

BAB II

KAJIAN TEORI

A Kajian Teoretis

1. Hakikat Media Pembelajaran

Peran seorang guru dalam merancang ataupun menyusun media pembelajaran sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar. Menurut pendapat Briggs “media” merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Arti lainnya dari media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar (Miarso, 1989). Media pembelajaran diartikan sebagai sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dimana kata pembelajaran sendiri diartikan sebagai proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar (Sanaky, 2013:3).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Daryanto, 2010:6).

Sedangkan Suryani (2012:136) mendefinisikan “media pembelajaran dikatakan sebagai media yang memiliki fungsi sebagai alat

bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar penerima pesan belajar (peserta didik), karena fungsi tersebut mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi, sehingga peserta didik dapat menerimanya dengan mudah”.

Gagne dalam Sadiman (2010:6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat membantu proses belajar. Sementara itu Briggs dalam Sadiman, (2010:6) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta membantu siswa untuk belajar.

Senada dengan pendapat tersebut, Arsyad (2013:10) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar”. Pendapat ini menekankan bahwa segala sesuatu dapat dijadikan media dalam pembelajaran, asalkan media yang digunakan tersebut dapat merangsang siswa agar senang dan tertarik terhadap pembelajaran, sehingga siswa mudah dalam memahami materi yang diberikan guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dijadikan pedoman untuk mengajar yang disusun secara sistematis berupa materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari

peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Para ahli mengelompokan jenis-jenis media pembelajaran. Apabila dilihat dari segi perkembangan teknologinya, Seels dan Glasgow membagi media ke dalam dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Diantaranya akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Pilihan Media Tradisional

- a) Media visual diam yang diproyeksikan. Contohnya: proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
- b) Visual yang tidak diproyeksikan. Contohnya: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, dll.
- c) Audio. Contohnya: rekaman piringan, pita kaset, dll.
- d) Penyajian multimedia. Contohnya: slide plus suara (tape), *multi-image*.
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan. Contohnya: film, televise, video.
- f) Cetak. Contohnya: buku teks, modul, tek program, majalah ilmiah, dll.
- g) Permainan. Contohnya: permainan papan, simulasi, teka-teki.
- h) Realita. Contohnya: model, contoh, peta, boneka.

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a) Berbasis telekomunikasi. Contohnya: telekonferen, kuliah jarak jauh.
- b) Berbasis mikroprosesor. Contohnya: permainan computer, system tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *Compact (video) disk*, *computer-assisted instruction*. (Arsyad, 2007: 33-35).

Dari penjelasan di atas, peneliti memasukkan media kartu dan papan pintar matematika dikelompokkan ke kategori media tradisional yaitu permainan dan visual yang tidak diproyeksikan karena dalam media kartu dan papan pintar matematika terdapat gambar, bermacam warna, bentuk, dll.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Sebuah media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang memiliki klasifikasi: (1) minimal mengacu pada sasaran yang akan dicapai peserta didik, (2) berisi informasi, pesan dan pengetahuan yang dituangkan dalam bentuk tertulis yang dapat dikomunikasikan kepada pembaca secara logis dan mudah diterima sesuai dengan keadaan kognitif peserta didik, (3) berisi konsep-konsep yang disajikan secara mekanik, interaktif dan mampu mendorong terjadinya proses berpikir kritis, kreatif, inovatif dan kedalaman berfikir serta metakognisi dan evaluasi diri, dan (4) secara fisik tersaji dalam wujud tampilan yang menarik dan menggambarkan ciri khas buku pelajaran (BSNP, 2006:15).

Berdasar pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang baik mempunyai kriteria 1) sesuai dengan tujuan pembelajaran dimana bahan ajar yang dipilih/digunakan sebaiknya mendukung kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan, 2) berguna dan sesuai dengan perkembangan anak, maksudnya bahwa bahan ajar dapat memotivasi belajar peserta didik dan senang dalam mengikuti kegiatan belajar, 3) mudah dipahami maksudnya baik materi maupun penggunaan bahasanya mudah diikuti oleh peserta didik, dan 4) tersusun secara sistematis artinya, bahan ajar disajikan dengan sistematika yang urut, dan (5) dikemas dengan semenarik mungkin dari segi tampilan fisiknya.

c. Prinsip-prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar yang dikeluarkan oleh BSNP (2006) bahwa bahan ajar yang layak adalah yang memenuhi kriteria kelayakan isi materi, keterbacaan bahasa, penyajian materi dan kegrafisan serta desain grafis. Selain itu ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar yaitu (1) prinsip relevansi atau keterkaitan materi sesuai dengan tuntutan Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar, (2) prinsip konsistensi atau keajegan, dimaksudkan jika kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik ada empat macam, maka bahan ajarnya pun harus empat macam, (3) prinsip adekuasi atau kecukupan adalah kecukupan materi

dalam bahan ajar untuk mencapai kompetensi seperti yang diajarkan oleh guru (Direktorat Pembinaan SMA, 2010).

Selain prinsip tersebut, menurut Prastowo (2011: 58-60) ada tiga prinsip yang dapat dijadikan pedoman. *Pertama*, prinsip relevansi. Maksudnya, bahan ajar yang dipilih hendaknya ada relasi dengan pencapaian standar kompetensi maupun kompetensi dasar. *Kedua*, prinsip konsistensi, maksudnya bahan ajar yang dipilih memiliki keajegan. Jadi, antara kompetensi dasar yang mesti dikuasai peserta didik dengan bahan ajar yang disediakan memiliki keselarasan dan kesamaan. *Ketiga*, prinsip kecukupan, maksudnya, ketika memilih bahan ajar hendaknya dicari yang memadai untuk membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan.

Borg and Gall 1983 (dalam Tim Puslitjaknov, 2008:8) juga menyampaikan bahwa pengembangan bahan ajar dapat dilakukan dengan prosedur yang sederhana melalui lima langkah utama yaitu: 1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, 2) Mengembangkan produk awal, 3) Validasi ahli materi dan bahasa, guru bahasa Indonesia, ahli, dan 4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, dan uji coba lapangan luas dan produk akhir.

Salah satu media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan belajar matematika pada materi perkalian adalah media pembelajaran Kartu dan Papan Perkalian Pintar Matematika (karpan). Alasan peneliti

menggunakan media ini di kelas rendah yaitu menjadikan siswa memahami perkalian sejak duduk di kelas rendah, baik memahami dari segi konsep maupun cara menghitung yang benar. Menurut Sintawati (2017), hal yang mendasar dan penting dalam matematika adalah kemampuan dalam memahami konsep.

Adapun penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengacu pada prinsip pengembangan Penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *Reaseach and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2019:30) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Metode penelitian ini merujuk pada model Borg&Gall dengan 10 tahapan yang ada dan diambil peneliti mengambil 7 tahapan. Penelitian ini tujuan akhirnya adalah mengembangkan suatu produk media pembelajaran KarPan Pintar untuk menguatkan keterampilan konsep berhitung perkalian untuk Kelas II Sekolah Dasar.

2. Media Kartu dan Papan Pintar

- a. Media papan pintar angka adalah sebuah media pembelajaran menghitung angka secara berulang dengan menggunakan beberapa bagian-bagian. Media papan pintar merupakan permainan digital dengan memiliki beberapa komponen dengan fungsinya masing-masing. Permainan digital adalah salah satu permainan yang digemari

anak-anak, media tersebut berjenis media visual yang hanya bisa dilihat dan dinikmati oleh indra penglihatan.

Menurut Sucahyo media papan pintar merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Media papan pintar dalam permainan papan pintar ini dibentuk dengan cara bermain yang ditegakkan potongan-potongan balok kemudian disusun atau ditata di dalam papan pintar angka sehingga membentuk suatu bangun datar yang mudah dipahami dan tahap ini merupakan tahap kognitif.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Kartu soal dan papan pintar adalah jenis permainan berbentuk papan pintar dan Kartu soal yang akan menarik siswa dalam belajar. Jenis permainan tersebut diharapkan akan membantu siswa dalam belajar perkalian bilangan cacah. Gambar pada Kartu soal menggunakan hewan endemik Indonesia sehingga siswa tidak hanya belajar matematika tetapi menambah pengetahuan siswa akan hewan langka dan endemik Indonesia.

3. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan pembelajaran yang ditujukan untuk menumbuhkan dan mendorong siswa agar memiliki kemampuan berpikir cermat, objektif, kritis, logis, dan analitis. Oleh karena itu, siswa harus memiliki kemampuan berhitung yang baik. Menurut Nurhasanah (2007: 243), berhitung adalah mengerjakan hitungan (menjumlahkan, mengurangi, dan lain sebagainya).

Menurut Ruseffendi (1980: 148), Matematika adalah ilmu keteraturan, ilmu tentang struktur yang terorganisasikan mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil.

Sedangkan menurut Abdurrahman (2003: 252), Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sehingga fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.

Adapun menurut pendapat Aqib (2013: 66) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Munandar (dalam Suyono dan Hariyanto, 2011: 207) juga menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan membuat peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.

4. Perkalian dengan permainan

Menurut Glover (2007:30), In Arithmetic you add, subtract, multiply and divide numbers. Aritmatika berhubungan dengan menjumlah, mengurangi, menggali dan membagi bilangan. Menurut Dali S. Naga dalam Abdurrahman (2003:253), Aritmatika atau berhitung adalah cabang Matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan-hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut

penjumlahan pengurangan perkalian dan pembagian. Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa berhitung di SD adalah kegiatan menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, dan membagi.

Menurut Aisyah (2007:65) kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dapat dikatakan bahwa semua aktivitas kehidupan semua manusia memerlukan kemampuan ini. Dari definisi pendapat ahli di atas kemampuan berhitung atau yang dimaksud kemampuan untuk menghitung dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menjumlah, mengalikan, maupun melakukan segala hal yang berkaitan dengan perhitungan atau ilmu Matematika. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung di SD adalah kemampuan untuk menjumlahkan, mengalikan, maupun yang berkaitan dengan perhitungan.

Permainan matematika anak dapat di kelompokkan yaitu :

- a. Penguasaan Konsep Pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung benda/ bilangan.
- b. Masa Transisi Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya.

- c. Lambang Merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan sebagainya.

Ciri-ciri anak sudah mulai menyenangi permainan berhitung antara lain:

- a. Spontan menunjukan ketertarikan pada aktivitas berhitung.
- b. Anak mulai menyebut urutan bilangan.
- c. Spontan melakukan perhitungan benda-benda yang ada di sekitarnya.
- d. Anak mulai membanding bandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya.
- e. Anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya tanpa disengaja.

5. Komponen pengembangan media papan pintar dan kartu soal

Media papan pintar dan kartu soal yang dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa komponen diantaranya:

- a. Papan Pintar

Papan pintar yang terbuat dari bahan mdf dilapisi hpl ukuran 21 cmx33 cm dan berbentuk kotak, membagi papan tersebut menjadi empat kolom dan satu kolom pertama sebagai tempat judul dan tombol hasil, kolom kedua, ketiga, dan keempat terbagi menjadi 11 kotak kecil. Kolom kedua yaitu lampu indicator berjumlah 10 dan tombol riset, kolom ketiga display angka berjumlah 11 dimana 10 display sebagai

menampilkan angka yang ditekan saklar display yang ke 11 menunjukkan hasil penjumlahan display 1 sampai 10. Kolom keempat adalah saklar berjumlah 10, satu tombol power. Dimana saklar berguna untuk menghidupkan lampu indicator, tombol power untuk menghidupkan dan mematikan alat. Bagian belakang kotak ada lubang soket sebagai tempat menyalurkan dengan sumber listrik.

b. Kartu Soal

Dalam kartu soal yang peneliti kembangkan dibuat menjadi dua sisi, sisi yang depan berisi gambar hewan endemik Indonesia (Lampiran X) sedangkan sebaliknya yaitu pertanyaan (Lampiran X). Pertanyaan tersebut yaitu soal perkalian terkait dengan materi. Kartu soal yang didesain semenarik mungkin, bagian muka dengan bergambar hewan-hewan langka yang dilindungi negara dan bagian belakang berisi soal cerita perkalian dengan hasil 1 sampai 100. Bahan terbuat dari kertas ivory dengan ukuran 6 cm x 9cm berjumlah 100 keping. Produk *KarPan Pintar* digunakan untuk menguatkan kemampuan konsep berhitung perkalian peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini peneliti mengambil referensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh:

1. Miftahuddin, & Arofah (2020) melakukan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Analysis

dilakukan untuk menganalisis kebutuhan tentang pengembangan permainan kartu hitung; Design dilakukan sesuai kebutuhan; Development dilakukan berdasarkan masukan dari tim ahli untuk menyempurnakan produk; Implementation dilakukan pada siswa kelas IIV sebagai penunjang pembelajaran; dan Evaluation diperlukan untuk mengukur kelayakan dan efektifitas penggunaan produk. Penelitian dilakukan dengan subjek penelitian siswa kelas IIV berjumlah 24 siswa. Instrumen penelitian menggunakan angket dan analisis datanya menggunakan teknik deskripsi kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut, 1) Pengembangan permainan kartu hitung sangat dibutuhkan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan kemampuan berhitung anak meningkat; 2) Pengembangan permainan kartu hitung dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE, menurut penilaian ahli media dan ahli materi permainan kartu hitung dikatakan layak dengan persentase kelayakan 97% dan 94,44%; dan 3) Nilai signifikansi (2 tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu hitung efektif digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian pada muatan pelajaran matematika.

2. Malapata, & Wijayaningsih (2019) melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media lumbung hitung pada anak kelompok A2 di TK Sinar Nyata Salatiga. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan tiga

kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 13 anak Kelompok A2 TK Sinar Nyata Salatiga. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun melalui media “Lambung Hitung”. Proses pembelajaran dengan menggunakan media Lambung Hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui media Lambung Hitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A2 di TK Sinar Nyata.

3. Menurut Naibaho, & Fitriyah (2019) yaitu kualitas pendidikan di tingkat dasar dituntut untuk selalu lebih baik seiring dengan perubahan dunia. Pembelajaran matematika yang monoton dan anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, dapat menjadi faktor penyebab kegagalan pembelajaran matematika. Berdasarkan Kurikulum 2013, media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran siswa tak terkecuali dalam mata pelajaran Matematika. Anak-anak di tingkat sekolah dasar cenderung bermain. Dengan bermain anak-anak akan belajar semakin banyak dan ketika belajar dengan situasi yang menyenangkan, pembelajaran akan lebih efektif. Perkembangan media pembelajaran ini dalam bentuk game snakes & ladders berbasis IT yang dilengkapi dengan lagu dan video bertujuan untuk memberikan wacana media alternatif untuk tingkat sekolah dasar khususnya pada materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah. Metode dalam penelitian ini dengan studi literatur.

Literatur digunakan dari buku, jurnal, dan artikel yang akurat. Penggunaan media alternatif ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, khususnya dalam materi perkalian dan pembagian pada bilangan cacah.

4. Mutho'i, & Lestari (2018) melakukan penelitian tentang pembelajaran matematika pada Kelas II SDN Tanjekwagir selama ini cenderung masih terpaku dengan penghafalan rumus-rumus dalam menyelesaikan masalah dan menghitung angka-angka yang peserta didik beranggapan sulit untuk dipecahkan serta kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas peserta didik, aktivitas guru dan hasil belajar peserta didik menggunakan media PAPI. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas II SDN Tanjekwagir dengan jumlah 30 orang peserta didik. Penelitian ini berlangsung dalam II siklus. Siklus I terdiri atas 2 pertemuan dan siklus II terdiri atas 2 pertemuan. Indikator keberhasilan yang ditetapkan apabila rata-rata kelas meningkat dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan. Hal tersebut menunjukkan dengan peningkatan rata-rata kelas yaitu pada pra siklus 33,33 menjadi 70,43 pada siklus I, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 84,63. Penggunaan media PAPI mampu meningkatkan aktivitas peserta didik, aktivitas guru dan hasil belajar peserta didik di SDN Tanjekwagir Kelas II SDN Tanjekwagir kecamatan Krembung.

5. Wulandari, & Prasetyaningrum (2018) menyatakan bahwa anak *slow learner* terbatas dalam menangani konsep abstrak dan simbolis, sehingga mengalami kesulitan dalam berhitung salah satunya penjumlahan. *The stamp game* adalah media belajar yang memiliki konsep untuk mengajarkan operasi hitung penjumlahan dengan wujud konkret yang mudah digunakan oleh anak dengan langkah yang sederhana dan digunakan secara berulang untuk menguatkan konsep yang sedang dipelajari, sehingga media ini dapat meningkatkan kemampuan berhitung (penjumlahan) pada anak *slow learner*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung (penjumlahan) pada siswa Sekolah Dasar yang *slow learner* dengan menggunakan media *the stamp game*. Jenis penelitian ini adalah desain eksperimen kasus tunggal. Subjek penelitian meliputi 3 anak *slow learner* yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media *the stamp game* dapat meningkatkan kemampuan berhitung (penjumlahan) pada siswa Sekolah Dasar yang *slow learner*.
6. Maspupah (2015) menyatakan bahwa permasalahan utama pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah di Kelas II SDN Inpres 1 Birobuli. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan penerapan metode pembelajaran demonstrasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah di Kelas II SDN Inpres 1 Birobuli. Subyek penelitian ini adalah

siswa Kelas II yang berjumlah 36 orang siswa, 19 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Hasil observasi kegiatan guru pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 70% berada dalam kategori kurang, pada siklus II nilai yang diperoleh guru rata-rata 85,71% berada dalam kategori baik. Untuk hasil observasi kegiatan siswa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 71,11%, berada dalam kategori cukup, pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 86,67%, berada dalam kategori baik. Hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata daya serap klasikal 68,89% serta ketuntasan belajar klasikal 61,11%. Pada siklus II nilai rata-rata daya serap klasikal 80,56% serta ketuntasan belajar klasikal 88,89%. Hal ini berarti pembelajaran pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan dengan nilai rata-rata daya serap klasikal minimal 65% dan ketuntasan belajar klasikal memperoleh nilai minimal 80%, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pada materi perkalian bilangan cacah melalui penerapan metode pembelajaran demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SDN Inpres 1 Birobuli.

C. Kerangka Pikir

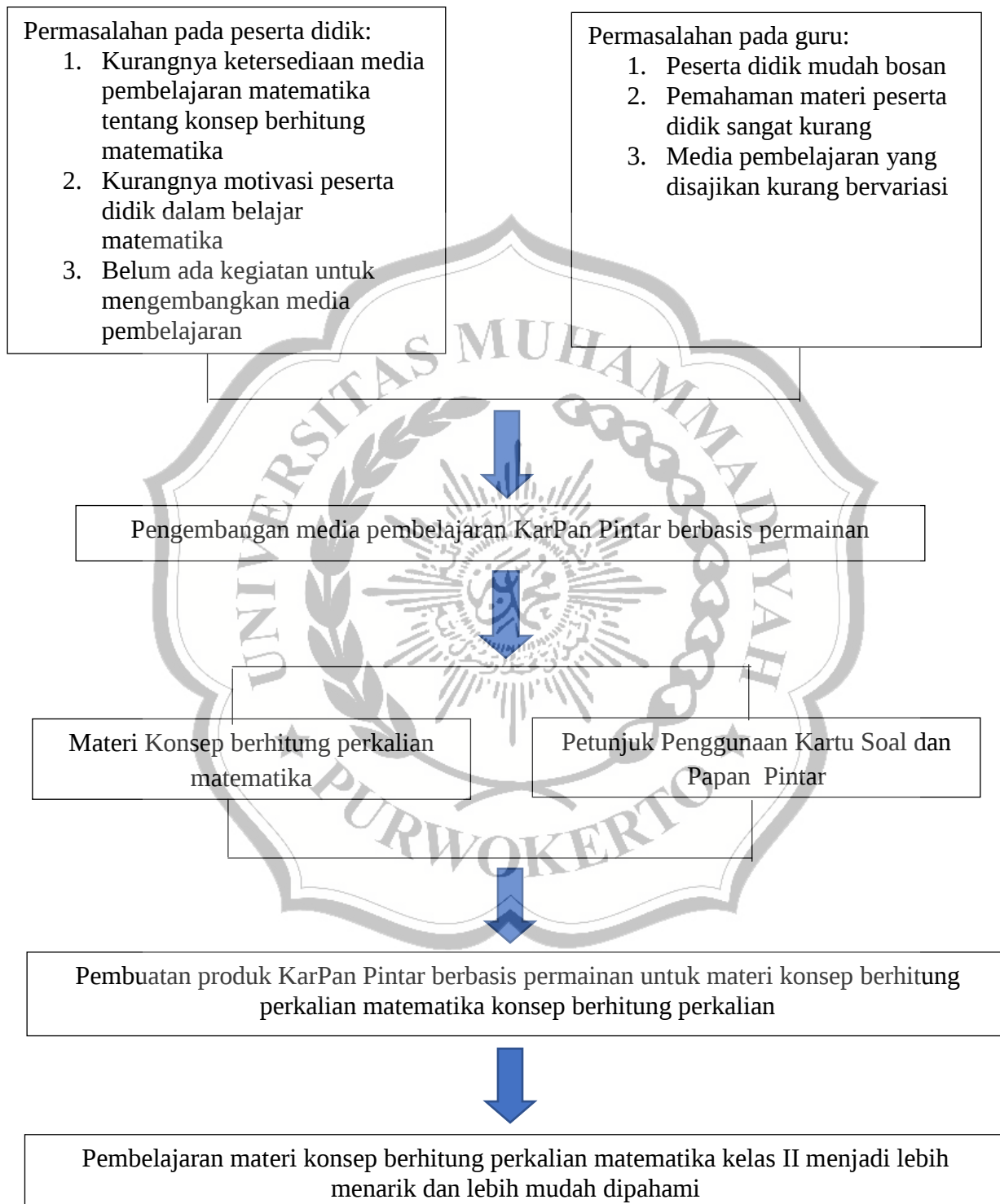
Anak yang kesulitan belajar adalah anak yang mengalami kesulitan dalam tugas-tugas akademik dari proses psikologi dasar seperti konsep berhitung perkalian, menulis dan berhitung yang disebabkan adanya disfungsi sistem saraf dan bukan disebabkan oleh gangguan lain seperti gangguan pendengaran, penglihatan maupun tunagrahita. Gejala umum yang sering nampak pada anak berkesulitan belajar yaitu kurangnya pemahaman pada

matei pelajaran di sekolah, prestasi yang rendah dan kemampuan yang dimiliki lebih rendah dari teman sebayanya. Salah satu anak berkesulitan belajar di sekolah yaitu anak berkesulitan konsep berhitung perkalian. Anak yang berkesulitan belajar konsep berhitung perkalian adalah siswa yang belum terampil dalam menghitung perkalian bilangan dimulai dari bilangan yang terkecil yaitu bilangan yang hasilnya nantinya dibawah 50.

Keterampilan berhitung sangatlah penting dimiliki oleh seorang anak yaitu dikelas II. Keterampilan konsep berhitung perkalian sudah diberikan saat anak mulai memasuki sekolah dasar. Namun tidak semua anak dapat dengan mudah belajar konsep berhitung perkalian. Tak jarang terdapat anak yang hingga kelas III bahkan sampai kelas VI masih kesulitan konsep berhitung perkalian dibawah 50. Apabila anak tidak diberikan intervensi maka anak akan kesulitan dalam mengikuti pelajaran. Intervensi yang dapat dilakukan salah satunya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran konsep berhitung perkalian yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Guru dapat melakukan asesmen informal terhadap anak yaitu mengumpulkan data tentang anak dan menganalisa kesalahan yang dilakukan anak. Hasil asesmen akan di jadikan pedoman pembuatan buku petunjuk sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D). Langkah-langkah pada penelitian dan pengembangan ini disederhanakan menjadi empat tahap yaitu Potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji produk, revisi produk dan pembuatan secara massal.

Alur kerangka berpikir digambarkan sebagai berikut ini:



Gambar 2.1. Kerangka pikir penelitian pengembangan media pembelajaran matematika “Karpan Pintar”