

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2007:4) ”media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut *media pembelajaran*”. Menurut Sanjaya (2012:61) ”media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Menurut Anitah (2008:1) ”kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat”. Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2011:65) mengemukakan bahwa ”media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik”.

Media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang membawa pesan dengan tujuan intruksional dan memberi manfaat seperti menambah pengetahuan, menanamkan keterampilan serta dapat menjadi alat interaksi antara peserta didik dengan pendidik.

b. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Sudjana dan Rivai (2010:4) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan intruksional berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya; artinya apapun jenis medianya syarat utama adalah guru dapat menggunakan dalam proses pengajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa; artinya memilih media pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Menurut Susilana dan Riyana (2011:70) ada beberapa kriteria umum dalam pemilihan media sebagai berikut :

- 1) Kesesuaian dengan tujuan (*Instructional goals*). Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*Instructional content*) yaitu bahan atau kajian yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut. Pertimbangan lainnya, dari bahan atau pokok bahasan tersebut sampai sejauh mana kedalaman yang harus dicapai, dengan demikian bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai untuk penyampaian bahan tersebut.
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- 4) Kesesuaian dengan teori. Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media dapat memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa, sehingga pesan yang disampaikan dalam materi dapat direspon oleh siswa dan mencapai tujuan serta sasaran yang telah ditetapkan. Adapun manfaat media pembelajaran dalam Susilana dan Riyana (2011: 9)

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, daya indera.

3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

2. Permainan

a. Permainan Edukatif

Ismail (2006: 298) mengemukakan bahwa “dunia anak adalah dunia bermain, anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain, anak akan menemukan berbagai pengalaman yang akan bermanfaat dalam hidupnya”. Bermain untuk dunia anak haruslah mengandung edukasi atau pendidikan karena “melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik.

Menurut Ismail (2006: 152) permainan edukatif itu penting bagi anak disebabkan :

- 1) Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya. Artinya, dengan bermain sesungguhnya anak sedang megembangkan kepribadiannya.
- 2) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
- 3) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan menciptakan hal-hal baru.
- 4) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.

- 5) Permainan edukatif dapat mempertajam perasaan anak.
- 6) Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak.
- 7) Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi anak.
- 8) Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak.
- 9) Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak.
- 10) Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak.
- 11) Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak.
- 12) Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak.
- 13) Permainan edukatif dapat membentuk spiritual anak.

Permainan edukatif dapat diartikan sebagai permainan yang sifatnya mendidik bukan sekedar bermain yang sia-sia tidak ada hasil tetapi permainan ini ada tujuan tertentu. Permainan edukatif memiliki beberapa manfaat yang sangat banyak terutama khususnya memenuhi tiga ranah dalam keberhasilan anak seperti kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

b. Permainan Teka-Teki

Menurut Zaini (2008: 72) “teka-teki dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal”. Permainan teka-teki dapat dijelaskan bahwa permainan teka-teki merupakan permainan yang membuat siswa termotivasi untuk melakukan permainan karena mengharuskan siswa berpikir serta menyelesaikan permainan yang

sifatnya masih rahasia sehingga melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan permainan teka-teki menjadikan proses kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan.

3. Matematika

a. Pengertian Matematika

Menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006: 3) “matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di Sekolah Dasar. Seorang guru SD yang akan mengajarkan matematika kepada siswanya, hendaklah memahami objek yang akan diajarkannya, yaitu matematika”. Menurut Hariwijaya (2009: 29) yaitu :

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola struktur, perubahan dan ruang. Maka secara informal, dapat pula disebut sebagai ilmu tentang bilangan dan angka. Dalam pandangan formalis, matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi. Adapula pandangan lain bahwa matematika ialah ilmu dasar yang mendasari ilmu pengetahuan lain.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Matematika

Menurut Depdiknas (2009: 1) secara umum aktivitas dalam rangka penguasaan materi pelajaran matematika di dalam pembelajaran terdapat 4 tahapan, yaitu:

1) Tahap Penanaman Konsep

Tahap penanaman konsep merupakan tahap pengenalan awal tentang konsep yang akan dipelajari siswa. Pada tahap ini pengajaran memerlukan penggunaan benda konkret sebagai alat peraga.

2) Tahap Pemahaman Konsep

Tahap lanjutan setelah konsep ditanamkan. Pada tahap ini penggunaan alat peraga mulai dikurangi dan bentuknya semi konkrit sampai pada akhirnya tidak diperlukan lagi.

3) Tahap Pembinaan keterampilan

Merupakan tahap yang tidak boleh dilupakan dalam rangka membina pengetahuan sikap bagi siswa. Tahap ini diwarnai dengan latihan-latihan. Pada tahap pengajaran ini alat peraga sudah tidak boleh digunakan lagi.

4) Tahap Penerapan Konsep

Penerapan konsep yang sudah dipelajari ke dalam bentuk soal-soal terapan (cerita) yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tahap ini disebut juga sebagai pembinaan kemampuan memecahkan masalah.

c. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika

Menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006: 25) mengemukakan bahwa ciri-ciri pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:

1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral.

Pendekatan spiral dalam pembelajaran matematika merupakan pendekatan dimana pembelajaran konsep atau suatu topik matematika selalu mengaitkan atau menghubungkan dengan topik sebelumnya. Topik sebelumnya dapat menjadi prasyarat untuk dapat memahami dan mempelajari suatu topik matematika. Topik baru yang dipelajari merupakan pendalaman dan perluasan dari topik sebelumnya. Konsep

diberikan dimulai dengan benda-benda konkrit kemudian konsep itu diajarkan kembali dengan bentuk pemahaman yang lebih abstrak dengan menggunakan notasi yang lebih umum digunakan dalam matematika.

2) Pembelajaran Pembelajaran matematika bertahap

Materi pelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi konkret dan akhirnya pada konsep abstrak, untuk mempermudah siswa memahami objek matematika maka benda-benda konkret digunakan pada tahap konkret, kemudian ke gambar-gambar pada tahap semi konkret dan akhirnya ke simbol-simbol pada tahap abstrak.

3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif

Matematika merupakan ilmu deduktif, namun karena sesuai tahap perkembangan mental siswa maka pada pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif.

4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi.

Kebenaran matematika merupakan kebenaran yang konsisten artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lainnya. Suatu pernyataan dianggap benar jika didasarkan kepada pernyataan-pernyataan sebelumnya yang telah diterima kebenarannya, meskipun di SD pembelajaran matematika dilakukan dengan cara induktif tetapi pada jenjang selanjutnya generalisasi suatu konsep harus secara deduktif.

d. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika merupakan apa yang harus dicapai setelah pembelajaran dilaksanakan. Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut Depdiknas dalam (Susanto, 2014: 190) sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

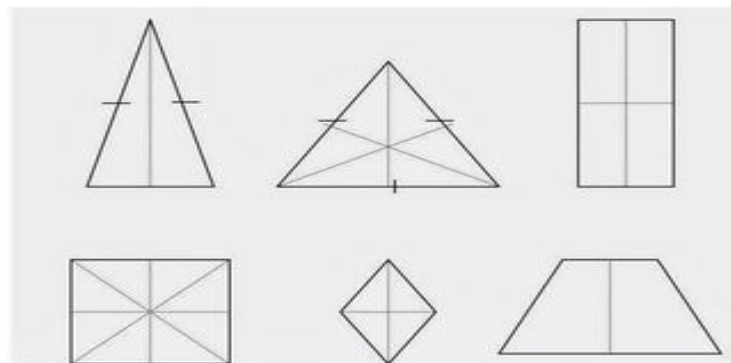
4. Materi Simetri

Standar Kompetensi : 8. memahami sifat bangun ruang sederhana dan hubungan antar bangun datar.

Kompetensi Dasar : 8.6 mengidentifikasi benda-benda dan bangun datar yang simetris.

Bangun simetris adalah bangun yang dapat dilipat (dibagi) menjadi dua bagian yang sama persis baik bentuk maupun besarnya. Sedangkan bangun tidak simetris disebut bangunan simetris. Garis lipat yang menentukan benda simetris disebut garis simetri atau sumbu simetri.

Gambar 2.1 Bangun datar simetris



Pada gambar diatas garis atau sumbus simetri digambarkan dengan garis putus-putus. Apabila kita melipat atau memotong sebuah bangun datar dengan mengikuti garis-garis simetri tersebut maka bangun datar itu akan terbagi menjadi dua bagian yang sama besar.

Tabel 2.1 Tabel banyaknya simetri lipat bangun datar

Nama bangun datar	Simetri lipat	Sumbu simetri
Persegi	4	4
Persegi panjang	2	2
Jajar genjang	-	-
Belah ketupat	2	2
Segitiga siku-siku	1	1
Segitiga sama kaki	1	1
Segitiga sembarang	-	-
Segitiga sama sisi	3	3
Trapeسيوم	1	1
Layang-layang	1	1
Lingkaran	Tidak terhingga	Tidak terhingga

Gambar 2.2 Benda-benda yang simetris



Jika suatu benda tidak memiliki ukuran yang sama antara kanan dan kirinya, maka benda tersebut bukan benda simetris. Suatu bangun atau benda yang tidak simetris disebut asimetris. Berikut contoh benda asimetris.

Gambar 2.3 Benda-benda yang tidak simetris



Suatu bangun datar dikatakan simetris jika bangun datar tersebut dilipat dua pada suatu garis, maka lipatan tersebut sama besar. Garis tersebut dinamakan sumbu simetri.

5. Pendekatan Saintifik

Menurut Wasisto (2013: 147) pendekatan adalah konsep dasar yang mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari pemikiran tentang bagaimana metode pembelajaran diterapkan berdasarkan teori tertentu.

Yaumi (2013: 205) mengartikan pendekatan sebagai berikut :

Pendekatan merupakan sudut pandang bagi guru, dosen atau instruktur atau pengembang terhadap proses pembelajaran, seperti pendekatan yang berpusat pada guru, dosen atau instruktur (teacher-centered approaches).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan adalah cara pandang seseorang terhadap proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran tersebut. Pendekatan yang kita kenal, terbagi atas pendekatan yang berpusat pada guru dan pendekatan yang berpusat pada siswa. Salah satu pendekatan yang berpusat pada siswa adalah pendekatan saintifik.

Langkah-langkah pendekatan saintifik meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jaringan, yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Mengamati

Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media objek secara nyata, siswa senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu siswa.

b. Menanya

Guru bertanya, maka pada saat itu guru membimbing serta memandu siswa dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan siswa, ketika itu juga guru mendorong siswa untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik.

c. Menalar

Penalaran adalah proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh kesimpulan berupa pengetahuan.

d. Mencoba

Hasil belajar yang nyata dapat diperoleh ketika siswa mencoba atau melakukan percobaan.

e. Membentuk jejaring atau pembelajaran kolaboratif

Kewenangan fungsi guru pada pembelajaran kolaboratif lebih bersifat direktif atau manager belajar, sebaliknya siswa harus lebih aktif.

B. Penelitian yang Relevan

1. Jurnal penelitian Yulia Elviza (2013) yang berjudul “*Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka-Teki Silang di Kelas VII.A SMPN 2 Sungai Penuh*” menyimpulkan bahwa proses dan hasil peningkatan kosakata di kelas VII A SMP 2 Sungai Penuh melalui teknik permainan teka-teki atau crossword meningkatkan siswa penguasaan kosakata dilihat oleh sinonim, antonim, dan makna dari istilah sebagai

indikator. Temuan dari penelitian ini adalah teka-teki permainan teka-teki silang dapat meningkatkan kosakata siswa, dapat dilihat dari rata-rata pra-siklus 53,92%, 69,50% siklus pertama dan siklus II 75,25%.

2. Jurnal penelitian internasional Babayemi, J.O, Akinsola, M.K (Professor) (2014) yang berjudul “*Effects of Crossword-Picture Puzzle Teaching Strategy and Mental Ability on Students’ Achievement in Basic Science in Southwestern Nigeria*” menyimpulkan bahwa *Crossword-Picture Puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terutama pada prestasi serta direkomendasikan untuk diadopsi oleh Sains Dasar guru dan perencanaan kurikulum.
3. Jurnal penelitian Akhsanul In’am dan Siti Hajar (2017), yang berjudul “*Learning Geometry through Discovery Learning Using a Scientific Approach*”, menyimpulkan bahwa kegiatan guru selama pelaksanaan pembelajaran geometri menggunakan Pendekatan Ilmiah ini sejalan dengan desain pembelajaran yang valid. Guru dalam kegiatan ini menjadi lebih inovatif dan kemampuan guru membaik. Peningkatan itu terlihat ketika guru mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

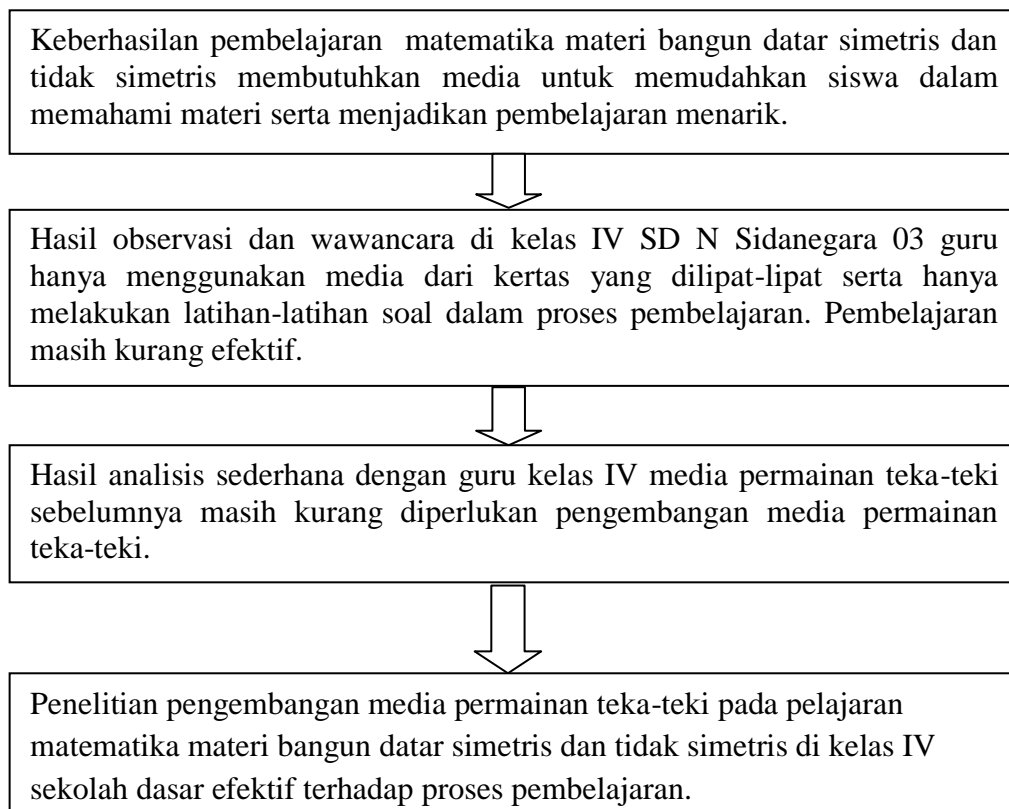
C. Kerangka Pikir

Seorang guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dengan disertai media agar siswa lebih antusias dan aktif saat menerima materi yang diajarkan. Salah satu media yaitu media permainan teka-teki yang mampu merangsang siswa berfikir dan terlibat aktif.

Hasil observasi dan wawancara di kelas IV SD N Sidanegara 03 bahwa penggunaan media masih terbatas dan tidak memenuhi kebutuhan belajar siswa. Media hanya berupa kertas yang dilipat-lipat. Proses pembelajaran hanya mengandalkan soal-soal yang ada dibuku sehingga dalam pembinaan keterampilan masih kurang.

Kelemahan media permainan mengharuskan sebuah penelitian dengan mengembangkan media permainan teka-teki yang diterapkan melalui permainan agar pembelajaran menyenangkan dan membuat siswa aktif serta tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Kerangka berfikir dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Adanya penggunaan media pembelajaran materi bangun datar simetris dan tidak simetris di kelas IV sekolah dasar.
2. Menghasilkan pengembangan media permainan teka-teki yang valid pada pelajaran matematika materi bangun datar simetris dan tidak simetris di kelas IV sekolah dasar.
3. Adanya keefektifan penggunaan media permainan teka-teki pada pelajaran matematika materi bangun datar simetris dan tidak simetris terhadap prestasi belajar siswa di kelas IV sekolah dasar.
4. Penilaian guru baik terhadap pengembangan media permainan teka-teki pada pelajaran matematika materi bangun datar simetris dan tidak simetris di kelas IV sekolah dasar.
5. Respon siswa baik terhadap pengembangan media permainan teka-teki pada pelajaran matematika materi bangun datar simetris dan tidak simetris di kelas IV sekolah dasar.