mengartikan motivasi adalah suatu Gerakan yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dipertegas dengan pendapat Uno & Ma'rif menyatakan motivasi merupakan dorongan terhadap individu guna melakukan perilaku yang diinginkannya.²²

²¹Jesica Dwi Rahmawati, "Penggunaan Metode Jarimatika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Dasar". *RISDA: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam* Volume. 7, Number 1 April 2023, hal 1-13. Lihat di <https://ejournal.staiarrosyid.ac.id/index.php/risda/article/view/7>, diakses pada 14 Maret 2023.

²²Eis Imroatul Muawanah, Abdullah Muhid, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19", *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* Volume 12 Number 1, 2021, pp 90-98 ISSN: Print 2598-3199-Online 2598-3210. Lihat di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIBK/article/view/31311>, diakses pada 15 November 2023.



2. Indikator Motivasi

Indikator motivasi intrinsik diantaranya yaitu: tantangan, rasa ingin tahu dan berusaha untuk mengerjakan dengan sendiri. Sedangkan indikator motivasi ekstrinsik diantaranya yaitu: mudah bekerja, guru yang menyenangkan dan ketergantungan pada guru, yaitu:²³

- a. Adanya harsat dan keinginan untuk berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya penghargaan dalam belajar
- d. Adanya keinginan yang menarik dalam belajar
- e. Adanya lingkungan belajar yang positif

Tiga indikator pertama masuk dalam motivasi instrinsik, sedangkan tiga indikator terakhir termasuk dalam motivasi ekstrinsik.

3. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Fudyartanto dalam Esa Wahyuni, motivasi memiliki beberapa fungsi, yaitu:²⁴

- a. Motivasi mengarahkan dan mengatur tingkah laku manusia
- b. Motivasi sebagai penyeleksi tingkah laku
- c. Motivasi memberi energi dan menahan tingkah laku

²³Satria Ikhlasul Amal Adan, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 1, No. 2, April 2023, pp. 76-86 ISSN: 2963-4075. Lihat di <https://pijar.saepublisher.com/index.php/jpp/article/view/1>, diakses pada 12 Desember 2023.

²⁴Nandang Setiawan, "Pemanfaatan Bahan Ajar dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah", *Al-Miskawaih: Journal of Science Education (MIJOSE)* P-ISSN: 2964-9161 E-ISSN: 2964-9153, Vol. 2, No. 1 (Juni 2023), 86-104. Lihat di <https://journal.centrim.or.id/index.php/mijose/article/view/223>, diakses pada 15 November 2023.



D. Media Kolah Kaligi

1. Pengertian Media Kolah Kaligi

Kolah Kaligi adalah media yang menunjang pembelajaran secara menyenangkan dan tidak membosankan. Media Kolah Kaligi ini untuk diaplikasikan pada pembelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian dengan berbasis 3D berbentuk kotak yang dapat dimainkan dengan cara memilah. Media ini terdiri dari kotak yang terdapat perkalian dan pembagian, lubang sebagai jawaban serta jawaban dari perkalian dan pembagian tersebut.

2. Bahan dan Cara Pembuatan Media Kolah Kaligi

Komponen yang digunakan dalam pembuatan media Kolah Kaligi adalah sebagai berikut:

- a. Alat dan bahan. Alat: gergaji, amplas, pensil tukang, penghapus, meteran, gunting, palu dan kuas. Adapun bahannya: kayu, triplek, engsel, cat, handle pintu, lem dan kertas karton.
- b. Cara Pembuatan: Siapkan triplek selebar ukuran yang dibutuhkan, triplek ukuran 50x40 cm sebanyak 3 buah untuk bagian bawah dan atasnya serta tempat lubang tiang ajaib, triplek ukuran 40x10 cm sebanyak 2 buah untuk bagian samping kanan dan kiri, triplek ukuran 50x10 cm sebanyak 2 buah untuk pembatas antara tempat koin ajaib dengan tiang ajaib, triplek ukuran 6x6 cm sebanyak 8 buah sebagai pemisah antara koin ajaib, setelah semua triplek sudah dipotong kemudian gabungkan dengan menggunakan paku serta sedikit lem



sebagai perekat, kemudian siapkan kertas karton dengan volume 7 cm sebanyak 100 buah dan lubang tengah koin ajaib sebesar 2 cm, kemudian siapkan kayu yang ukuran volumenya sama besarnya dengan lubang tengah koin ajaib dan potong kayu tersebut dengan ukuran 7 cm sebanyak 10 buah, setelah kayu dipotong dan triplek tempat kayu ajaib sudah dilubangi sesuai dengan ukuran volume kayu maka masukkan tiang ajaib kedalam lubang, setelah semua sudah digabungkan dan terbentuk kotak maka waktunya pemasangan engsel dan handle pintu, setelah semua komponen sudah dipasang maka langkah selanjutnya adalah pengecatan warna, memasukkan koin ajaib pada tempatnya, pemasangan stiker nama media dan aksesoris lain yang mendukung kemenarikan media.

- c. Langkah penggunaan media Kolah Kaligi sebagai berikut: pertama, baca soal yang sudah disediakan pada media Kolah Kaligi. Kedua, ambil koin ajaib sesuai dengan soal. Ketiga, masukkan koin ajaib pada tiang ajaib yang sudah disediakan. Contoh soal perkalian 3×6 , berarti kita mengambil koin ajaib sebanyak 3 kemudian masukkan pada tiang ajaib sampai 6, kemudian ambil semua koin ajaib dan hitung keseluruhan. Karena perkalian adalah penjumlahan berulang. Contoh soal pembagian $6:2$, berarti kita mengambil koin ajaib sebanyak 6 kemudian bagi 2 pada setiap tiang ajaib, jika sudah habis maka hitung tiang ajaib dan itu jawaban dari soal pembagian. Karena pembagian adalah pengurangan berulang.



d. Rangka Konseptual

