BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *Medium* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara. Dalam bahasa Arab media adalah **(اس لئ و)** atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Adapun media secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar.[21] Menurut Oemar Hamalik media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkan mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.[22] Menurut Hanafiah & Suhana, media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorang siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme.[23] Selain itu, Prihatin menerangkan bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk membantu siswa di dalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar ataupun dilihat oleh panca indera sehingga pembelajaran dapat berhasil guna dan berdaya guna.[24]

---

[21] Kasinyo Harto, *Desain Pembelajaran Agama Islam untuk Sekolah dan Madrasah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal.127

[22] Oemar Hamalik, *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum.* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 201

[23] Hanafiah, Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran,* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hal. 59

[24] E. Prihatin, *Guru Sebagai Fasilitator,* (Bandung: Mandiri Persada, 2008), hal. 50

Definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah alat yang digunakan sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran untuk memberikan stimulus pikiran, perasaan, dan menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan memungkinkan seseorang memperoleh membentuk kompetensi ketrampilan dalam proses pembelajaran serta perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu atau pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang didalamnya mengharuskan aktivitas guru, aktivitas siswa dan model pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran secara efektif dan efisien yang di mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.[25]

Pengertian pembelajaran menurut Wina Sanjaya:[26]

> Pembelajaran adalah proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada diluar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan tertentu.

[25]Zainal Aqib, *Model - Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), hal. 66

[26] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009) hal. 26

3. Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan pengertian media dan pembelajaran yang sudah kita pahami sebelumnya, media pembelajaran diartikan sebagai sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan pembelajaran serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengaktifkan komunikasi antar pendidik, siswa-siswi, dan bisa memberikan pengalaman yang nyata dapat menumbuhkan kegiatan mandiri di kalangan peserta didik. Hal serupa juga disampaikan oleh Suryani dan Agung dalam Nunuk Suryani, bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputialat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).[27]

4. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting yakni metode mengajar dan media pembelajaran. Pemilihan metode mengajar tertentu pastinya akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Adapun salah satu fungsi media yakni sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci,

[27]N. Suryani, A. Setiawan, A. Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya: 2018), hal. 4

Daryanto mengemukakan fungsi media bagi siswa dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:[28]

1. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik secara jaraknya, ukurannya, dan lain sebagainya.
2. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang terlalu kecil.
3. Mengamati dengan jelas benda-benda yang tidak memungkinkan untuk kita pegang secara langsung.
4. Dapat melihat benda-benda secara baik meski dalam keadaan gerakan yang cepat maupun sangat lambat.
5. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Sedikit berbeda dengan pendapat Daryanto diatas, Suprihatiningrum menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama sebagai berikut:[29]

1. Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tesebut.
2. Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.
3. Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
4. Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.

Berdasarkan paparan para ahli dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yakni sebagai tujuan intruksi di mana informasi yang ada pada media itu harus melibatkan peserta didik. Materi harus dirancang lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip belajar. Media

[28] Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2010), hal. 8-10

[29] Jamil, Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi.* (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2013), hal. 320-321

pembelajaran harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan.

5. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Beberapa ciri-ciri umum media pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Jennah yaitu:[30]

1. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal dengan *hardware* (perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba oleh panca indera.
2. Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
3. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
4. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengkomunikasikan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
5. Maka pemebalajaran merupakan komponen sumber belajar (pesan, orang material, teknik, dan lingkungan).
6. Sikap, perbuatan, organisasi strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokkan berbagai jenis media pembelajaran menurut Jennah antara lain:[31]

1. Media Pembelajaran Menurut Bentuk Bendanya

   a. Media Dua Dimensi

      Media dua dimensi yaitu media yang berbentuk bidang datar, hanya memiliki ukurang panjang dan lebar saja. Contohnya :

[30] Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran.* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), hal. 2
[31] Jennah, *Media Pembelajaran*…….. hal. 45

gambar, grafik, peta, poster, bagan, atlas, surat kabar, majalah, kliping, dan lain-lain.

b. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi yaitu media yang berbentuk isi (volume), memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Contohnya: objek, model, mock-up, globe, diorama dan specimen.

2. Media Pembelajaran Menurut Perangkatnya

a. *Hardware* (perangkat keras)

Hardware adalah peralatan untuk menyampaikan pesan yang disimpan pada material untuk disampaikan kepada audien. Media pembelajaran yang termasuk perangkat keras, misalnya proyektor, OHP, proyektor film, video, tape recorder, slide, kamera, komputer, dan sebagainya.

b. *Software* (perangkat lunak)

Software adalah isipesan yang disimpan pada material. Media pembelajaran yang termasuk perangkat lunak, misalnya isi pesan yang disimpan pada transparan OHP, kaset audio, kaset video, film, dan sebagainya.

3. Media Pembelajaran Menurut Indera Penerimanya

a. Media Visual

Media visual adalah media yang pesannya hanya dapat diamati dengan indera penglihatan. Media ini merupakan jenis media yang mempunyai informasi secara visual, tetapi tidak dapat

menampilkan suara maupun gerak, misalnya gambar, foto, grafik, dan poster.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang menghasilkan pesan hanya dengan suara saja. Jenis media ini juga hanya memanipulasi kemampuan-kemampuan suara, misalnya radio, tape recorder, dan laboratorium bahasa.

4. Media Pembelajaran Menurut Cara Kerjanya

a. Media Proyektabel

Media proyektabel adalah media yang cara kerjanya dengan menggunakan sarana proyeksi. Media ini menggunakan sarana proyektor, misalnya slide proyektor, overhead proyektor, opaque proyektor dan segala jenis film.

b. Media Non Proyektabel

Media non proyektabel adalah mediayang dapat diamati tanpa menggunakan sistem proyeksi dan langsung dapat diamati. Media ini penggunaannya tanpa proyektor dan mempunyai ukuran panjang, lebar, tebal, dan tinggi. Misalnya berbagai jenis model, diorama, globe dan sejenisnya.

5. Media Pembelajaran Menurut Sifatnya

a. Media Diam

Media diam adalah pesan yang diperoleh dari media tersebut hanya diam saja tidak bergerak. Media jenis ini hanya mempunyai

kemampuan menyampaikan informasi secara visual, tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak. Misalnya, gambar dari film slide, gambar dari transparan pada OHP, film rangkai, halaman cetak video file, dan microfrom.

b. Media Bergerak

Media bergerak adalah media yang menghasilkan pesan/gambar yang dapat bergerak, misalnya gambar hidup/bergerak yang terlihat pada gambar yang ada di film gambar pada video/televise.

6. Media Pembelajaran Menurut Penggunanya

a. Media Individual

Media individual adalah media tersebut hanya dapat digunakan secara perorangan.

b. Media Kelompok

Media kelompok adalah media tersebut dapat digunakan secara perorangan juga dapat digunakan secara kelompok, misalnya segala jenis media paparan, seperangkat OHP, slide dan film.

c. Media Kelompok Besar

Media kelompok besar yaitu media tersebut dapat digunakan oleh kelompok masa yang lebih besar, misalnya penyuluhan dilapangan dengan menggunakan film lebar dan pengeras, dan televisi umum.

Setiap media sudah pasti memiliki kelebihan dan keterbatasan dalam penggunaannya. Seorang guru seharusnya dapat mengkaji kelebihan dan keterbatasan itu, kemudian menjadikan kajiannya itu sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

B. Media Pembelajaran Benda Konkret

1. Pengertian Media Pembelajaran Benda Konkret

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia yang dikutip oleh Abdullah, konkret berarti nyata, dapat dibuktikan.[32] Dalam pengertiannya, media benda konkret sama dengan benda asli, yaitu benda nyata yang bisa dibuktikan. Benda asli adalah benda yang sebenarnya, media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Menurut Ibrahim dan Syaodih, yang dimaksud media konkret yaitu untuk mencapai hasil yang optimal dari proses belajar mengajar salah satu yang disarankan dalam digunakannya pula media yang bersifat langsung, bersifat nyata atau realita.[33] Selain itu, definisi lain dari media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.[34]

---

[32] Pius Abdullah dan Danu Prasetya, *Kamus LengkapBahasa Indonesia,* (Surabaya: Arkola), hal. 416

[33] Ibrahim, R.,& Syaodih Nana. *Perencanaan…,* hal. 118

[34] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 5

Paparan diatas dapat disimpulkan media benda konkret adalah media benda nyata atau benda yang sebenarnya yang diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu yang berguna untuk memberikan rangsangan kepada peserta didik dalam hal mempelajari ketrampilan tertentu.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Benda Konkret

Menurut Degeng yang dikutip oleh Sungkono, media benda konkret dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:[35]

> Objek dan benda/barang contoh (specimen). Objek adalah semua benda yang masih dalam keadaan asli, alami seperti ia hidup dan berada. Sedangkan benda/barang contoh (specimen) adalah benda-benda asli atau sebagian benda asli yang dipergunakan sebagai sampel. Jadi specimen merupakan sebagian kecil benda asli yang mewakili benda asli yang berada di tempat aslinya yang berjumlah sangat banyak, berwujud sangatbesar/luas dan amat utuh.

Media benda konkret juga diklasifikasikan menjadi benda asli tidak alami dan benda asli buatan manusia. Menurut Sungkono, benda asli buatan manusia yaitu jenis benda asli yang telah dimodifikasi bentuknya oleh manusia. Sedangkan benda asli tidak alami adalah benda yang murni buatan manusia, seperti awetan dalam botol.

3. Manfaat Media Benda Konkret

Media konkret merupakan suatu media nyata yang digunakan dalam proses belajar mengjar dimana nantinya akan berpengaruh terhadap hasil

[35] Sungkono, *Peran Benda Asli…,* hal .28

pembelajaran yang lebih baik. Menurut pendapat Mulyani, manfaat media konkret antara lain:[36]

1. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar;
2. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme
3. Mengembangkan motivasi belajar siswa
4. Mempertinggi mutu pembelajaran.
5. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal.
6. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
7. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya.
8. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan prestasi yang sama

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media benda konkret dapat memperjelas pesan yang disampaikan kepada peserta didik, media benda konkret dapat memberikan rangsangan belajar dan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Benda Konkret

Penggunaan media benda konkret dalam pembelajarn memegang peran penting sebagai alat bantu untuk menciptkan kegiatan pembelajaran yang efektif, karena dapat mendorong motivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Anak akan lebih mengingat suatu benda yang dilihat dan dipegang lebih membekas dan dapat diterima oleh otak dalam sensasi dan memori *(long term memory)*[37]. Kelebihan media benda konkret (nyata) dapat membantu guru dalam menjelaskan suatu materi pada peserta didik,

[36] Mulyani Sumantri, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Bumi aksara, 2007), hal. 178

[37] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* (Jakarta: Indeks, 2009), hal. 93

dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari sesuatu yang nyata, dapat melatih ketrampilan siswa menggunakan alat indera.[38]

Oemar Hamalik dalam kutipan Azhar Arsyad memaparkan beberapa kelebihan penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran, yaitu:[39]

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit dalam berpikir dan mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian peserta didik.
3. Meletakkandasar-dasar yang penting untuk perkembangan proses belajar mengajar dan membuat pembelajaran yang mantap.
4. Memberikan pengalaman yang nyata dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur, lentur, dan kontinu terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman dalam belajar.

Selain memiliki kelebihan, setiap benda juga memiliki kekurangan. Kekurangan tersebut juga berkaitan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana memiliki kekurangan yakni:[40]

1. Memerlukan tambahan anggaran biaya pendidikan.
2. Memerlukan tempat yang memadai jika media tersebut berukuran besar.
3. Apabila media yang diperlukan sulit didapat di tempat tersebut, maka akan menghambat proses pembelajaran.
4. Baik guru dan siswa harus mampu menggunakan media pembelajaran tersebut.

---

[38] A Tabrani, Rusyan, *Penuntun Belajar yang Sukses*, (Jakarta: Nike Karya Jaya, 1993), hal. 199

[39] Azhar Arsyad, *Media Pembealjaran…,* hal.25

[40] Mulyani Sumantri dan Johar Permana, *Strategi BelajarMengajar*, (Bandung: CV Maulana, 2001), hal. 176

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media benda konkret akan meningkatkan pemahaman peserta didik dan membantu dalam memusatkan perhatian dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun kekurangan dalam penggunaan media benda konkret dapat diatasi dengan menggunakan media benda konkret yang mudah didapatkan serta tidak memberatkan dari segi biaya.

5. Langkah-langkah Penggunaan Media Benda Konkret

Agar proses pembelajaran dengan memanfaatkan media benda konkret tersebut dapat berlangsung dan berhasil dengan baik, maka perlu menempuh beberapa langkah. Adapun langkah-langkah penggunaan media benda konkret sebagai berikut:[41]

1. Menetapkan tujuan secara jelas.

   Langkah awal yang perlu dilakukan dalam memanfaatkan benda konkret adalah penetapan tujuan secara jelas. Tujuan pembelajaran ini sifarnya masih umum, namun dapat menggambarkan bentuk kemampuan yang diharapkan di miliki siswa setelah proses pembelajaran.

2. Merumuskan tujuan prilaku khusus secara tepat.

   Setelah menetapkan tujuan umum kemudian guru menetapkan tujuan yang lebih khusus. Tujuan khusus ini rumusannya jelas

[41]Yetrae, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berupa Media Konkret Peserta Didik Kelas II SDN-9 Menteng Palangka Raya.* (Palangka Raya: Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, 2013), hal. 27

menggambarkan tentang kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Bentuk prilaku sebagai tujuan,dapat diklasifikasikan kedalam tiga domain yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

3. Memilih alat pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya, dan mengetahui karakteristik peserta didik secara tepat.

   Benda konkret yang akan dimanfaatkan terlebih dahulu harus dipilih secara cermat sehingga dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu. Sedapat mungkin pilihlah yang paling cocok.

4. Menyusun perencanaan pembelajaran.

   Langkah keempat yakni menyusun perencanaan pembelajaran yang diharapkan pembelajarannya dapat berlangsung secara lancar.

5. Melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan peserta didik dan dikombinasikan dengan media.

   Langkah berikutnya yaitu melaksanakan penyajian materi pembelajaran. Dalam penyajian dan pembahasan materi dengan memanfaatkan benda asli, peserta didik perlu dilibatkan secara aktif.

6. Melakukan kegiatan lanjut.

Setelah penyajian materi dengan memanfaatkan benda konkret selesai, kemudian perlu dilakukan tindak lanjut. Kegiatan ini dapat berupa diskusi, penyusunan laporan, pemberian latihan dan eksperimen.

7. Untuk mengukur keberhasilan pencapaian terhadap tujuan yang telah dirumuskan pada awal kegiatan pembelajaran perlu dilakukan evaluasi.

Keberhasilan umum sebagai feedback bagiguru dan peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan benda konkret.

C. Pembelajaran Materi Dasar (Matematika)

1. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari kata Yunani *mathein* atau *manthenein* yang artinya mempelajari . Mungkin jugs kata ini berhubungan erat dengan kata Sansekerta *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan, atau intelegensi.[42] Menurut Tall menyatakan bahwa "*the mathematics is thinking*".[43] Hal ini berarti matematika adalah sarana untuk melatih berpikir. Menurut Sutawidjaja dan Dahlan, matematika itu memiliki sifat aksiomatik yaitu bahwa suatu struktur Matematika dimulai dari istilah yang tidak ditentukan (*undefined term*) atau istilah pangkal dan kaidah yang berkaitan dengan istilah pangkal tersebut yang disepakati kebenarannya yang disebut aksioma. Kemudian istilah-istilah lain

[42]Moch. Masykur Ag, *Mathematical Intelligent: cara erdas melatih otak dan menanggulangi kesulitan belajar* ,(Jogjakarta: Ar-Ruzz Media group, 2007) hal. 42

[43] Hasratuddin. *Mengapa Harus Belajar Matematika?*. (Medan: Perdana Publishing, 2015), hal. 28

dibentuk (ditentukan/*defined*), selanjutnya kaidah-kaidah baru dikembangkan dan biasanya disebut teorema yang kebenarannya dibuktikan kekonsistenannya dengan aksioma atau teorema yang sudah ada.[44]

Paparan diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat representasinya dengan lambang-lambang atau simbol dan memiliki arti serta dapat digunakan dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan.

2. Karakteristik Matematika

Menurut para ahli terdapat karakteristik matematika yang secara umum disepakati bersama. Beberapa karakteristik tersebut adalah:[45]

1. Memiliki kajian abstrak

   Matematika mempunyai obek kajian yang abstrak, walaupun tidak semua yang abstrak adalah matematika.[46] Dalam matemtika objek dasar yang dipelajari adalah abstrak, sering juga disebut objek mental. Objek-objek itu merupakan objek pikiran. Objek dasar meliputi: 1) fakta; 2) konsep; 3) operasi atau relasi; dan 4) prinsip. Dari objek dasar itulah dapat disusun suatu pola dan struktur matematika.

2. Memiliki simbol yang kosong arti

---

[44] Sutawidjaja, A. & Dahlan, J. A. *Pembelajaran Matematika*. (Jakarta: UT, 2011), hal. 19

[45] Soetadji, *Kiat Pendidikan Matematika*, (Jakarta: PT Buana Printing, 2007), hal. 42

[46] Abdul Halim Fathani, *Matematia Hakikat & Logika,* (Yogyakarta:AR-Ruzz Media, 2009), hal. 59

Dalam matematika jelas terlihat banyak sekali simbol-simbol yang digunakan, baik berupa huruf maupun bukan huruf. Rangkaian simbol-simbol dalam matematika dapat membentuk suatu model matematika. Model matematika dapat berupa persamaan, pertidaksamaan, bangun geometrik tertentu, dsb.

3. Memperhatikan semesta pembicaraan

   Sehubungan dengan kosongnya arti simbol-simbol matematika, bila menggunakannya seharusnya memperhatikan pula lingkup pembicaraannya. Semesta pembicaraaan adalah lingkup pembicaraan. Benar atau salah, ada atau tidaknya penyelesaian model matematika sangat ditentukanoleh semesta pembicaraannya.

4. Bertumpu pada kesepakatan

   Kesepakatan yang amat mendasar adalah aksioma dan konsep primitive. Aksioma diperlukan untuk menghindarkan berputar-putar dalam pembuktian. Sedangkan konsep primitive diperlukan untuk menghindarkan berputar-putar dalam pendefinisian. Sehingga dalam matematika bertumpu pada kesepakatan sangatlah penting.

5. Berpola pikir deduktif

   Matematika merupakan pengetahuan yang memiliki pola pikir deduktif, artinya suatu teori atau pernyataan dalam matematika dapat diterima kebenarannya apabila telah dibuktikan secara deduktif. Secara sederhana dapat dikatakan pemikiran yang berpangkal dari hal yang

bersifat umum, diterapkan atau diarahkan kepada hal yang bersifat khusus.

6. Konsisten dalam sistemnya

Dalam matematika terdapat banyak sistem. Ada sistem yang mempunyai kaitan satu sama lain, tetapi juga ada sistem yang dapat dipandang terlepas satu sama lain.[47] Setiap sistem atau strukturnya tersebut tidak boleh kontradiksi. Suatu definisi harus menggunakan istilah atau konsep yang sebelumnya sudah ditetapkan.

3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Matematika

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) Matematika di MI/SD merupakan standar minimum yang harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan.

Tabel 2.1
Pemetaan SK dan KD Mata Pelajaran Matematika kelas I

Semester I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Bilangan 1. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 20	1.1 Membilang banyak benda 1.2 Mengurutkan banyak benda 1.3 Melakukan penjumlahan dan pengurangan sampai 20 1.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan sampai 20
Geometri dan Pengukuran 2. Menggunakan pengurangan	2.1 Menentukan waktu (pagi, siang,

[47]Sumardyono, *Karakteristik Matematika dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Matematika.* (Yogyakarta: PPPG Matematika, 2004), hal.30

waktu dan panjang	malam), hari, dan jam (secara bulat) 2.2 Menentukan lama suatu kejadian berlangsung 2.3 Mengenal panjang suatu benda melalui kalimat sehari-hari (panjang, pendek) dan membandingkannya 2.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu dan panjang
3. Mengenal beberapa bangun ruang	3.1 Mengelompokkan berbagai bangun ruang sederhana (balok, prisma, tabung, bola, dan kerucut) 3.2 Menentukan urutan benda-benda ruang yang sejenis menurut besarnya

Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Bilangan 4. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah	4.1 Membilangbanyak benda 4.2 Mengurutkanbanyak benda 4.3 Menentukan nilai tempat puluhan dan satuan 4.4 Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka 4.5 Menggunakan sifat operasi pertukaran dan pengelompokan 4.6 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka
Geometri dan Pengukuran 5. Menggunakan pengukuran berat	5.1 Membandingkan berat benda (ringan, berat) 5.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan berat benda
6. Mengenal bangun datar sederhana	6.1 Mengenal segitiga, segi empat, dan lingkaran 6.2 Mengelompokkan bangun datar menurut bentuknya.

D. Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Mata Pelajaran Matematika

Berdasarkan penelitian Piaget dalam Trianto, ada empat tahap dalam perkembangan kognitif dari setiap individu yang berkembang secara kronologis yaitu 1) tahap sensori motor, 2) tahap praoperasi, 3) tahap operasi konkret, dan 4) tahap operasi formal. Dalam teori perkembangan kognitif operasi konkret, pada usia 7-9 tahun anak-anak baru mengalami masa peralihan dari konsep konkret ke abstrak. Anak memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkret dan anak sudah memiliki sudut pandang yang berbeda secara objektif dalam mengamati suatu objek[48] Karenanya, sebelum masa peralihan itu sebaiknya anak-anak sudah diberi pengalaman untuk mengetahui konsep konkret matematika.

Penggunaan benda dan alat-alat yang biasa dijumpai di lingkungan anak-anak bisa digunakan untuk memupuk ketertarikan belajar matematika sejak dini. Media konkret memiliki kemampuan untuk merangsang imajinasi pengguna dengan membawa kehidupan di dunia nyata ke dalam kelas. Media benda konkret sangat cocok digunakan dalam pembelajaran di kelas rendah.[49]

Perpaduan setiap media yang digunakan dalam pembelajaran sangat bervariasi. Adanya penggunaan media pembelajaran benda konkret dalam mata pelajaran matematika dapat berpengaruh terhadap pola pikir konkret dalam pembelajaran matematika dengan baik dan memudahkan daya ingat anak

---

[48] Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis.* (Jakarta: Prestasi Pusaka Publisher, 2007), hal. 15

[49]Erlina Dwi Ayu Nugrohoningdyah, *Pemanfaatan Media Benda Konkret pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar,* (PGDS FIP Universitas Negeri Surabaya), JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216

karena dengan adanya benda konkret dalam proses pembelajaran peserta didik tidak menggunakan pola pikir yang abstrak sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

E. Penelitian Terdahulu

1. Tania Iswara Wentyne Adrissina skripsi dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MIN 4 Tulungagung"* bahwa pembelajaran dengan media benda nyata tingkat motivasi belajar siswa terilihat bahwa skor hasil angket motivasi kelas eksperimen yang diajar menggunakan media benda nyata memiliki perbedaan yang jauh dengan skor hasil angket motivasi kelas kontrol.
2. Umi Chofsoh skripsi dengan judul "*Pengaruh Media Benda Konkrit terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah di MIN Kunir Wonodadi Blitar"* bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media benda konkret terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas rendah MIN Kunir Wonodadi Blitar. Hal ini dapat dilihat dalam tabel multivariate test, diperoleh nilai sig 0,00 < 0,05 yang artinya data yang ada tersebut signifikan pada level kepercayaan 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari variabel independen pada semua variabel dependen. Dengan demikian, penggunaan media benda konkret untuk siswa kelas rendah di MIN Kunir Wonodadi Blitar memiliki pengaruh cukup tinggi terhadap minat dan hasil

belajar. Hal ini dikarenakan dengan adanya penggunaan media benda konkret di sekolah dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa yang pada akhirnya dengan tumbuhnya minat belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

3. Eka Nasikah skripsi dengan judul *"Penerapan Media Benda Nyata dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Memecahkan Soal Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SDN Wagir Kidul Pulung Ponorogo"* bahwa dengan menggunakan media benda nyata dapat meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan kemampuan memecahkan soal siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Wagir Kidul Pulung Ponorogo.
4. Dwi Saputra skripsi dengan judul *"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan dengan Menggunakan Media Benda Konkret di Kelas III A SD Negeri Gedongkiwo"* bahwa penggunaan media benda konkret yang diterapkan dalam penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A SDN Gedongkiwo Kecamatan Matrijeron Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa sebesar 26,87. Rentang nilainya yaitu, dari *pre-test* sebesar 63,52. Siklus I sebesar 89,6 siklus II sebesar 93,39, dan meningkatnya kriteria ketuntasan minimal siswa (KKM) sebanyak 51,58%. Rentang nilainya yaitu *pre-test* sebanyak 48,15%, siklus I sebanyak 96,15%, siklus II sebanyak 100%. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Puji Astuti skripsi dengan judul *"Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Selo Kokap Kulon Progo"* bahwa penggunaan media benda konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada MI Muhammadiyah Selo Kokap Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari prosentase ketuntasan hasil belajar Pra Siklus hanya 36% siswa dapat tuntas, kemudian meningkat menjadi 64% pada Siklus I dan 100% pada Siklus II. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa benda konkret memiliki pengaruh besar dalam pembelajaran matematika bangun ruang sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Tabel 2.2 Perbedaan Penelitian ini dengan Penelitian Terdahulu

No.	Judul dan Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MIN 4 Tulungagung (2017/2018) Oleh Tania Iswara Wentyne Adrissina	1. Menggunakan media benda nyata atau konkret.	1. Tempat Penelitian 2. Tidak menggunakan fokus motivasi belajar siswa. 3. Menggunakan pendekatan kuantitatif 4. Materi yang diteliti berbeda
2.	Pengaruh Media Benda Konkrit terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah di MIN Kunir Wonodadi Blitar (2018/2019). Oleh Umi Chofsoh.	1. Menggunakan media benda konkrit	1. Tidak menggunakan fokus minat belajar siswa 2. Menggunakan pendekatan kuantitatif
3.	Penerapan Media Benda Nyata dalam Meningkatkan Minat Belajar dan	1. Menggunakan media benda nyata atau sama dengan	1. Tidak menggunakan fokus minat belajar

	Kemampuan Memecahkan Soal Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SDN Wagir Kidul Pulung Ponorogo (2017/2018). Oleh Eka Nasikah	konkret. 2. Dalam mata pelajaran matematika	siswa 2. Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
4.	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan dengan Menggunakan Media Benda Konkret di Kelas III A SD Negeri Gedongkiwo (2015/2016). Oleh Dwi Saputra	1. Menggunakan media benda konkret 2. Mata pelajaran matematika	1. Tidak menggunakan fokus hasil belajar 2. Menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
5.	Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang pada Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Selo Kokap Kulon Progo (2013/2014). Oleh Puji Astuti.	1. Menggunakan media benda konkret 2. Mata pelajaran matematika	1. Tidak menggunakan fokus hasil belajar 2. Menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Kelima penelitian diatas memiliki kesamaan dari segi fokus penelitiannya, yaitu media pembelajaran benda konkret. Maka dapat disimpulkan bahwa ada keterkaitan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang sedang dilaksanakan sekarang yaitu "Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung". Keterkaitan ini lebih banyak terletak pada penggunaan media pembelajaran benda konkret yang digunakan dalam proses penelitian. Seluruh hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran benda konkret ini mampu meningkatkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi di MIN 3 Tulungagung.

F. Paradigma Penelitian

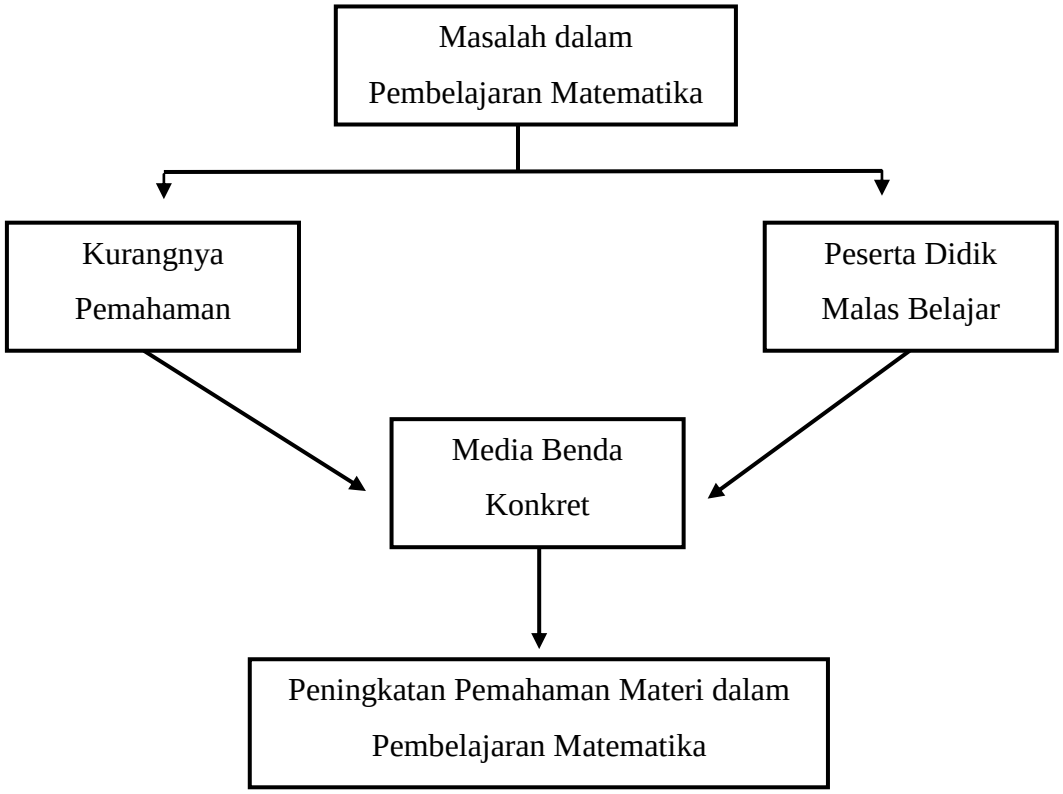
Banyak orang menganggap bahwa matematika sebagai pelajaran yang sulit. Menjadikan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Terutama dalam materi yang dirasa sulit, semua siswa akan langsung mengeluh dan selanjutnya akan malas untuk mengikuti pelajaran atau materi berikutnya. Dari situ siswa cenderung menjadi kurang memperhatikan proses pembelajaran, informasi yang disampaikan guru kurang terserap mengakibatkan pemahaman siswa kurang atau malah menurun. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Sistem pembelajaran yang terjadi hingga sekarang masih kebanyakan berorientasi pada guru sehingga menimbulkan kurangnya pemahaman siswa. Dengan adanya masalah tersebut media benda konkret bermaksud mengurangi paradigma tersebut dengan melibatkan keaktifan siswa. Dengan demikian, akan terjadi proses pemahaman siswa yang maksimal terhadap pelajaran yang disampaikan dengan waktu yang efisien. Proses pemahaman yang mudah dan maksimal ini, akan berimbas pada prestasi belajar. Hal yang penting dalam penggunaan media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Menjadi seorang guru harus bisa menyelesaikan masalah tersebut agar siswanya aktif dan antusias dalam proses pembelajaran agar nantinya berdampak pada hasil belajar yang memuaskan. Salah satu faktor pendukung pencapaian hasil belajar adalah pemahaman materi dari peserta didik. Tetapi, ada kalanya

siswa mengalami kendala dalam belajar sehingga tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah penggunaan media benda konkret. Tetapi, apabila penggunaan media benda konkret kurang tepat dan maksimal maka proses belajar tidak akan berlangsung secara optimal. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media benda konkrtt mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Paradigma penelitian pada penelitian ini seperti pada gambar tersebut:



Bagan 2.1 Paradigma Penelitian

.