

PROPOSAL
PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR



Oleh:

ROSI LIA MARDIANA

190102169

SProposal ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)
UNIVERSITAS HAMZANWADI

2023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya sehingga penulis diberikan kelancaran dan kemudahan dalam menyusun skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”, sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Shalawat serta salam penulis aturkan kepada junjungan baginda Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membukakan jalan dan suri tauladan yang baik serta membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju keselamatan dunia dan akhirat.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini berkat bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat.

1. Dr. Hj. Sitti Rohmi Djalilah, M.Pd selaku Rektor Universitas HAMzanwadi beserta staf, atas segala kebijaksanaan, perhatian dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Abdullah Muzakkar, M,Si, selaku Wakil Rektor 1 Bidang Akademik Universitas Hamzanwadi.
3. Muhammad Sururuddin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Hamzanwadi yang turut membantu dalam keberlangsungan kegiatan-kegiatan kampus demi kemajuan menjadi kampus yang lebih baik.

4. Muhammad Husni, M.Pd selaku koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Hamzanwadi.
5. Dosen pembimbing 1 M. Doni Septu Marsa Ibrahim, M.Pd yang sabar membimbing dan memberikan arahan dalam proses menyusun skripsi ini.
6. Dosen pembimbing 2 Rifa'atul Mahmudah, M.Pd yang membimbing dalam memberikan arahan dalam proses menyusun skripsi ini.
7. Kedua orang tua dan semua keluarga yang telah memberikan do'a, motivasi dan dukungan setiap harinya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar.
8. Rekan-rekan seperjuangan yang telah banyak memberikan dukungan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Allah SWT, selalu melimpahkan karunia, hidayah, dan ilmu yang bermanfaat bagi kita semua. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya khususnya Mahasiswa-Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Pancor, Sept 2023

Rosi Lia Mardiana

190102169

DAFTAR ISI

COVER	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Fokus Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Pengembangan.....	5
F. Sfesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
G. Manfaat Pengembangan.....	6
H. Asumsi Pengembangan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Pengembangan.....	9
a. Definisi Pengembangan.....	9
b. Metode Pengembangan.....	10

c. Langkah-Langkah Pengembangan	10
2. Media Pembelajaran	12
a. Pengertian Media Pembelajaran	12
b. Fungsi Media Pembelajaran	14
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	14
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran	15
3. Media Gambar.....	17
a. Pengertian Media Gambar	17
b. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar	19
c. Aturan dalam Penggunaan Media Gambar	20
4. Pembelajaran Matematika.....	20
a. Hakikat Matematika.....	20
b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD	22
B. Kajian Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Pikir	25
D. Pertanyaan Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Model Pengembangan	29
B. Prosedur Pengembangan.....	29
C. Desain Uji Coba Produk.....	32
1. Desain Uji Coba	32
2. Subjek Uji Coba	33
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	34

E. Teknik Analisis Data.....	37
------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang besar pada pola interaksi guru dan siswa.

Pengembangan media gambar dalam pembelajaran matematika di SD dilatar belakangi oleh belum adanya pengembangan media yang diterapkan pada mata pelajaran matematika di SD. Sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran guna menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa ketika belajar matematika khususnya materi sifat pertukaran pada perkalian.

Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam upaya untuk mendewasakan manusia melalui upaya belajar dan dan pengajaran. Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam menghadapi tantangan, bertujuan untuk

menghasilkan manusia yang berkualitas keluaran pada sumber daya. Pendidikan yang diselenggarakan di setiap pendidikan satuan pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi dasar untuk membentuk kepribadian siswa yang dalam ujungnya mengarah pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas adalah satu ciri dari kemajuan bangsa.

Undang-undang Sisdiknas No Tahun 2003 pasal 1 dalam Hasbullah (2012: 302) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengintegrasikan ide yang mereka miliki, karena pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru kepikiran siswa. Artinya, bahwa siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Sehingga akan terciptanya pembelajaran yang berkualitas.

Menurut Asep Heri Hernawan dalam Winataputra (2005: 5.1) dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang berkualitas, guru hendaknya memahami bahwa belajar merupakan suatu proses yang kompleks, dan tiap orang mempunyai ciri khas untuk belajar. Begitu pula pada siswa usia Sekolah Dasar yang berada dalam tahap berfikir konkrit (nyata), dengan demikian guru dalam kegiatan mengajar perlu secara kontinyu menggunakan media pembelajaran dengan pertimbangan bahwa salah satu nilai yang dikandungnya yaitu dapat mengkonkretkan sesuatu yang abstrak.

Menurut Hamzah B. Uno (2010: 114) media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke siswa yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Media selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi.

Guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan tentang media, tetapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan serta mengusahakan media dengan baik. Memilih dan menggunakan media harus sesuai dengan tujuan, materi, metode, evaluasi dan yang lebih utama dapat memperlancar pencapaian tujuan serta menarik minat siswa. Kenyataan yang ada, penggunaan media pembelajaran disekolah belum optimal, dalam arti tidak semua guru menggunakan media disekolah. Hal

ini dikarenakan masih kurangnya kesadaran guru akan pentingnya pemanfaatan media serta pengaruhnya dalam proses belajar mengajar. Hal ini terutama sekali pada muatan matematika.

Media gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang paling umum digunakan dan merupakan bahasa umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Pembelajaran yang efektif perlu di dukung oleh penggunaan media pembelajaran. Selain berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar, media pembelajaran juga dapat menjadi alat bantu bagi siswa agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang dipelajari. Untuk meningkatkan hasil belajar, maka media pembelajaran perlu dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa.

Matematika merupakan ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa dari jenjang Sekolah Dasar hingga sekolah lanjutan untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 1 Lendang Nangka diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan buku guru dan buku siswa, penyampaian materi menggunakan metode ceramah dan menggunakan media buku tematik. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara siswa

mendengarkan, menyimak, dan bertanya mengenai materi pelajaran yang sudah guru jelaskan, dan guru melontarkan pertanyaan mengenai materi pelajaran, dan siswa menjawab secara bersama-sama. Materi yang disampaikan hanya berasal dari media yang ada didalam buku, yaitu media sederhana. Hal tersebut mengakibatkan siswa terlihat tidak antusias dalam proses pembelajaran.

Masalah ini dapat terjadi karena faktor dari siswa itu sendiri, karena tidak ada yang menantang, dan menarik minat siswa untuk belajar saat di kelas, sehingga siswa merasa cepat bosan selama proses pembelajaran berlangsung, kemudian guru kurang dalam memberikan variasi dalam pembelajaran. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, menjawab pertanyaan yang sudah guru berikan. Namun kurang menggunakan metode permainan..

Pemilihan pengembangan media gambar ini, di dasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa pada mata pelajaran matematika ini jarang menggunakan media yng menyenangkan, melainkan menggunakan media buku tematik. Hal itu menyebabkan siswa merasa cepat bosan, dan sulit untuk memahami materi pada pelajaran matematika. Salah satu penyebabnya adalah guru kurang dalam memanfaatkan dan mengembangkan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar. Pada materi ini maka perlu dikembangkan media pembelajaran, karena siswa Sekolah Dasar (SD) yang berumur antara 6 sampai dengan 12 tahun pada dasarnya perkembangan intelektualnya termasuk dalam tahap operasional

konkret, sebab berfikir logika berdasarkan atas manipulasi fisik dari obyek-obyek. Dengan kata lain penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) memang diperlukan, karena sesuai dengan tahap berfikir siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media gambar pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas III SDN 1 Lendang Nangka Tahun Pelajaran 2022/2023.

B. Identifikasi Masalah

Masalah yang terdapat dalam dunia pendidikan sangatlah kompleks, khususnya yang ada di SDN 1 Lendang Nangka. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas di atas, maka masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran khususnya pada muatan matematika sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal.
2. Belum tersedia pembelajaran yang dapat membantu siswa sebagai pendukung proses pembelajaran matematika dalam media gambar
3. Kurangnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi
4. Penggunaan media pembelajaran yang masih bersumber pada buku tematik.
5. Kurangnya minat siswa untuk belajar.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dikemukakan bahwa penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media gambar dalam pembelajaran matematika di SD.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi dan fokus penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media gambar dalam pembelajaran matematika di SD yang efektif.

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian adalah berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan produk pengembangan media gambar dalam pembelajaran matematika di SD yang efektif.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk pada penelitian ini adalah media gambar pada pembelajaran matematika. Adapun spesifikasi produk dalam pengembangan ini yaitu:

1. Jenis produk yang dihasilkan berupa pengembangan media gambar yang valid dan praktis pada materi sifat pertukaran pada perkalian untuk meningkatkan minat belajar siswa
2. Pembuatan produk ini menggunakan triplek, cat, kertas origami, setik eskrim dan lem.

3. Produk yang dihasilkan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah maupun di rumah.
4. Ukuran kotak pada media gambar ini dibuat sederhana mungkin agar mudah dibawa ke dalam kelas.
5. Pada kotak ini akan diberikan masing-masing tempat untuk manaruh setik eskrim yang akan menjadi media dalam pembelajaran.
6. Gambar-gambar yang akan digunakan dalam produk media ini didesain semenarik mungkin.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penyusun penelitian ini adalah sebagai sarana pengembangan teori dan ilmu pengetahuan secara teoritis terkait dengan pengembangan media gambar dalam pembelajaran matematika di SD.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap berbagai pihak:

a. Bagi siswa

- 1) Dengan adanya penggunaan media gambar, siswa lebih tertarik serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran
- 2) Dengan penggunaan media gambar dalam pembelajaran ini, dapat memberikan pemahaman mengenai materi pelajaran kepada siswa dalam bentuk pengalaman.

b. Bagi guru

- 1) Dengan adanya media gambar, dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
- 2) Dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memperhatikan kebutuhan dan tahap pengembangan siswa.

c. Bagi Sekolah

Sekolah memberikan tambahan media pembelajaran dengan bentuk atau variasi yang berbeda dan semenarik mungkin, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar selama proses pembelajaran di kelas.

d. Bagi peneliti

Dapat dijadikan bahan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran dengan bentuk atau variasi produk yang berbeda dengan materi pembelajaran lainnya.

H. Asumsi Pengembangan

Menurut Achmad Noor Fatirul dan Djoko Adi Walujo, Asumsi adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang diyakini benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya yang ditulis dalam bentuk pertanyaan, Achmad Noor Fatirul dan Djoko Adi Walujo (2021). Di dalam penelitian pengembangan ini terdapat asumsi yang fundamental antara lain:

1. Tersedia media pembelajaran yang dapat membantu siswa sebagai bahan pendukung dalam proses pembelajaran
2. Siswa lebih mudah dalam menerima informasi dan memahami materi serta menarik minat siswa dalam pembelajaran
3. Tersedianya media gambar dalam pembelajaran Matematika untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
4. Dengan menggunakan media ini, siswa lebih aktif dalam mencari dan memperoleh informasi serta membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

a. Definisi pengembangan

Pengembangan dalam kamus bahasa Indonesia adalah perluasan. Menurut Arif dalam Putra (2018) pengembangan merupakan penggunaan ilmu-ilmu pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan. Produksi dan jasa ditingkatkan secara substansial untuk proses atau sistem baru, sebelum dimulainya sistem produksi komersial meningkatkan secara substansial apa yang sudah di produksi. Pengertian mengenai pengembangan dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan merupakan perluasan atau pedalaman suatu materi pembelajaran sehingga menghasilkan suatu produk.

Menurut Asim dalam Irfandi, (2019) mendefinisikan bahwa penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Tessmer dan Richey dalam Prasetyo, (2019) bahwa pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual dimana pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki sebuah produk yang semakin bermanfaat, untuk meningkatkan kualitas dan menciptakan mutu yang lebih baik.

b. Metode Pengembangan

Borg dan Gall dalam Sugiyono, (2019) menyatakan, bahwa penelitian dan pengembangan (research and development (R&D)) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sugiyono (2019) mengatakan, bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Gay dalam Anik Ghufon, (2019) mendefinisikan 11 model penelitian dan pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi, atau material

lainnya dalam pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori.

Kesimpulan dari berbagai pernyataan-pernyataan di atas adalah penelitian dan pengembangan (research and development (R&D)) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan serta memvalidasi suatu produk pendidikan, yang kemudian diuji keefektifan dan kelayakannya. Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan berupa media gambar dalam pembelajaran matematika di SD (Sekolah Dasar).

c. Langkah - langkah Pengembangan

Secara lengkap menurut *Borg* dan *Gall* ada sepuluh langkah tetapi peneliti membatasi langkah-langkah pengembangan dari sepuluh langkah menjadi lima langkah sampai revisi produk di karenakan sesuai dengan kebutuhan pengembangan. Adapun tahapan pengembangan yang peneliti laksanakan sebagai berikut:

a) Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal (*Research and Information*)

Tahap ini digunakan untuk peneliti untuk menganalisis kebutuhan, *me-review literature*, dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu ada pengembangan model baru.

b) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti mulai menetapkan rancangan model untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan antara lain menetapkan model, merumuskan tujuan secara berjenjang/bertahap, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian, dan menguji kelayakan rancangan model dalam cakupan wilayah terbatas.

c) Pengembangan Format Produk Awal (*Develop Preliminary From Of Product*)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan format produk awal, Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk dalam media gambar yang sesuai dengan spesifikasi produk yang telah dibuat. Produk pengembangan ini dapat berupa buku panduan penerapan model, perangkat model, seperti media gambar, dan alat bantu pada model instrumen dan alat pengumpulan data seperti lembar observasi, pedoman wawancara yang dilakukan untuk mengumpulkan semua informasi selama penerapan model. Pada tahap proses penelitian ini dilakukan dengan menggunakan validasi rancangan model oleh pakar yang ahli dalam bidangnya. Kemudian hasil validasi dikaji untuk memperbaiki rancangan model sebelum diuji cobakan.

d) Uji Coba Awal (*Preliminary Field Testing*)

Uji coba awal dilakukan pada 6-12 orang responden terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang dapat terjadi selama penerapan model berlangsung. Uji coba skala kecil juga bermanfaat untuk menganalisis kendala yang mungkin dihadapi dan berusaha untuk mengurangi kendala tersebut pada saat penerapan model.

e) Revisi Produk Awal (*Main Produk Revision*)

Revisi produk awal dilakukan berdasarkan uji coba produk yang pertama. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh dalam informasi kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan. Berdasarkan data tersebut masih diperlukan untuk melakukan evaluasi yang sama dengan mengambil situs yang sama pula.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah" , perantara atau pengantar. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media pembelajaran ialah sarana atau alat pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa yang bertujuan untuk membuat siswa tahu dan dan paham. Media juga dapat menyampaikan suatu pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau media) kepada penerima pesan, dalam proses belajar mengajar yang menerima pesan ialah siswa.

Gerlach dan Ely (dalam Rosyid dkk, 2021: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media dalam proses pembelajaran digunakan guru sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan alat tertentu yang disesuaikan dengan konsep terhadap apa yang akan disampaikan. Sementara itu Chayadi (2019: 3) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar

atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Kemudian menurut Suprpto (dkk, 2021: 3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dapat didefinisikan dari pengertian diatas ialah media pembelajaran ialah alat bantu atau pengantar pesan yang disampaikan oleh siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pemikiran siswa, dan keinginan dalam komunikasi yang terjadi antara guru kepada siswa. Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran akan sangat membantu efektivitas penyampaian materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil maksimal. Dengan media pembelajaran siswa akan lebih mudah paham dan pembelajaran tidak akan membosankan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media sangat diperlukan, karena media mempunyai peranan yang sangat besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Ada dua fungsi utama media pembelajaran yaitu:

- a. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Pada setiap pembelajaran atau materi guru memerlukan alat bantu berupa media karena akan memudahkan guru dalam memberikan materi. Media pembelajaran yang dimaksud berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar sukar sulit akan sulit dipahami oleh siswa, maka dari itu agar siswa paham dengan materi tersebut guru memerlukan media. Sebagai alat bantu, media berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran dapat mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tengang waktu yang cukup lama, jadi kegiatan siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik lagi

b. Media sebagai sumber belajar

Media juga merupakan sumber belajar. Karena, sumber ialah segala sesuatu yang digunakan bahan pembelajaran bagi siswa. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima yakni, manusia, buku, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan ialah salah satu sumber belajar yang akan membantu siswa.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai (dalam Rosyidi dkk, 2021) mengungkapkan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga siswa lebih mudah memahami, menguasai, dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata menggunakan komunikasi verbal melalui penuturan guru sehingga siswa tidak merasa bosan.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan sesuatu, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

d. Jenis –Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat beraneka ragam. Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri. Karakteristik itu terlihat tampilan media yang disiapkan. Media yang ditampilkan untuk member atau membangkitkan rangsangan indera pendengaran, penglihatan, pengecap, perabaan, maupun penciuman. Dari karakteristik tersebut, guru dapat memilih suatu media yang akan digunakan untuk menyesuaikan dengan situasi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa media pembelajaran yang perlu diketahui. Jenis media pembelajaran tersebut ialah:

1) Media visual

Media visual yaitu media terdapat beberapa unsur seperti bentuk, garis, warna, tekstur didalam penyajiannya. Media visual dapat menyampaikan keterkaitan isi materi dengan kenyataan. Media ini dapat ditampilkan dalam dua bentuk yakni visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol dengan cara bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, antara lain berupa buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

2) Audio visual

Media audio visual ialah media yang menampilkan gambar dan suara secara bersamaan pada saat menyampaikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat memperingatkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang nyata. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini seperti proyektor film, tape recorder, dan proyektor.

3). Komputer

Komputer ialah sebuah perangkat yang mempunyai aplikasi yang menarik yang bisa digunakan oleh guru atau siswa untuk proses pembelajaran. Komputer sangat familiar pada kalangan siswa. Banyak siswa mempunyai laptop ataupun komputer yang bisa digunakan untuk pembelajaran sehari-hari.

Penggunaan media berupa komputer merupakan kegiatan yang menggunakan perangkat lunak atau software sebagai media untuk berinteraksi dalam pembelajaran baik di rumah maupun sekolah.

4). Media Tiga Dimensi

Media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal. Media tiga dimensi dapat diartikan sebagai sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

3. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Menurut Nana, dalam Hakim (2019) bahwa media gambar merupakan media yang mengkombinasikan antara fakta dengan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan bentuk gambar. Gambar sendiri pada dasarnya dapat mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran yang diajarkan.

Media gambar merupakan kelompok media visual yaitu jenis media yang menggunakan kemampuan indra mata atau

pengelihatan (visual). Menurut Slameto, dalam Hakim (2019) bahwa gambar termasuk media pembelajaran berbasis visual. Telah diketahui bahwa media berbasis visual seperti gambar dapat memudahkan pemahaman terhadap suatu materi pelajaran yang rumit atau kompleks. Media gambar dapat menyuguhkan elaborasi yang menarik tentang struktur atau organisasi suatu hal, sehingga juga memperkuat ingatan. Sehingga media gambar dapat pula menumbuhkan minat siswa serta memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata.

Menurut Chairunisyah, dalam hakim (2019) bahwa media gambar adalah media yang melibatkan penglihatan. Sehingga terdapat dua jenis pesan dalam media gambar ini, yang pertama adalah verbal dan yang kedua adalah non verbal. Pesan dari verbal disampaikan dalam bentuk simbol-simbol supaya pesan-pesan yang disampaikan bisa efisien dan berhasil. Secara khusus gambar disampaikan untuk menarik perhatian para siswa dan agar tidak cepat dilupakan, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingat berbagai teori yang diberikan oleh guru. Secara garis besar unsur- unsur yang terdapat pada media gambar yaitu terdiri atas garis, bentuk, warna dan tekstur.

Menurut Dale, dalam Hakim (2019) mengatakan bahwa media gambar bisa mengalihkan pengalaman taraf belajar siswa secara konkrit karena siswa akan lebih memahami dan menangkap

pelajaran misalnya yaitu ketika seorang guru menerangkan dan menjelaskan suatu materi dengan menggunakan media gambar lebih mudah dipahami oleh siswa daripada seorang guru tersebut ketika menerangkan menggunakan uraian dengan kata-kata yang nantinya akan mengakibatkan siswa menjadi bosan untuk mendengarkannya.

Menurut Yuswanti (2020) media gambar merupakan salah satu alat peraga yang efektif untuk menstimulasi siswa dalam pembelajaran aspek berbicara. Sebelum media gambar digunakan sebagai sarana pembelajaran maka yang harus dipersiapkan adalah susunan gambar dengan teratur supaya mudah digunakan pada waktunya. Hati-hati menempel gambar supaya jangan salah tempel atau jatuh dan lain-lain, sehingga mengganggu perhatian siswa.

Menurut Sudirman dalam Yuswanti (2020) menyatakan bahwa: Media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dalam pengertian ini, buku/modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual beserta peralatannya.

Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih

menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sebagai alat pembantu pembelajaran:

- (1) Media Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor.
- (2) Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja. syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan taraf berfikir siswa, memilih media untuk guru dan siswa harus sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung di dalamnya mudah dipahami siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Media gambar juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, Menurut Bayudi dalam Daryanto (2020) Adapun kelebihan media gambar sebagai berikut:

- 1) Mudah dimanfaatkan di dalam kegiatan belajar mengajar karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa.

- 2) Harganya relatif murah dari pada jenis-jenis media pengajaran lainnya.
- 3) Gambar dapat dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu.
- 4) Gambar dapat menerjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistik.

Menurut Bayudi dalam Daryanto (2020) kekurangan media gambar adalah sebagai berikut:

- 1) Beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali jika diproyeksikan melalui proyektor.
- 2) Gambar adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga.
- 3) Gambar tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.

c. Aturan dalam Penggunaan Media Gambar

Menurut Damayanti (2021) penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran, memiliki beberapa aturan sebagai berikut:

- 1) Guru memaparkan materi dan memberikan masalah kepada siswa, sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah yang diberikan guru secara berkelompok.

- 2) Guru memperlihatkan gambar yang berkaitan dengan materi dan di deskripsikan oleh siswa.
- 3) Guru mengarahkan siswa untuk menggambar berdasarkan tema atau materi pembelajaran.

4. Pembelajaran Matematika

a. Hakikat Matematika

Menurut Yunita (2022) matematika merupakan subjek yang sangat penting dalam sistem pendidikan mulai dari jenjang pendidikan dasar seperti TK, SD sampai ke perguruan tinggi. Karena matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis abstrak, dan menggunakan bahasa simbol, banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan rumit untuk dipelajari.

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibanding dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa yang belajar tanpa memperhatikan faktor tersebut dan tujuan kegiatan belajar tidak akan berhasil. Dengan demikian, banyak sekali definisi yang berbeda-beda tentang matematika.

Menurut Hudoyo (1979:96) menyatakan bahwa hakikat matematika berkenan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungan yang diatur menurut urutan yang logis. Jadi, matematika berkenan dengan konsep-konsep abstrak. Suatu

kebenaran matematis berdiri dari observasi, menebak dan merasa, mengetes hipotesa, mencari analogi, dan sebagaimana yang telah dikembangkan di atas, akhirnya merumuskan teorema-teorema yang dimulai dari asumsi-asumsi dan unsur-unsur yang tidak didefinisikan. Ini benar-benar aktivitas mental.”

Pembelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dengan menggunakan media gambar serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep-konsep matematika bersifat abstrak, sedangkan pembelajaran bersifat konkrit. Apabila pembelajarannya kurang atau tanpa menggunakan media alat bantu pengajaran, maka pembelajarannya akan menjadi abstrak. Oleh karena itu pada pembelajaran matematika sebaiknya menggunakan media atau alat bantu pengajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi konkrit. Dengan demikian, pembelajaran matematika adalah upaya untuk membantu siswa dalam membangun konsep matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses interaksi.

Pada dasarnya siswa belajar dari yang konkrit. Untuk memahami konsep abstrak, siswa memerlukan benda-benda konkrit (rill) sebagai perantara. Selanjutnya konsep abstrak yang baru dipahami akan mengendap, melekat, dan tahan lama bila ia

belajar melalui berbuat dan memahami pengertian, bukan hanya melalui mengingat fakta.

Dengan demikian media gambar dalam pembelajaran matematika berfungsi sebagai:

- 1) Motivasi dalam proses pembelajaran, khususnya bagi siswa dapat menumbuhkan minat belajar sehingga tercapainya tujuan belajar.
- 2) Konsep abstrak matematika tersajikan dalam bentuk konkrit sehingga lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti serta dapat ditanamkan pada tingkat yang lebih rendah.
- 3) Hubungan antara konsep abstrak matematika dengan media gambar akan lebih dapat dipahami dengan jelas.

Selain dari fungsi di atas penggunaan media gambar dapat dihubungkan dengan:

- 1) Pembentukan, dan pemahaman konsep
- 2) Latihan dan penguatan
- 3) Menumbuhkan minat dan motivasi bagi siswa untuk berfikir dan berdiskusi.
- 4) Menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Menurut Faradila (2021) mendefinisikan bahwa tujuan pembelajaran matematika yang tercantum dalam Kurikulum 2013 yaitu: Agar siswa dapat, memahami konsep matematik, menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena atau data yang ada, menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika, mengkomunikasikan gagasan, penalaran serta mampu menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika dan pembelajarannya, melakukan kegiatan-kegiatan motorik yang menggunakan pengetahuan matematika dan menggunakan alat peraga sederhana maupun hasil teknologi untuk melakukan kegiatan-kegiatan matematika.

Sebagai pemegang peran penting dalam proses pembelajaran, guru diharuskan mampu dalam mengelola pembelajaran mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, penilaian dan pengawasan agar proses pembelajaran terlaksana

sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Kemampuan guru dalam mempersiapkan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi yang diperoleh siswa, salah satunya dengan menyiapkan dan mengembangkan perangkat pembelajaran. Menurut Trianto dalam Faradilla (2021) mendefinisikan perangkat pembelajaran adalah perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain pembuatan media gambar harus sesuai dengan silabus, RPP, bahan ajar, LKPD. Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, penilaian alokasi waktu dan sumber belajar. (Trianto, 2010:96).

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan panduan kegiatan guru dalam kegiatan pembelajaran sekaligus uraian kegiatan siswa yang berhubungan dengan kegiatan guru. RPP ini disusun berdasarkan indikator-indikator yang telah disusun mengacu pada prinsip dan karakteristik pembelajaran yang dipilih berisi tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar, RPP yang disusun mencakup alokasi waktu 6 x 35 menit untuk setiap pertemuan (tatap muka).

Lembar kegiatan peserta didik (LKPD) Trianto (2007:73) menguraikan bahwa lembar kegiatan siswa adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Lembar kegiatan ini dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk mengembangkan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi.

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar.

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran sangat perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sehingga guru harus mampu membuat sendiri perangkat pembelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun judul penelitian yang relevan dengan pengembangan media gambar dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar antara lain, sebagai berikut:

1. Menurut Damayanti pada tahun (2019) bahwa penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut" Hasil analisa kevalidan menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria valid dengan rata-rata

skor 3, 32. Hasil analisis kepraktisan menunjukkan bahwa media dinyatakan praktis dengan kriteria rata-rata skor hasil observasi kegiatan pembelajaran 3, 83 dan skor hasil angket siswa 3, 34. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dapat dinyatakan valid dan praktis.

2. Menurut Rahayu pada tahun (2020) bahwa penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV” Hasil uji pakar media memperoleh skor 80 dengan persentase 84% dan dikategorikan sangat valid dan layak. Hasil uji pakar pembelajaran memperoleh skor 24 dengan persentase 68% dan dikategorikan valid dan layak. Tahap terakhir yaitu tahap penyebaran yang bertujuan untuk mempromosikan media e-komik kepada guru dan siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media e-komik layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.
3. Menurut Pathul pada tahun (2022) bahwa penelitian dengan judul “Pengembangan Media Gambar dengan Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. Hasil uji validasi desain media dan isi materi rancangan media gambar dinilai valid dengan nilai 97,14%, 92,72% dan 83,63%. Respon siswa pada uji perorangan dan uji kelompok dinilai sangat positif, terlihat dari skor tanggapan siswa terendah 78% dan tertinggi 90%. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa berdasarkan hasil uji coba dan analisis diketahui bahwa media

gambar dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik sangat efektif terlihat dari pencapaian siswa dan guru sudah mencapai standar minimal.

4. Menurut Mutmainah pada tahun(2022) bahwa penelitian dengan judul “Pengembangan Materi Ajar Berbasis Media *Instructional* dalam Pembelajaran Matematika” Hasil dari analisis data nilai rata-rata yang diperoleh ahli materi 4,1 dan ahli media memperoleh 3,7. Dari hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa nilai keseluruhan 3,9 kategori baik adalah media pembelajaran matematika sudah memenuhi persyaratan kelayakan.
5. Menurut Anjarsari pada tahun (2020) bahwa penelitian dengan judul “Pengembangan Media Audiovisual PowToon pada Pembelajaran Matematika” Hasil diperoleh bahwa media audiovisual *PowToon* memenuhi nilai kelayakan yang digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil validasi materi menunjukkan kategori valid dengan memperoleh nilai 3,28 dengan kategori valid, untuk aspek tampilan program memperoleh nilai3,5 dengan kategori valid, dan untuk aspek kualitas teknis dan keefektifan program memperoleh nilai 3,5 dengan kategori valid.
6. Menurut Lestari pada tahun (2022) bahwa penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berjudul Game Learn with Adventure menggunakan Scratch” Hasil perhitungan respon mahasiswa menunjukkan persentase rata-rata sebesar 93,3%

perolehan pernyataan positif dengan kategori sangat baik. Dengan demikian perlu adanya penelitian untuk mengetahui efektivitas dalam proses pembelajaran dan pengembangan *game* pada topik yang berbeda.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Berdasarkan penelitian yang akan diteliti yaitu pengembangan media gambar dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Berbagai macam upaya telah dilakukan untuk memperbaiki pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidikan adalah melakukan sebagai penelitian untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi dalam lingkup pendidikan kemudian mencoba berbagai strategi, model metode, sampai penggunaan media pembelajaran serta teknik baru untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

Keberhasilan proses pembelajaran didalam kelas dipengaruhi oleh banyak faktor, baik, guru, siswa, strategi yang digunakan serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam menyajikan pembelajaran dengan membimbing siswa terlibat secara aktif untuk membentuk pemahamannya sendiri akan memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa untuk dapat memahami konsep materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi saat ini pada proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika di SD masih berpusat pada guru. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dan hanya mengandalkan guru sebagai sumber informasi utama. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong sangat kurang. Belum adanya media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Siswa hanya diberikan materi berdasarkan apa yang terdapat dalam buku paket siswa dan penyampaian materi menggunakan metode ceramah. Keaktifan dan kemandirian siswa dalam pembelajaran masih kurang, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran dan memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Guru belum menempatkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran, sehingga siswa, menjadi cenderung pasif dan hanya mengandalkan keberadaan guru untuk membangun pengetahuannya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu alternatif yang ditawarkan yaitu pengembangan media gambar pada muatan Matematika. Media gambar merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan. Media gambar dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat kotak. Serta kotak tersebut tempat ditaruhnya gambar-gambar. Dalam kotak ini berisi gambar-gambar pengajaran yang ingin disampaikan dalam bentuk perintah, petunjuk, materi pelajaran, pertanyaan, serta pemahaman gambar.

Pengembangan media gambar ini diharapkan akan mampu meningkatkan keaktifan serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan pembelajaran siswa akan terlibat aktif untuk membangun pemahaman mereka terkait dengan konsep-konsep yang dipelajari dalam pembelajaran Matematika, baik melalui kegiatan berfikir mandiri, kerja kelompok, maupun dalam diskusi kelas. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa, melainkan tugas guru sebagai fasilitator untuk memberikan bantuan dan arahan sekiranya siswa mengalami kesulitan yang tidak bisa dipecahkan.

Harapan setelah penggunaan media ini masalah kurangnya keaktifan serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran selama ini yang berakibat pada kurangnya pemahaman serta motivasi siswa dalam belajar khususnya dalam pembelajaran matematika dapat teratasi sehingga memungkinkan meningkatnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Upaya penelitian dan pengembangan media gambar pada muatan matematika ini dapat menambah pengalaman belajar matematika pada kelas III SDN 1 Lendang Nangka.

PROSES BELAJAR MENGAJAR

Identifikasi Masalah:

1. Keaktifan dan kemandirian siswa dalam pembelajaran masih kurang
2. Kurangnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa kurang dalam memahami materi
3. Penggunaan media pembelajaran yang masih hanya bersumber pada buku tematik
4. Belum tersedia media pembelajaran yang dapat membantu siswa sebagai pendukung proses pembelajaran matematika

Model pembelajaran menggunakan media gambar

Pengembangan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Siswa dapat termotivasi dalam belajar serta mudah memahami materi dan menambah pengalaman belajar.

Gambar I.

Skema Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dipaparkan diatas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian adalah sebagai berikut.

1. Apakah pengembangan media gambar dapat mempengaruhi pembelajaran matematika?
2. Bagaimana kelayakan media gambar pada pembelajaran matematika untuk siswa kelas III?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Gay (dalam Hamzah, 2020:1) “Penelitian pengembangan adalah usaha pengembangan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori”. Menurut Tegeh dkk (dalam handayani, 2018:) “penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media, alat dan atau strategi perjalanan, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori”. Saat ini model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) buku, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori”. Saat ini model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) cukup beragam. Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media gambar pada muatan matematika dengan menggunakan desain penelitian pengembangan Dicky and Carry yaitu model pengembangan ADDI (*Analysis, Design, Development,*

Implementation, Evaluation). Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu (1) Analisis (analysis), (2) Perancangan (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation) dan (5) Evaluasi (Evaluation).

B. Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangan terdapat prosedur yang dilakukan secara sistematis dan terarah. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media gambar pada muatan matematika yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. Berikut ini prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan:

1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap awal peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait dengan hal-hal sebagai berikut:

- a. Menganalisis beberapa penunjang dalam proses pembelajaran. Ternyata didalam proses pembelajaran masih kurangnya penggunaan media pembelajaran, media yang digunakan hanya bersumber pada buku paket yang digunakan siswa yaitu media ilustrasi sederhana.
- b. Mengumpulkan data dengan mewawancarai guru kelas, terkait ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas
- c. Dibutuhkan adanya media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

2. *Design* (desain/perancangan)

Tahap selanjutnya adalah proses perencanaan. Perencanaan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis kebutuhan, maka peneliti membuat perencanaan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media gambar pada muatan matematika. Adapun beberapa hal yang direncanakan oleh peneliti antara lain:

- a. Pembuatan wadah/kotak dan gambar-gambar dengan menggunakan bahan triflex untuk wadah/kotak media, dan untuk tempat gambar-gambar akan dicetak menggunakan kertas. Sehingga menghasilkan media pembelajaran atau disebut Media Gambar pada muatan matematika.
- b. Menemukan materi Matematika kelas III yang akan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan
- c. Peneliti memilih materi sifat pertukaran pada perkalian yang kemudian dituangkan ke dalam media pembelajaran berbentuk gambar-gambar yang akan diisi ke dalam kotak.
- d. Indikator dari kompetensi dasar materi perkalian tersebut dipilih karena dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan diintegrasikan ke dalam media yang akan dikembangkan yang berupa gambar-gambar materi, pertanyaan dan pemahaman pada gambar.

e. Selanjutnya, setelah memilih materi pelajaran yang akan diintegrasikan kedalam media pembelajaran, peneliti menyiapkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi sifat pertukaran pada perkalian.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan pembuatan produk dalam media gambar pada muatan matematika yang sesuai dengan spesifikasi produk yang telah dibuat.

Kemudian pada tahap ini juga dilakukan pengujian terbatas dilakukan dengan validasi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Produk yang dihasilkan harus melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan masukan dari para ahli draft produk direvisi untuk membuatnya menjadi lebih tepat, mudah digunakan, dan memiliki kualitas yang baik. Dengan demikian, rancangan awal berupa draft produk yang dikembangkan mendapatkan jaminan layak diuji cobakan kepada subjek uji coba. Setelah draft media pembelajaran pertama melewati tahap revisi, selanjutnya dihasilkan draft produk kedua yang kemudian akan diuji cobakan kepada siswa. Adapun dalam proses validasi peneliti menggunakan validasi oleh ahli media dan validasi oleh ahli materi.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli dalam desain tampilan media gambar pada muatan matematika. Adapun

beberapa komponen yang dinilai oleh ahli validasi media yaitu terkait dengan bentuk dan tampilan media yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru kelas III yang memiliki kompetensi dan pemahaman yang luas terkait isi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator untuk siswa kelas III.

4. *Implementasi* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti menerapkan produk yang dikembangkan pada situasi nyata disekolah. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk dengan melibatkan penilaian produk dengan subjek penelitian ini siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa.

Pengisian angket oleh siswa bertujuan untuk mengetahui respon atau ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan setelah produk diuji coba. Maka akan dilakukan evaluasi terhadap produk pengembangan. Pada tahap evaluasi ini maka media yang digunakan akan mengalami penyempurnaan dan perbaikan.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk pada penelitian dan pengembangan ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah tahap validasi oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Dan selanjutnya tahap kedua adalah tahap uji coba produk pada siswa kelas III.

a. Tahap Validasi

Tahap Validasi adalah proses penegasan terhadap kesesuaian produk media pembelajaran yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan oleh peneliti pada hal ini adalah media pembelajaran yang berupa gambar-gambar. Validasi bertujuan untuk mengetahui apakah draft produk yang dihasilkan layak, menarik dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun validasi ini dibagi menjadi dua yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi ahli media mencakup penilaian terhadap komponen kelayakan bentuk dan penyajian kemudian validasi materi meliputi komponen isi dari media yang digunakan.

b. Uji coba praktis

Setelah media pembelajaran melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi maka media akan diujicobakan. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba lapangan. Pada uji coba lapangan ini dilakukan melalui uji coba lapangan. Uji coba lapangan ini

bertujuan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan memiliki kelayakan. Dengan demikian, hasil yang akan diperoleh berupa produk akhir media gambar pada muatan matematika untuk kelas III Sekolah Dasar sehingga layak untuk digunakan.

1) Uji Praktis Skala Kecil

Uji praktis skala kecil ini terdiri dari 3 orang siswa setiap perkelompok, yang dimana setiap kelompok perwakilan satu orang siswa. Dari yang punya IQ rendah, sedang maupun tinggi. Sedangkan untuk coba produknya bisa diwakili oleh guru maupun peneliti.

2) Uji Praktis Skala Besar

Uji praktis skala besarnya yaitu menggunakan seluruh siswa dikelas untuk melakukan praktik uji coba produk.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini yaitu siswa kelas III SDN 1 Lendang Nangka. Subjek uji coba dilakukan pada uji coba didalam kelas dan uji coba lapangan. Uji coba didalam kelas secara perorangan, dan uji coba lapangan yaitu semua siswa kelas III SDN 1 Lendang Nangka yang berjumlah 24 orang.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan lembar validasi ahli dan angket respon siswa.

a. Uji Validasi

Uji validasi ahli digunakan untuk melakukan validasi terhadap produk. Lembar validasi ahli ini disusun dengan tujuan mengumpulkan data terkait validitas produk. Validasi dilakukan oleh seseorang atau beberapa ahli yang akan menilai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen validasi. Setelah itu validator memberikan saran dan masukan untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Instrumen validasi ahli terdiri dari dua yaitu lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi yang sesuai dengan bidang masing-masing.

Adapun kisi-kisi dari masing-masing instrumen yang digunakan antara lain:

1) Lembar Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli media. Berikut

Kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli media:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	No. Item
Aspek tampilan	Bentuk dan tampilan media	1,2
	Gambar dan symbol dalam media	3,4
	Kesesuaian tampilan pewarnaan pada media	5
	Huruf pada judul menarik dan mudah dibaca	6
Kelayakan	Kemudahan dalam penggunaan media	7
	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	8
	Kesesuaian dengan kaarakteristik dan perkembangan siswa	9,10
Jumlah		10

2) Lembar Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh guru kelas III

di SDN 1 Lendang Nangka dalam isi materi pembelajaran.

Berikut kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli materi:

Tabel 2. Kisi-kisi instrument Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	No. Item
Kesesuaian materi dengan KI dan KD	Kelengkapan materi pembelajaran yang ada di dalam media pembelajaran serta keluasan dan kedalaman materi yang ada	1,2,3,4
Ketercakupan materi	Media yang dikembangkan mencakup isi yang merangkum materi yang ingin disampaikan	5,6,7
	Materi yang disampaikan mendukung tercapainya pembelajaran yang telah dirumuskan	8
Pendukung materi pembelajaran	Media yang dikembangkan dibuat dengan mempertimbangkan sesuai kebutuhan siswa dan mampu memberikan kemudahan dalam pembelajaran	9,10
Jumlah		10

b. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diperlukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media gambar yang dikembangkan. Angket respon siswa ini akan diisi oleh siswa pada akhir kegiatan uji coba. Berikut kisi-kisi instrument angket respon siswa:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

Aspek Penilaian	Indikator	No. Item
Media	Penampilan dan ketertarikan media pembelajaran	1,2,3,4
Materi	Penyajian materi pada media	5,6,7
Aktivitas Belajar	Media pembelajaran dapat membuat siswa terlibat dalam pembelajaran	8,9,10
	Jumlah	10

c. Angket Respon Guru

Angket respon guru diperlukan untuk mengetahui bagaimana respon guru terhadap media gambar yang dikembangkan. Angket respon guru ini akan diisi oleh guru pada akhir kegiatan uji coba.

Berikut lembar angket respon guru pada materi sifat pertukaran pada perkalian:

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru

NO	Aspek yang ditanyakan	Skor			
		1	2	3	4
1	Penampilan media pembelajaran dalam bentuk media gambar secara keseluruhan menarik				
2	Tujuan pembelajaran dipaparkan dengan jelas				
3	Penyajian materi dalam media gambar tersusun dengan rapi				
4	Materi pembelajaran dalam bentuk media gambar				
5	Media sederhana namun mudah dipahami siswa				

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan setelah semua pengumpulan data selesai. Hasil dari pengumpulan data yang berupa komentar, saran, dan revisi selama proses uji coba dianalisis dan disimpulkan sebagai masukan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

1. Validasi Tim Ahli

Data yang diperoleh berupa skor yang didapati dari lembar validasi ahli akan dilakukan analisis data sesuai data yang didapatkan dan akan diubah menjadi data interval. Adapun data yang diperoleh dalam kuersioner disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu menggunakan skala (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, (5) sangat baik. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversi menjadi data kualitatif skala lima.

Menurut Widayoko Data yang diperoleh dengan menghitung skor disetiap kriteria baik dari penilaian ahli materi, ahli media, angket respon peserta didik dianalisis dari data kuantitatif dan dikonversi menjadi data kualitatif yang dilakukan peneliti (Astuti et al, 2019). Adapun konversi data kuantitatif ke data kualitatif dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 5. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Dengan Skala Lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 S_{Bi}$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{Bi}$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 S_{Bi}$	Sangat Kurang

Keterangan:

$$\bar{X}_i \text{ (Rata-rata ideal)} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}).$$

$$S_{Bi} \text{ (Simpangan baku ideal)} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

X = Skor yang dicapai

2. Analisis Angket Respon Siswa

Untuk analisis data yang diperoleh melalui angket respon siswa dilakukan dengan membandingkan jumlah perolehan antara jawaban “YA” dan “TIDAK”. Untuk persentasenya digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum r}{\sum n} \times 100 \%$$

Angket menurut Suriyono (2020)

Keterangan:

P = Jumlah Presentase

$\sum r$ = Jumlah jawaban Responden

$\sum n$ = jumlah Responden

Berdasarkan perhitungan rumus di atas, dapat dilihat perbedaan jumlah presentase “Ya” dan “Tidak”. Jika jawaban “Ya” lebih besar dari pada jawaban “Tidak” maka produk media gambar yang dikembangkan dinyatakan “cocok” digunakan untuk siswa.