

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang mempunyai arti sebagai perantara. Media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam membantu perantara informasi dari pendidik atau pengajar dengan peserta didik atau pembelajar. Media pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran karena tidak semua materi dapat dibawa oleh pendidik secara langsung kepada peserta didik (Abi Hamid *et al.*, 2020). Baik karena keterbatasan ruang, waktu dan indera yang dimiliki oleh manusia. Media pembelajaran membantu dalam mengatasi keterbatasan tersebut dan memberikan peserta didik pengalaman tidak langsung dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi ke pelajar dengan menggunakan alat tertentu agar pelajar dapat mengerti dengan cepat dan menerima pengetahuan dari pengajar.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk efektivitas proses pembelajaran. Di dalam mendidik pelajar, metode pembelajaran yang hanya menggunakan penyampaian materi satu arah seperti menyampaikan ceramah dapat membuat pelajar merasa bosan dan kurang termotivasi didalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran seorang pengajar di tuntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pelajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang benar dapat meningkatkan interaksi antara pengajar dan pelajar dan mengurangi rasa bosan mengikuti pelajaran (Akrim, 2018).

Dengan adanya media pembelajaran mendorong terjadinya pergeseran filosofi yang tadinya berpusat kepada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat kepada pelajar (*student-centered*). Ini disebabkan karena dengan penggunaan media pembelajaran meningkatkan kemungkinan para pelajar akan menggunakan media pembelajaran secara mandiri, baik secara individual maupun berkelompok dibandingkan menyaksikannya bersama-sama pada saat berada di dalam kelas

(Molenda et al., 2001). Pengembangan media pembelajaran yang baik dapat mengikuti prinsip VISUALS (*Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, Structured*) yang akan menghasilkan media pembelajaran yang baik, menarik dan mendorong pelajar untuk dapat lebih termotivasi dan ikut aktif dalam mendapatkan pengetahuan (Nurseto, 2011). Dalam mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Seorang pengajar harus melakukan pemeriksaan terhadap media yang digunakan sebelum menggunakannya. Materi pembelajaran haruslah melalui proses seleksi terlebih dahulu untuk menentukan materi yang sesuai untuk peserta dan tujuan pembelajaran.

Menurut Mahnun, (2012), keberhasilan media dalam peningkatan kualitas belajar pelajar juga berhubungan dengan kemampuan pertimbangan pengajar dalam memilih media yang berhubungan dengan:

1. Kemampuan siswa
2. Tujuan pembelajaran
3. Strategi pembelajaran
4. Kemampuan dalam merancang dan menggunakan media
5. Biaya pembuatan media
6. Sarana dan prasarana penunjang
7. Efisiensi dan efektivitas

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan memengaruhi kemampuan pelajar dalam menerima materi pembelajaran dan tingkat pemahaman masing-masing pelajar. Baik pelajar dan pengajar dapat memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

### **2.1.1 Media Pembelajaran Menurut Para Ahli**

Menurut Wibawanto, 2017 mengemukakan bahwa, Media Pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang akan membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figure sentral atau

model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus diperhitungkan.

Pengertian dari pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun social anak agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk social. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Menurut Hamka, 2018 bahwa Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Tafonao, 2018 berpendapat bahwa, peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. (Tafonao, 2018).

Dengan demikian media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan.

### **2.1.2 Landasan Media Pembelajaran**

Menurut Daryanto (2010: 12) ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain: landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris.

- a) Landasan filosofis berpendapat bahwa dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik.

- b) Landasan psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak.
- c) Landasan teknologi merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar mempunyai tujuan dan terkontrol.
- d) Landasan empiris yaitu pemilihan media pembelajaran hendaknya atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

Landasan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan batasan usia peserta didik, materi yang akan diajarkan, sehingga peserta didik mudah dalam menangkap pesan yang disampaikan oleh suatu media tersebut.

Agar interaksi belajar mengajar dapat berjalan efektif dan efisien perlu digunakan media yang tepat. Ketepatan yang dimaksud tergantung pada tujuan pembelajaran, peserta (isi) pembelajaran dan karakteristik siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks ini, penulis akan mengutip pendapat (Sadiman, 1990) 10, mengenai landasan media pembelajaran sebagai berikut:

- Landasan Filosofis

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengankarakteristik pribadinya? Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi. Sebenarnya perbedaan pendapat

tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran.

### **2.1.3 Pengertian Media Visual**

Menurut (Arsyad, 1997) mengatakan bahwa media yang dering diganti dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

Selanjutnya (Muhaimin, 2005) memberikan batasan mengenai media pembelajaran yaitu mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa.

Menurut (Asnawir, 2002) media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Sedangkan menurut (Sanjaya, 2008) bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya.

Media visual menurut (Sanjaya, 2008) adalah media yang dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media visual yaitu media yang melibatkan indra penglihatan. Media ini hanya dapat menyampaikan pesan melalui indra penglihatan atau hanya dapat dilihat saja, indra lain seperti telinga tidak dapat difungsikan untuk media visual ini.

Menurut (Munaidi, 2013) media Visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yaitu verbal dan non verbal. Verbal terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan. Sedangkan non verbal adalah berupa jenis symbol-symbol sebagai pengganti bahasa verbal, maka disebut bahasa visual.

Menurut (Arsyad, 1997) secara garis besar unsur yang terdapat dalam media visual terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Garis adalah kumpulan dari titik-titik. Dengan demikian terdapat banyak jenis garis diantaranya adalah garis lurus horizontal, garis lurus vertical, garis lengkung, dan garis lingkaran, dan garis zig-zag.

2. Bentuk adalah sebuah konsep symbol yang dibangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep-konsep lainnya.
3. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, juga untuk membangun keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi tingkat realism dan dapat menciptakan respon emosional tertentu.
4. Tekstur digunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus serta memberikan penekanan seperti halnya warna.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media visual adalah media yang dalam penggunaannya melibatkan indera penglihatan dan mempunyai unsur garis, bentuk, warna dan tekstur.

#### **2.1.4 Media Pembelajaran Berbasis Visual**

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari Medium yang secara harfiah berarti Perantara atau Pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Dahlgren, 2013). Dalam pendidikan, media diartikan sebagai komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Pengertian media menurut Baharun (2016) adalah sebagai berikut:

1. AECT: Media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.
2. Gagne: Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.
3. Briggs: Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Media Pembelajaran berbasis visual merupakan media yang melibatkan panca indera penglihatan dan tanpa mengandung unsur suara, yang mampu menumbuhkan minat siswa dan dapat membantu siswa dengan mudah memahami isi materi yang telah disampaikan melalui perantara media visual tersebut (Hafiz, & Kaelani, 2020).

Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran (Pahmi, 2022).

Apabila dikaitkan antara media visual dan pembelajaran maka pembelajaran ini akan menarik, efektif dan efisien karena siswa terutama siswa sekolah dasar masih berfikir konkret, semua yang guru utarakan atau sampaikan harus dibuktikan sendiri dengan mata mereka. Media visual merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang disesuaikan dengan usia siswa sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan. (Harefa, & La'ia, 2021).

Media visual adalah media yang memberikan gambaran menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan yang abstrak. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa media visual merupakan salah satu media untuk pembelajaran. Media bersifat realistis dan dapat dirasakan oleh sebagian besar panca indera terutama oleh indera penglihatan.

Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan tanpa adanya suara dari alat tersebut. Hadis yang digunakan untuk Menandakan adanya penggunaan Media visual dalam pembelajaran, Seperti Menggunakan gambar Yaitu pada Hadis Rasulullah Saw. Yang Menceritakan penggunaan media gambar adalah Hadis Riwayat Bukhari, sebagai berikut:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا , وَخَطَّ خَطًّا فِي  
الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ , وَخَطَّ خَطًّا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ ,  
وَقَالَ : ( هَذَا الْإِنْسَانُ , وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ . أَوْ : قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ , وَهَذِهِ  
الْخُطُوطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ , فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا , وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا )  
(رواه البخارى)

Artinya:

“Nabi S.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah



manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.”(HR. Bukhari).

Beliau menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah manusia, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada disekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia.

“Jika manusia dapat selamat dan terhindar dari cengkraman satu musibah, musibah lain akan menghadangnya, dan jika ia selamat dari semua musibah, ia tidak akan pernah terhindar dari ajal yang mengelilinginya.”(HR. Bukhari).

Lewat visualisasi gambar ini, Nabi S.a.w menjelaskan di hadapan para sahabatnya, bagaimana manusia dengan cita-cita dan keinginan-keinginannya yang luas dan banyak, bisa terhalang dengan kedatangan ajal, penyakit-penyakit, atau usia tua. Dengan tujuan memberi nasehat pada mereka untuk tidak (sekedar melamun) berangan-angan panjang saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian.

Merenungkan hadis ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah saw seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.

Dalam gambar ini beliau menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya, sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap



menghadang dan membinasakannya dan seandainya ia terhindar dari seluruh musibah, ajal yang pasti datang suatu saat akan merenggutnya.

Dari penjelasan mengenai isi kandungan hadits di atas, disitu dikisahkan tentang Rasulullah saw menggambar persegi empat dan membuat garis-garis lurus ketika beliau menyampaikan ajarannya kepada para sahabat-sahabatnya. Hal ini berarti Rasulullah menggunakan sarana gambar-gambar tersebut untuk memberi gambaran perumpamaan dan mempermudah dalam menyampaikan isi materi yang diajarkannya. Jika memiliki kita korelasikan dengan dunia pendidikan, hadits tersebut berkaitan dengan salah satu komponen dalam pendidikan yakni media pembelajaran. Pengertian media pembelajaran itu sendiri adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana mempermudah dalam proses penyaluran ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa macam, sesuai dengan materi di atas bahwa media pembelajaran dibagi menjadi empat macam, yaitu media dua dimensi, media tiga dimensi, media proyeksi, dan media informasi. Gambar seperti yang terkandung dalam hadits tersebut termasuk kategori media dua dimensi, yaitu media yang hanya dapat dilihat dari satu sisi (dari depan).

Pada fenomena sekarang media dua dimensi semakin berkembang sesuai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan perkembangan zaman, sehingga memiliki berbagai macam antara lain media grafis, media bentuk papan, dan media cetak. Dan gambar merupakan bagian dari berbagai macam media grafis.

Hadits yang diriwayatkan oleh Imam Bukhari tersebut menggambarkan dengan jelas ketika Rasulullah sedang mengajarkan ajarannya kepada para sahabat dengan cara menggambar persegi empat dan garis-garis lurus. Hal ini berarti dalam mengajarkan ilmu-ilmu kepada sahabatnya pada zaman dahulu pun Rasulullah menggunakan gambar-gambar sebagai media alat bantu untuk memperjelas pemahaman. Dengan kata lain hadits tersebut berkaitan erat dengan media pembelajaran. Hadits tersebut juga menerangkan kepada kita bahwa dalam setiap proses pembelajaran baik itu dalam lingkup kecil maupun besar pasti membutuhkan adanya media pembelajaran, yang merupakan komponen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Dan terdapat juga di dalam Al-Qur'an Surah Al-Baqarah (2) 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ  
إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ<sup>n</sup>

Artinya:

*Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”*

Berdasarkan ayat tersebut, Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi. Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkan-nya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah Swt. Tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah Swt.

Menurut penafsiran Quraish Shihab. Setelah menciptakan Adam, lalu mengajarkannya nama dan karakteristik benda agar ia dapat hidup dan mengambil manfaat dari alam. Allah memperlihatkan benda-benda itu kepada malaikat. “Sebutkanlah kepada-Ku nama dan karakteristik benda-benda ini, jika kalian beranggapan bahwa kalian lebih berhak atas kekhalifahan, dan tidak ada yang lebih baik dari kalian karena ketaatan dan ibadah kalian itu memang benar” firman Allah kepada malaikat. Dan terdapat juga di dalam surah An-Nahl ayat (16) 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
يَتَفَكَّرُونَ

(Al-Qur'an Dan Terjemahan, 2019)

Artinya: “(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”

### 2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Visual

Manfaat media visual (Knill, 2007) antara lain:

1. Media bersifat konkret, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal atau non verbal sehingga lebih memudahkan dalam pengaplikasiannya.
2. Beberapa penelitian membuktikan bahwa pembelajaran yang diserap melalui penglihatan (media visual), terutama media visual yang menarik dapat mempercepat daya serap siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan.
3. Media visual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa dan dapat melampaui batasan ruang kelas. Melalui penggunaan media visual yang tepat, maka semua objek itu dapat disajikan kepada siswa.
4. Lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan media verbal lainnya karena jenisnya beragam, pendidik dapat menggunakan semua jenis visual yang ada. Hal ini dapat menciptakan sesuatu yang variatif dan tidak membosankan bagi siswa.
5. Penggunaannya praktis, maksudnya media visual ini mudah dioperasikan oleh setiap orang. Misal penggunaan media Transparansi *Over Head Transparency* (OHT).

Dengan demikian media visual sangatlah berperan penting dalam proses belajar mengajar karena media visual memiliki peran yaitu memudahkan dalam penyampaian materi kepada siswa. Siswa akan terbantu dalam memahami materi yang kompleks. Pemanfaatan media visual juga berperan bagi siswa.

#### Tipe-tipe pembelajaran visual

Menurut Bobbi De Porter dan Mike Hernacki (Deporter, 2000) ciri-ciri siswa dengan gaya belajar visual adalah:

- a) rapi dan teratur,
- b) berbicara dengan cepat,
- c) biasanya tidak terganggu oleh keributan,
- d) mengingat apa yang dilihat daripada apa didengar,
- e) lebih suka membaca daripada dibacakan,
- f) pembaca cepat dan tekun,

- g) seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan, tetapi tidak pandai memilih kata- kata,
- h) mengingat asosiasi visual,
- i) mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali jika ditulis, dan sering kali minta bantuan orang untuk mengulangnya,
- j) teliti terhadap detail

### **2.1.6 Cara Memilih Media Pembelajaran Berbasis Visual**

Dalam pemilihan media visual ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaannya (Abidin, 2017), yaitu:

1. Ketepatan media visual digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran visual telah terbukti lebih efisien dalam melakukan komunikasi antara guru dengan siswa. Dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran visual (seperti gambar diam, gambar bergerak, televisi, objek tiga dimensi, dll) mempunyai hubungan positif yang cukup tinggi.
2. Adanya orang yang dapat mengoperasikan media visual dengan baik dan benar dalam pembelajaran. sebenarnya, siapa pun bisa menggunakan media pembelajaran dengan baik dan benar. Namun, dengan catatan orang tersebut telah menguasai cara penggunaannya dengan benar. Beberapa orang yang bisa mengoperasikan penggunaan media visual harus memiliki kemauan untuk belajar.
3. Faktor yang menghambat perkembangan kemampuan seseorang untuk menggunakan media pembelajaran:
  - a) Asumsi bahwa menggunakan media itu repot.
  - b) Menganggap media itu canggih dan mahal.
  - c) Tidak bisa menggunakan media yang ada.
  - d) Asumsi bahwa media itu hiburan, memperkecil kemungkinan anak tetap konsentrasi terhadap pembelajarannya.
  - e) Tidak tersedianya media pembelajaran visual.
  - f) Kebiasaan menikmati ceramah/bicara tanpa media visual.
4. Adanya tempat media pembelajaran visual dapat digunakan. Media pembelajaran visual sebaiknya digunakan di tempat yang tepat, sesuai dengan

jenis medianya. Misalnya, media yang tidak di proyeksikan dapat dilakukan diluar kelas. Hal itu memungkinkan untuk media pembelajaran visual yang berupa benda nyata dan media grafis. Dalam penggunaan media pembelajaran visual berbentuk benda nyata misalnya, dalam pelajaran biologi kita dapat menggunakan tumbuhan di luar kelas sebagai media pembelajaran visual. Media grafis dan model pun bisa digunakan diluar kelas, apabila media tersebut memungkinkan untuk di luar kelas. Sedangkan untuk media pembelajaran yang diproyeksikan, tempat yang tepat adalah di dalam kelas. Mengingat kebutuhannya akan alat-alat yang cukup berat, dan dibutuhkannya aliran listrik, tentu penggunaan media pembelajaran visual yang diproyeksikan ini lebih baik digunakan di dalam kelas.

5. Waktu yang tepat untuk menggunakan media pembelajaran visual. Melihat berbagai macam jenis media visual, dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran visual dapat digunakan kapan saja. Para pendidik dapat menyesuaikan jenis media visual yang dibutuhkan dan harus sesuai dengan tempat kegiatan belajar mengajar.
6. Pemilihan media visual yang tepat.

Cara pemilihan media visual yang tepat (Pakpahan, et. al., 2020) adalah:

- a) Media yang digunakan harus memperhatikan konsep pembelajaran atau tujuan dari pembelajaran.
- b) Memperhatikan karakteristik dan media yang akan digunakan, apakah sesuai dengan situasi dan kondisi yang tepat guna.
- c) Tepat sasaran kepada siswa yang sesuai dengan kebutuhan zaman.
- d) Waktu, tempat, ketersediaan, dan biaya yang digunakan.
- e) Pilihlah media visual yang menguntungkan agar lebih menarik, variatif, mudah diingat, dan tidak membosankan sesuai dengan konteks penggunaannya.

### **2.1.7 Karakter Media Visual dalam Pembelajaran**

Media visual hakikatnya melibatkan indra penglihatan sebagai pengganti bahasa verbal yang terdiri dari unsur garis, bentuk, warna dan tekstur. Secara garis

besar situasi belajar yang secara visual terdapat grafis, bentuk, warna dan tekstur. Untuk memberikan kesan penegasan, membangun minat emosional digunakan warna yang mencolok. Sedangkan symbol memiliki tiga prinsip yakni penekanan, kesederhanaan dan keterpaduan. Perancangan visual harus dibuat sesederhana mungkin yang menggunakan ukuran, hubungan, perspektif, warna serta pencahayaan yang dapat memberikan unsur terpenting. Kesederhanaan ditujukan pada sejumlah elemen yang terkandung dalam suatu objek visual dengan pesan informasi yang akan dibaca. Keterpaduan elemen dalam media visual dapat membantu pemahaman informasi yang disampaikan.

Karakteristik media visual adalah sebagai berikut:

1. Fiksatif, media visual yang memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
2. Manipulatif, media visual memiliki kemampuan untuk transformasi suatu objek yang mengatasi permasalahan keterbatasan ruang dan waktu.
3. Distributif, Media visual memiliki kemampuan mentransformasi objek dan secara bersamaan dapat disajikan kepada sejumlah besar siswa diberbagai tempat dengan stimulus pengalaman yang sama dengan kejadian tersebut.

## **2.2 Pengertian Media Papan Pecahan**

Papan pecahan merupakan media pembelajaran hasil pengembangan dari board game. Media ini berbasis pada permainan yang disesuaikan dengan materi pecahan. Flanagan (Flanagan M, Critical Play radical game design, London: The MIT Press,) menyebutkan bahwa board game awalnya dibuat oleh masyarakat kelas bawah pada zaman dahulu dengan menggunakan bahan seperti tanah, kayu dan batu. Seiring dengan board game yang lebih membudaya, kalangan-kalangan penguasa juga mulai menerima dan ikut bermain, sehingga pembuatan board game juga mulai berkembang.

Papan pecahan adalah sebuah alat yang dibuat untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran pecahan pada mata pelajaran matematika. Pada papan pecahan terdapat lingkaran yang mana pada lingkaran tersebut dapat diisi oleh bermacam pecahan sesuai yang dibutuhkan berdasarkan materi yang akan

diajarkan. (Putri Nur Indah Cahya, Penggunaan Alat Peraga Papan Pecahan Untuk Tahun Pelajaran 2018/2019, Lampung: IAIN Metro, 2019), hal.18).

Media Papan Pecahan merupakan media yang ditawarkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan media papan pechan ini memiliki banyak manfaat mulai dari dapat memperjelas pembelajaran bilangan pecahan konsep dasar penegertian hingga dapat menjelaskan penjumlahan dan pengurangan. Sehingga siswa lebih paham terhadap materi yang diberikan. Papan pecahan ini hadir sebagai alat bantu dan juga sebagai perangsang siswa sehingga siswa dapat lebih focus dan dapat belajar sendiri dengan menggunakan media papan pecahan ini.

## **Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Pecahan**

### **2.2.1 Kelebihan Media Papan Pecahan**

- a) Media ini mudah digunakan, tidak mudah pecah, awet dan tahan lama.
- b) Mudah dibawa kemana-mana.
- c) Praktis dalam membuat dan menggunakannya.
- d) Menggunakan media papan pecahan, guru bisa memperjelas materi bilangan pecahan sederhana sehingga siswa lebih paham dan aktif.
- e) Menggunakan media papan pechan, siswa dapat melatih dan mengekspor diri tentang pemahaman bilangan pecahan.
- f) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga tidak membuat siswa merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

### **2.2.2 Kekurangan Media Papan Pecahan**

- a) Membutuhkan biaya dalam proses pembuatannya.
- b) Pecahan yang dapat dibuat terbatas sehingga tidak dapat digunakan untuk menjumlahkan pecahan dalam jumlah besar.

Berdasarkan dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media papan pecahan merupakan suatu media yang digunakan oleh guru dalam mengajar matematika pada materi pecahan sederhana, media ini tidak bisa digunakan pada



mata pelajaran lain dan materi selain materi pecahan sederhana. Dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Guru menggunakan media papan pecahan untuk materi pembelajaran pecahan sederhana.
- 2) Media pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat siswa tertarik dan tidak bosan dalam belajar.
- 3) Media pembelajaran yang sederhana dan mudah digunakan.
- 4) Media ini berbentuk persegi panjang, yang terbuat dari kardus/steropom dan kertas karton/origami.

Matematika sebagai salah satu ilmu pendidikan yang berkembang pesat, baik materi maupun kegunaannya dan merupakan salah satu bidang study yang diajarkan pada pendidikan dasar, menengah dan tinggi, masing-masing mempunyai tujuan pengajaran sendiri. Adapun tujuan pengajaran matematika jenjang dasar berdasarkan kurikulum SD adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan-keterkaitan antara konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat anak, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pertanyaan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang metode pendidikan, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Melatih cara berfikir dan menalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan dan perbedaan, konsisten dan inkonsistensi.

- 6) Menggambar aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran ingin tahu, orisinal, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
- 7) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
- 8) Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Dari tujuan di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran matematika di Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik memahami konsep matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, serta memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu seperti memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam pembelajaran matematika. Dimana siswa diharapkan mampu menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari dan terampil dalam memecahkan masalah dengan kecerdasan yang menjadi kelebihan siswa dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran di kelas.

### **2.2.3 Bentuk Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dapat diterapkan dengan berbagai bentuk pembelajaran yaitu:

#### **1) Bentuk Ceramah**

Bentuk ceramah dalam pembelajaran matematika adalah suatu cara penyampaian bahan/materi kepada peserta didik dengan komunikasi lisan. Dengan bentuk ceramah guru dapat menampung jumlah siswa yang banyak tanpa memerlukan peralatan dapat menyampaikan materi.

#### **2) Bentuk Demonstrasi**

Bentuk demonstrasi dalam pembelajaran matematika cara penyajian materi dengan mempragakan suatu kejadian. Bentuk pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran lebih jelas dan konkrit sehingga terhindarkan verbalisme.

#### **3) Bentuk Drill dan Latihan**

Penerapan bentuk drill dalam pembelajaran matematika mengutamakan untuk menghafal fakta-fakta sedangkan bentuk latihan dapat menyelesaikan persoalan

dengan cepat dengan menggunakan alat bantu. Bentuk ini dapat untuk memperoleh kecakapan motoris untuk berhitung, serta kecakapan mental operasi hitung.

#### 4) Bentuk Permainan

Penerapan bentuk permainan matematika merupakan suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bentuk permainan dalam pembelajaran matematika dapat melatih keberanian dan menghidupkan suasana kelas. Proses belajar mengajar agar dapat berjalan dengan lancar dan dapat diterima oleh siswa, apabila guru mampu mengajar dengan benar dan menarik. Salah satu bentuk yang dapat digunakan adalah bentuk permainan. Bentuk permainan merupakan suatu cara mengajar yang dipergunakan guru dengan cara mengajak siswa belajar sambil bermain.

Berdasarkan penjelasan diatas matematika di SD adalah suatu mata pelajaran yang mempelajari tentang berhitung, mengurutkan, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, tetapi semua itu dilakukan sesuai dengan tingkatan kelasnya, matematika ini sangat penting untuk dipelajari di SD dan matematika ini perlu dikuasai oleh setiap orang sebagai bekal dalam kehidupannya, karena berbagai persoalan kehidupan bisa kita pecahkan dengan menggunakan matematika contohnya menghitung uang. Berdasarkan penjelasan diatas maka di dapatkan indikatornya sebagai berikut:

- a) Siswa di SD baru mempelajari dasar-dasarnya matematika.
- b) Materi matematika di SD biasanya masih mudah untuk dipelajari.

### 2.2.4 Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran Visual

Media Visual atau Media Gambar Diam

1. Membuat rencana pembelajaran dan penentuan media (media gambar diam)
2. Mempelajari bahan/materi yang akan disampaikan. Contoh: grafik, karikatur, peta, dll.
3. Menyiapkan segala peralatan atau media yang akan digunakan, sehingga pada saatnya tidak terburu-buru sehingga penyampaian dapat dilakukan dengan baik. Sebaiknya media gambar ditempatkan dibagian depan dan

dapat dilihat dengan jelas oleh siswa yang duduk dibaris paling belakang. Selain itu juga dengan variasi yang menarik minat siswa.

4. Menjelaskan kepada siswa tujuan yang akan dicapai.
5. Menyiapkan peserta didik kemudian menjelaskan kepada peserta didik apayang harus mereka lakukan pada saat pembelajaran.
6. Setelah persiapan selesai, baru memulai pembelajaran
7. Menjelaskan setiap bagian-bagian dari media, sebagai contoh peta, dalam penggunaan media peta guru hendaknya menjelaskan setiap bagian-bagian seperti symbol, legenda, dll.
8. Setelah penyampaian materi selesai, guru bersama siswa bersama-sama mengulas kembali materi yang telah dipelajari bersama kemudian menyimpulkan.

### **2.2.5 Landasan Filosofis Penggunaan Media Pembelajaran**

*Cambridge Business English Dictionary* mendefinisikan pembelajaran sebagai sebuah proses dalam mendapatkan pemahaman terhadap sesuatu hal melalui mempelajarinya atau mengalaminya (Cambridge University Press 2020). Dalam mempelajari dan memahami sesuatu hal tidak lepas dari bertambahnya informasi yang didapatkan. Hal ini merupakan konsep lama yang menganggap belajar merupakan sebuah proses untuk menambah informasi (Sanjaya, 2012). Atas dasar konsep tersebut, penggunaan media pembelajaran hakikatnya membantu peserta didik dalam menambah informasi dan pemahaman terhadap sesuatu yang dipelajarinya. Media pembelajaran dapat berperan sebagai penyampai informasi pesan, sumber pengetahuan yang dapat dikontrol oleh beberapa orang, hingga menggantikan pendidik dalam menyajikan materi di kelas (Purba et al, 2020). Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman secara langsung dan tidak langsung kepada peserta didik. Pengalaman tersebut yang nantinya berguna untuk peserta didik dalam menjalani kehidupannya.

John Dewey (1859-1952) seorang filsuf asal Amerika Serikat merumuskan pendidikan sebagai pembangunan dan penyusunan kembali pengalaman yang memperkaya arti pengalaman tersebut serta meningkatkan kemampuan untuk menentukan arah tujuan pengalaman selanjutnya (Anwar, 2015). Filsafat dari John

Dewey yang dikenal dengan filsafat instrumentalisme ini berasumsi bahwa pengetahuan itu berpangkal dari pengalaman dan terus bergerak membentuk dan menyusun pengalaman lainnya, sehingga dalam menyusun pengalaman-pengalaman tersebut diperlukan pendidikan yang merupakan transformasi yang terawasi dari keadaan yang tidak menentu menuju keadaan tertentu (Aswasulasikin, 2018).

Dapat dikatakan kunci dari filsafat dari John Dewey ada pada kata “pengalaman”. Pengalaman bisa didapatkan secara aktif dengan mencoba dan mengalami baik langsung atau tidak langsung ataupun didapatkan secara pasif dengan menerima saja. Disinilah peran penggunaan media dalam pembelajaran, membantu pendidik dalam memberikan informasi kepada peserta didik dan memberikan pengalaman secara langsung dan tidak langsung. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik juga sebaiknya didasari pada nilai kebenaran yang telah ditemukan dan disepakati oleh banyak orang (Sutiah, 2018). Pendidik harus memastikan isi pesan dari media yang digunakan dalam pembelajaran adalah benar, baik dan indah, sehingga selain informasi yang disampaikan dapat menambah pengalaman peserta didik dan mempunyai nilai kebenaran.

Seperti yang telah dijelaskan diatas, media visual sangat banyak manfaat serta fungsinya. Kita harus ingat bahwa siswa dapat menyerap suatu materi apabila diberikan dalam bentuk yang menarik dan mengesankan, sehingga materi yang mereka simak akan terus teringat (Pakpahan, et. al., 2020). Contohnya sekolah dasar, dengan maksud supaya pembelajaran menjadi lebih menarik serta tetap memuat system PAKEM (Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Supaya pembelajaran dapat bermakna, bukan hanya media yang menjadi factor pendukungnya, tetapi peranan guru sebagai motivator dan fasilitator menjadi faktor yang sangat penting, karena pendidik harus dapat merangsang dan memberikan dorongan untuk dapat menumbuhkembangkan kreativitas siswa.

Secara garis besar prinsip pemilihan media visual dikategorikan sebagai berikut (Maimunah, 2016):

1. Ketepatan dalam pemilihan media visual, dimana menyebabkan proses pembelajaran menjadi lancar dan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.
2. Buatlah agar media visual agar efektif yaitu bentuk media visual dibuat sesederhana mungkin agar mudah dipahami.
3. Media visual yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Media visual harus bersifat fleksibel, sehingga tidak menyulitkan siswa dalam memahami materi.
5. Gunakan gambar untuk membedakan dua konsep yang berbeda.
6. Keterangan gambar harus dicantumkan secara garis besar dan penggunaan warna harus realistics.

Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Visual Media adalah sumber informasi utama bagi semua orang, namun setiap media tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan (Rohani, 2019). Kekurangan dan Kelebihan media visual dapat dikategorikan (Knill, 2007) Sebagai berikut.

Kelebihan media visual:

1. *Repeatable*, dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya.
2. Analisa lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan.

Kekurangan media visual:

1. Lambat dan kurang praktis
2. Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan dan gambar tentu tidak dapat didengar sehingga materinya kurang mendetail.
3. Visual yang terbatas, media ini hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita.
4. Produksi, biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus mencetak dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.

### 2.2.6 Alasan Penggunaan Media Pembelajaran

Alasan penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (nyata). (Supriyono, 2018) Merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran guru seharusnya memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, dan media apa yang cocok digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi tersebut. Selain itu, guru juga dituntut cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Beberapa cara yang efektif untuk merancang media pembelajaran yang baik, antara lain:

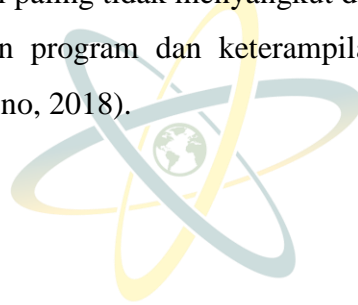
1. Media harus dirancang sesederhan mungkin sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
2. Media hendaknya dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan.
3. Media hendaknya dirancang tidak terlalu rumit dan tidak membuat anak-anak menjadi bingung.
4. Media hendaknya dirancang dengan bahan-bahan yang sederhana dan mudah didapat, tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi media itu sendiri.
5. Media dapat dirancang dalam bentuk model, gambar, bagan berstruktur, dan lain-lain, tetapi dengan bahan yang murah dan mudah didapat sehingga tidak menyulitkan guru dalam merancang media dimaksud. (Supriyono, 2018)

Implikasi penggunaan media terhadap pencapaian hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Proses pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Artinya, tujuan pendidikan tidak akan pernah tercapai apabila interaksi belajarmengajar tidak pernah berlangsung dalam pendidikan. Dari perspektif yang berbeda dapat dikatakan



bahwa berhasil tidaknya proses pembelajaran di ruang kelas juga ditentukan oleh berbagai factor, antara lain:

1. Factor kemampuan guru.
2. Factor sarana dan prasarana, penunjang proses pembelajaran.
3. Factor lingkungan sekolah.
4. Factor penggunaan alat bantu mengajar (media pembelajaran). Factor kemampuan guru disini paling tidak menyangkut dua kemampuan dasar, yakni kemampuan mendesain program dan keterampilan mengkomunikasikannya kepada siswa. (Supriyono, 2018).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

### 2. 3 Penelitian Terdahulu

1. Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar. Oleh: Taufikurrahman, Nurhaswinda.

Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK) 3(1) 1-6, 2021

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep Matematika Siswa pada Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di kelas III-B SD N 006 Bengkong Batam. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan Alat Peraga Papan Pecahan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan Penggunaan Media Papan Pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika pada Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di kelas III-B SD N 006 Bengkong Batam. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, dan waktu penelitian dilaaksanakan pada bulan oktober 2019. Subjek penelitian ini siswa kelas III. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, observasi, dan penilaian kinerja. Perbedaan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman konsep pada matematika, dan persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media papan pecahan.

2. Analisis Penggunaan Alat Peraga Pecapi (Papan Pecahan Pizza) Terhadap Hasil Belajar Siswa Untuk Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan. Oleh: Nur Ainun, Siti Fadilah, Rina Marlina.

Jurnal Maju 8 (2), 2021

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika disekolah dasar terhadap hasil belajar pada materi Pecahan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan subjek terhadap lima orang siswa SD kelas III di Kabupaten Karawang yang telah dipilih secara purposive sampling. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan alat peraga dalam pembelajaran matematika secara signifikan yang dapat dilihat dari hasil Belajar Siswa. Perbedaan penelitian ini yaitu, penelitian ini untuk melihat pengaruh penggunaan alat peraga

dalam pembelajaran matematika disekolah dasar terhadap hasil belajar. Dan persamaan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti media/alat peraga papan pecahan.

### 3. Analisis Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan Sebagai Media

Pembelajaran Matematika pada Materi Mengenal Bilangan Pecahan Kelas

II SD. Oleh: Elti Mulyani, Ika Yatri

Jurnal Cendikia 6 (2), 2022

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pentingnya kebutuhan penggunaan media papan pecahan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi mengenal bilangan pecahan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas II yang terdiri dari empat kelas A, B, C, D dengan jumlah 123 siswa dan 1 wali kelas II. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah antara lain tes dan wawancara. Penelitian dan pengambilan data dilaksanakan secara langsung. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan penggunaan papan pecahan sebagai media pembelajaran matematika pada materi mengenal bilangan pecahan karena siswa bisa menentukan, mengelompokkan dan membedakan bilangan pecahan. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu sudah jelas bahwa untuk mengenal bilangan pecahan, sedangkan persamaan nya ialah sama-sama menggunakan media pada mata pelajaran matematika dan pada materi pecahan.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Taufikkurahman, Nurhaswinda, Nur Ainun, Siti Fadilah, Rina Marlina (2021) dan Elti Mulyani, Ika Yatri (2022) dengan penelitian ini yaitu subjek penelitian, lokasi penelitian. Pada penelitian yang hendak dilakukan peneliti, subjek penelitian yaitu siswa kelas III SD. Sedangkan pada penelitian Nur Ainun, Siti Fadilah, Rina Marlina subjek penelitian yaitu kelas III SD. Pada penelitian Elti Mulyani, Ika Yatri subjek penelitian pada kelas II SD. Pada Taufikkurahman, Nurhaswinda yaitu kelas III SD Bongkong Batam. Sedangkan pada penelitian Nur Ainun, Siti Fadilah, Rina Marlina di SD kelas III yang berlokasi di Kabupaten Karawang. Pada Penelitian Elti Mulyani, Ika Yatri berlokasi di SD kelas II Jawa Barat.