

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Teori Media Pembelajaran

Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori symbol systems. Teori Symbol Systems digagas oleh G. Salamon. Teori ini menjelaskan tentang dampak media terhadap pembelajaran. Menurut G. Salamon setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui sistem symbol tertentu dan efektivitas sebuah media bergantung pada kesesuaian dengan siswa, isi, dan tugas. Kaitan teori Symbol Systems terhadap penelitian ini adalah media pembelajaran kotak numerasi diharapkan mampu menyampaikan isi materi pelajaran kepada siswa.¹

Dari uraian teori tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap media pembelajaran mampu menyampaikan isi namun keefektifannya tergantung pada kesesuaian siswa.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa latin memiliki bentuk jamak dari kata “medium” yang memiliki makna perantara atau pengantar. Dalam proses pembelajaran di kelas, media sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pengetahuan dari guru kepada siswa. Sedangkan pengertian media pembelajaran adalah segala alat pembelajaran yang digunakan untuk

¹Eny Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKN", *Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran 1*, No. 1 (2021): 1-5. Lihat di <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74>, diakses pada 6 Desember 2023.

membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Definisi media pembelajaran menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pelajaran dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran adalah hal yang tidak bisa dipisahkan dari pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran adalah sebagai upaya yang kreatif dan inovatif untuk menciptakan pengalaman siswa dalam proses pembelajaran.²

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah untuk memudahkan interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi beberapa beberapa manfaat media pembelajaran secara khusus dan rinci, antara lain:³

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

²Rahim, Bulkia, "*Media pendidikan*", PT, Raja Grafindo Persada, Rajawali Pers (2023), 19.

³Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Journal on Education* 5, No. 2 (2023): 3928-3936. Lihat di <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1074>, diakses pada 7 Desember 2023.

- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
 - f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
 - g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.
 - h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Media visual; adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Contohnya gambar, foto, peta konsep, poster, dan lain-lain.
- b. Media audio; adalah media yang hanya memiliki unsur suara saja. Contohnya radio, rekaman suara, musik, dan lain-lain.
- c. Media audio visual; adalah media yang bisa digunakan melalui indra penglihatan dan pendengaran. Contohnya vidio, televisi, DVD, dan lain-lain.⁴

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ketika guru membuat media harus benar-benar menentukan media mana yang cocok untuk sebuah materi agar bisa terlaksana pembelajaran yang efisien. Apabila guru memilih medianya salah, sangatlah berakibat

⁴Ibrahim, Mochamad Arsad, Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, Yustika Nur Destiyani. "Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran." *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, No. 2 (2022): 106-113. Lihat di <https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/view/5287>, diakses pada 7 Desember 2023.

fatal bagi siswa, bukannya siswa faham dengan materi tersebut malah siswa semakin bingung. Agar guru tidak salah dalam memilih media, ada beberapa kriteria dalam pemilihan media antara lain:

- a. Tujuan pembelajaran, artinya mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh siswa.
- b. Konten, artinya media pembelajaran yang akan dimanfaatkan di dalam kelas mengacu pada tujuan pembelajaran (khusus) yang ingin dicapai dan berkaitan dengan isi kurikulum.
- c. Ketersediaan media, artinya guru memanfaatkan media pembelajaran di dalam kelas berdasarkan ketersediaan jenis media di sekolah. Di sisi lain, guru dapat merancang dan mengembangkan sendiri jenis media yang akan digunakan.
- d. Faktor fleksibilitas, artinya kesesuaian antara media yang digunakan dengan latar pembelajaran.
- e. Daya tahan, artinya media yang baik adalah apabila bisa digunakan untuk waktu yang relatif lama.
- f. Efektivitas biaya, artinya guru hendaknya mempertimbangkan tingkat ketercapaian pembelajaran.
- g. Kesesuaian media dengan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.⁵

6. Indikator Media Pembelajaran

⁵Mohamad Miftah, Nur Rokhman, "Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik", *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, No. 4, (2022): 412-420. Lihat di <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/article/view/92>, diakses pada 7 Desember 2023.

Indikator media pembelajaran menurut Sudjana dapat diklasifikasikan sebagai berikut:⁶

- a. Kemampuan guru
- b. Kemudahan penggunaan
- c. Ketersediaan
- d. Kebermanfaatan

B. Media Korasi

1. Pengertian Media Korasi

Korasi adalah singkatan dari Kotak Numerasi yang telah didesain sesuai dengan tema penelitian yaitu sebuah kotak. Media Korasi ini adalah media pembelajaran Matematika yang dikembangkan untuk mempermudah siswa dalam menghitung sehingga dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Media Korasi dapat digunakan tanpa listrik atau aliran internet. Media dapat membantu memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada siswa sehingga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa yang sebelumnya tidak menggunakan media dan hanya menggunakan sumber belajar berupa buku pegangan siswa yang tidak berwarna.

2. Langkah-langkah Penggunaan Media Korasi

⁶Khemala Yuliani. H, Hendri Winata, "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 2, No. 1, (Januari 2017): 27-33. Lihat di <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/14606>, diakses pada 28 Maret 2024.

Di dalam kotak tersebut terdapat tiga jenis permainan yang berbeda di mana permainan tersebut bertujuan untuk menyelesaikan soal-soal perkalian yang didapat oleh siswa. Bagian tengah dalam kotak terdapat kincir angka yang digunakan untuk memperoleh soal perkalian. Di bagian samping diisi beberapa jenis permainan yang berbeda untuk menyelesaikan soal-soal tersebut. Permainan tersebut antara lain: dakon perkalian, jari lipat perkalian, lubang perkalian, dan tabel perkalian.

C. Matematika MI

1. Teori Belajar Matematika

Dienes berpendapat bahwa pada dasarnya matematika dapat dianggap sebagai studi tentang struktur, memisah hubungan di antara struktur-struktur dan mengkategorikan hubungan di antara struktur-struktur. Dienes mengemukakan bahwa tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Ini mengandung arti bahwa benda-benda atau objek-objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pembelajaran matematika.⁷

Teori dienes disajikan dalam bentuk yang konkrit dengan objek-objek dalam bentuk permainan dalam pelajaran matematika. Hal tersebut sama dengan penelitian ini dengan menerapkan sebuah permainan untuk

⁷Jannah, Ukhti Raudhatul. "Teori dienes dalam pembelajaran matematika." *INTERAKSI: Jurnal Kependidikan* 8, No. 2 (2013), 127. Lihat di http://36.88.105.228/index.php/jurnal_interaksi/article/view/324, diakses pada 8 Desember 2023.

menyelesaikan soal-soal perkalian. Dengan menerapkan permainan dalam menyelesaikan soal siswa bisa berfikir lebih konkrit. Media permainan dalam pembelajaran matematika sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa karena dengan permainan pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan.

2. Karakteristik Matematika

Karakteristik matematika di sekolah, antara lain: memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah; menggunakan penalaran pola, sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti dan menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. Bukan itu saja, matematika mempunyai karakteristik lain meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Matematika juga berkarakteristik mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram maupun media lain.⁸

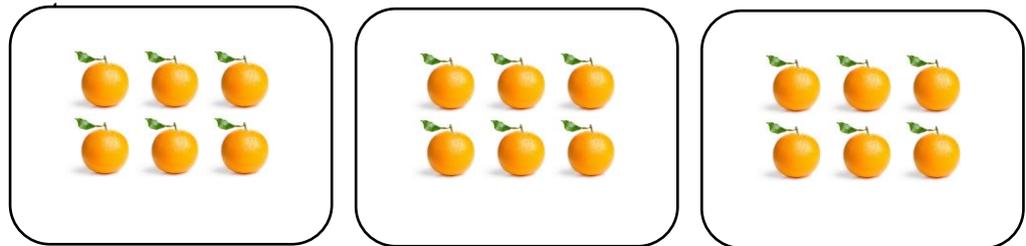
3. Materi Matematika Perkalian

⁸Nur Ulwiyah, Mega Novela Ragelia, "Penerapan Metode Garis Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Lengkong Mojoanyar Mojokerto", *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, E-ISSN: 2579-5589, P-ISSN: 1481-3551-83, Vol. 2, No. 2 (Oktober 2020), 10. Lihat di <http://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/2362> diakses pada 4 Desember 2023

Perkalian sebagai penjumlahan berulang.

Contoh 1:

Perhatikan gambar berikut:



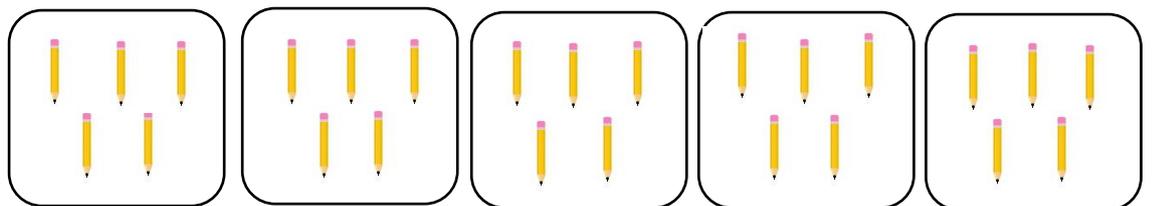
Ada 3 kotak yang berisi jeruk. Setiap kotak berisi 6 buah jeruk. Banyak jeruk seluruhnya dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$6 + 6 + 6 = 18$$

Bentuk $6 + 6 + 6$ merupakan penjumlahan angka 6 sebanyak 3 kali.

Jadi, $6 + 6 + 6$ dapat ditulis menjadi perkalian $3 \times 6 = 18$.

Contoh 2:



Ada 5 kotak yang berisi pensil. Setiap kotak berisi 5 buah pensil.

Banyak pensil seluruhnya dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 25$$

Bentuk $5 + 5 + 5 + 5 + 5$ merupakan penjumlahan angka 5 sebanyak 5 kali. Jadi, $5 + 5 + 5 + 5 + 5$ dapat ditulis menjadi perkalian $5 \times 5 = 20$.⁹

D. Motivasi Belajar

1. Teori Motivasi Belajar

Teori motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini ialah teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Hamzah B. Uno dalam jurnal Sunarti Rahman mengatakan bahwa motivasi belajar dibedakan atas dua kelompok, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang muncul dari dalam diri untuk mencapai sesuatu demi memuaskan diri sendiri dan tanpa dipengaruhi oleh imbalan. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang muncul karena adanya keinginan untuk mendapatkan imbalan atau hadiah. Imbalan atau hadiah yang dimaksud yaitu berupa pujian, penghargaan, barang, dan lain-lain.¹⁰

2. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan perilaku manusia berdasarkan kebutuhan. Dalam motivasi belajar, mengandung suatu keinginan yang memberi semangat, menggerakkan, membimbing, dan mengarahkan sikap dan perilaku siswa. Motivasi belajar merupakan

⁹Suharyanto, C Jacob, *Matematika Untuk SD/MI Kelas III* (Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009), 37.

¹⁰Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar", In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (2022), 292, Lihat di <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>, diakses pada 8 Desember 2023.

suatu faktor yang mendorong siswa untuk melakukan suatu aktivitas pembelajaran, oleh karena itu motivasi sering diartikan sebagai faktor pendorong perilaku pada siswa. Menurut Sutrisno dalam jurnal Dewi Fitri Yeni Motivasi adalah aktivitas perilaku yang bekerja dalam usaha memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang diinginkan.¹¹

3. Tujuan Motivasi Belajar

Tujuan dari motivasi belajar yaitu untuk mendorong dan menggugah seseorang agar mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.¹² Bagi seorang guru, tujuan motivasi belajar yaitu untuk mendorong dan menginspirasi para siswa agar timbul keinginan dan kemauan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan dalam kurikulum sekolah atau madrasah tersebut.

4. Karakteristik Motivasi Belajar

Siswa dapat dikatakan memiliki motivasi belajar tinggi apabila mempunyai karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut:¹³

¹¹Dewi Fitri Yeni, Septia Lasia Putri, Merika Setiawati, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 1 X Koto Diatas", *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 10, No. 2 (2022), 133-140. Dilihat di <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/6720>, diakses pada 8 Desember 2023.

¹²Tri Rumhadi, "Urgensi motivasi dalam proses pembelajaran", *Inovasi-Jurnal Diklat Keagamaan* 11, No. 1 (2017), 33-41. Dilihat di <https://bdksurabaya.e-journal.id/bdksurabaya/article/download/47/25>, diakses pada 8 Desember 2023.

¹³Lilik Maryanto, Ninik Setyowani, and Heru Mugiarto, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Bermain Peran." *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 2, No. 3 (2013), 4. Lihat di <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/3085>, diakses pada 8 Desember 2023.

- a. Tekun dalam menyelesaikan tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan dalam pembelajaran.
- c. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi.
- d. Mempunyai semangat belajar tinggi.
- e. Keinginan untuk bergabung dalam kelompok kelas.

5. Indikator Motivasi Belajar

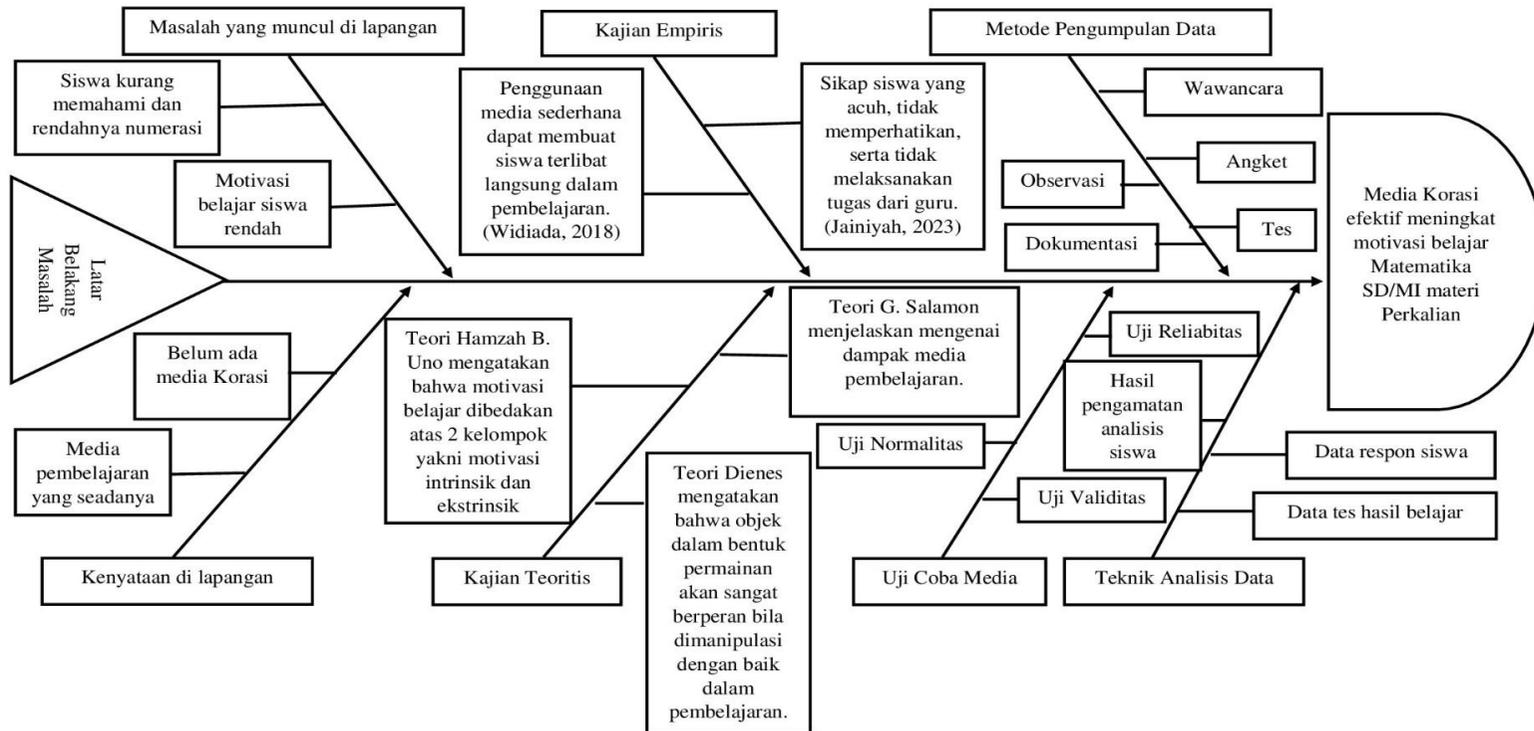
Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut:¹⁴

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

¹⁴Hestu Riski Mahanani, "Survei Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Di SD Kanisius Wirobrajan Selama Masa Pandemi", Universitas Sanata Jaya, (2022), 14. Lihat di <https://web.usd.ac.id/fakultas/pendidikan/pgsd/f113/Tugas%20Akhir%20Skripsi/Contoh%20Artike%201.pdf>, diakses pada 26 Maret 2024.

E. Kerangka Konseptual

Penelitian yang akan peneliti lakukan tercantum dalam kerangka konseptual dalam Diagram Fishbone sebagai berikut:



Gambar 1
Kerangka Konseptual

