

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian, media pendidikan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2008:7). Disamping itu, media pendidikan juga dapat didefinisikan sebagai metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Hamalik dalam Primaningsih, 2008:29). Media juga merupakan wahana penyaluran informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah, 2006:120).

Guru harus memperhatikan beberapa hal dalam pemilihan media pembelajaran. Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbasan yang ada dengan mengingat kemampuan serta karakteristik media yang digunakan. Ely dalam Sadiman (2008:85) mengatakan bahwa “pemilihan media sayangnya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi dan sumber serta prosedur penilaiannya juga dipertimbangkan”.

Menurut Dick dan Carey dalam Sadiman (2008:86), setidaknya terdapat empat faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: (1) Ketersediaan sumber daya; (2) Ketersediaan dana, tenaga dan fasilitas yang memadai; (3) Keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan.

Media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, dan memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditorial dan kinestetiknya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah metode yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan belajar yang ingin disampaikan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Media Kartu Domino

Menurut Heinich dalam Anita (2008:6) media merupakan alat saluran komunikasi, sedangkan kartu domino matematika merupakan permainan matematika dengan memanfaatkan prinsip permainan domino yang dirancang dengan kartu dan strategi unik dan menyenangkan. Jadi media kartu domino matematika merupakan alat saluran komunikasi yang menggunakan permainan matematika dengan memanfaatkan prinsip permainan domino yang dirancang dengan kartu dan strategi unik dan menyenangkan.

Permainan kartu domino adalah permainan yang sistemnya mudah dan sudah dikenal oleh masyarakat luas. Permainan domino pada umumnya berupa kartu yang terbuat dari kertas sedikit tebal berukuran kecil atau bisa dibuat dengan menggunakan computer berbentuk persegi panjang dan setiap kartunya terbagi menjadi dua bidang dengan setiap bidangnya memiliki nilai yang ditentukan oleh jumlah angka 0-6 dalam bulatan. Permainan domino ini biasa dimainkan oleh beberapa orang yang nantinya memainkannya dengan mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lain namun memiliki nilai angka yang sama atau memiliki jumlah bulatan yang sama.

Menurut Rony (2011:9) Kartu domino ini memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan dari kartu ini praktis dibawa kemana saja, bentuknya tetap, warnanya menarik siswa, dan mudah dalam penggunaannya. Sedangkan kelemahan dari kartu ini yaitu mudah sobek, tidak tahan lama, dan apabila

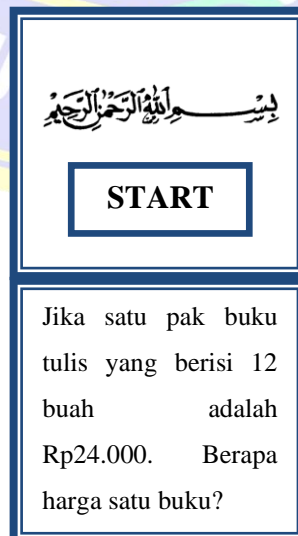
siswa salah dalam penggunaannya dalam arti bukan untuk pembelajaran, bisa membuat kerugian karena salah dalam pemanfaatannya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kartu domino adalah kartu permainan sederhana dimana bentuk dan cara bermainnya mirip dengan kartu domino yang berguna membantu guru dan siswa sekolah menengah pertama untuk menyelesaikan persoalan aritmatika sosial.

Kartu domino yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dari kartu domino yang biasanya. Kartu domino yang digunakan memiliki 12 buah kartu. Pada setiap kartu domino terdiri dari ruas kanan dan ruas kiri. Ruas kanan berupa soal dengan materi aritmatika sosial dan ruas kiri berupa jawaban dari soal yang tidak sesuai dan harus dicari pasangannya oleh siswa.

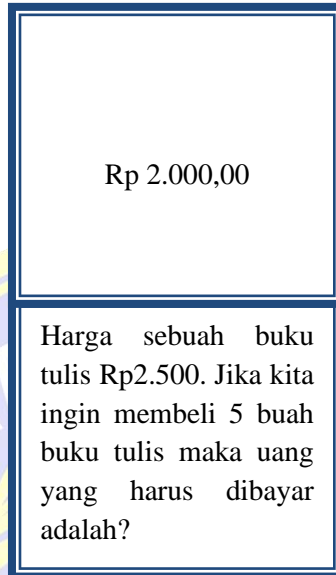
Permainan kartu domino ini dimainkan secara berkelompok dengan cara bermain sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 5 siswa.
- b. Setiap kelompok mengatur posisi duduk secara melingkar.
- c. Setiap kelompok diberi satu set kartu yang terdiri dari 12 buah kartu
- d. Setiap kelompok mengocok kartu domino tersebut
- e. Setiap kelompok membagi 12 kartu domino kepada masing-masing anggota kelompok.
- f. Setelah kartu dibagikan, siswa yang mendapatkan kartu bismillah berhak mengeluarkan kartu tersebut dimeja permainan sebagai tanda dimulainya permainan, misalnya.



Gambar 2.1. Contoh Kartu Domino dengan

- g. Siswa berdiskusi secara kelompok untuk menyelesaikan soal yang ada pada kartu tersebut.
- h. Setelah siswa berdiskusi dan mendapat jawaban dari soal tersebut, siswa yang memegang kartu jawaban berhak mengeluarkan kartu tersebut dimeja permainan. Misalnya seperti dibawah ini.



Gambar 2.2. Contoh Kartu Domino dengan jawaban dan soal

- i. Apabila kartu pada setiap siswa sudah habis, maka permainan kartu domino selesai.
- j. Kelompok yang memenangkan permainan adalah kelompok yang dapat menyelesaikan permainan kartu domino paling cepat.

3. Hasil Belajar

Menurut Kingsley dalam Deni (2011:13) membedakan hasil belajar siswa menjadi tiga jenis yaitu: 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengertian, 3) sikap dan cita-cita. Sedangkan menurut Waslimah dalam Susanto (2013:12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kebiasaan, sikap dan pengetahuan. Kebiasaan dan sikap siswa selama pembelajaran ditunjukkan dengan aktivitas dan respon siswa sedangkan pengetahuan ditunjukkan dengan prestasi belajar siswa.

4. Aktivitas Siswa

Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2007:101) mengemukakan bahwa aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat, sehingga macam-macam aktivitas siswa digolongkan sebagai berikut: (1) *Visual activities*; (2) *Oral activities*; (3) *Listening activities*; (4) *Writing activities*; (5) *Drawing activities*; (6) *Motor activities*; (7) *Mental activities*; (8) *Emotional activities*. Aktivitas tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Visual activities adalah kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan penglihatan seseorang. Contoh: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

Oral activities adalah kegiatan yang berhubungan dengan penyampaian pokok-pokok pikiran secara teratur dan bermakna dengan cara mengeluarkan bunyi-bunyi atau kata-kata melalui alat ucap manusia. Contoh: seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

Listening activities adalah kegiatan yang berhubungan dengan usaha secara sadar untuk mendengarkan bukan hanya kata-kata yang diucapkan orang lain tetapi yang lebih penting ialah berusaha memahami pesan yang disampaikan secara keseluruhan. Contoh: mendengarkan uraian,

mendengarkan percakapan atau diskusi, mendengarkan musik, mendengarkan pidato.

Writing activities merupakan kegiatan penggambaran *visual* tentang pikiran, perasaan, ide dengan menggunakan simbol-simbol sistem bahasa penulisannya untuk keperluan komunikasi. Contoh: menulis cerita, memeriksa karangan, membuat laporan, mengisi angket, menyalin.

Drawing activities adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang sebagai sarana menyajikan data atau melukis sesuatu hal. Contoh: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

Motor activities adalah kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan penggerakkan seluruh sel-sel dalam tubuh manusia. Contoh: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.

Mental activities adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan jiwa kebatinan atau nalar seseorang. Contoh: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

Emotional activities adalah kegiatan-kegiatan yang muncul atas dasar keadaan batin seseorang. Contoh: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Beberapa aktivitas dalam proses pembelajaran yang akan diteliti dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Memperhatikan penjelasan guru termasuk *Listening activities*.
- b. Bertanya kepada guru termasuk *Oral activities*.
- c. Memperhatikan media pembelajaran termasuk *Visual activities*.
- d. Mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh termasuk *Emotional activities*.
- e. Kerjasama dalam mengikuti diskusi kelompok termasuk *Oral activities*.
- f. Mengungkapkan ide/pendapat secara sopan dan santun termasuk *Oral activities*.
- g. Berperilaku yang tidak relevan termasuk *Emotional activities*.

5. Respon Siswa

Respon berasal dari kata *response*, yang berarti jawaban, balasan atau tanggapan (*reaction*). Definisi respon dalam kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga adalah berupa tanggapan, reaksi dan jawaban. Pembahasan teori respon tidak terlepas dari teori komunikasi, karena respon merupakan timbal balik dari apa yang dikomunikasikan terhadap orang-orang yang terlibat komunikasi.

Respon siswa pada penelitian ini adalah tanggapan atau pendapat siswa tentang pembelajaran aritmatika sosial melalui penerapan media KADO. Respon siswa diketahui berdasarkan angket yang dibagikan kepada siswa. Angket tersebut memuat pertanyaan-pertanyaan diantaranya tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran dan tanggapan siswa terhadap penerapan media KADO.

6. Materi Aritmatika Sosial

a. Nilai Keseluruhan dan Nilai Perunit

Dikehidupan sehari-hari, kita sering menemukan masalah seperti berikut. Misalkan harga sebuah buku tulis Rp2.500. jika kita ingin membeli 5 buah buku tulis maka uang yang harus dibayarkan adalah $5 \times \text{Rp}2.500 = \text{Rp}12.500$.

Jika harga satu pak buku tulis yang berisi 12 buah buku adalah Rp24.000 maka kita dapat menghitung harga 1 buah buku yaitu $\frac{\text{Rp}24.000}{12} = \text{Rp}2.000$. dalam masalah diatas, harga 5 buah buku tulis dan harga satu pak buku tulis merupakan *nilai keseluruhan*, sedangkan harga satu buah buku tulis merupakan *nilai per unit*.

Rumus-rumus nilai keseluruh, banyak unit dan per unit di ilustrasikan pada Gambar 2.3.

Nilai Keseluruhan = Banyak unit \times Nilai per unit	
Banyak unit	$= \frac{\text{Nilai keseluruhan}}{\text{Nilai per unit}}$
Nilai per unit	$= \frac{\text{Nilai keseluruhan}}{\text{Banyak unit}}$

Gambar 2.3 Rumus Nilai Suatu Barang

b. Harga Beli, Harga Jual, Keuntungan, dan Kerugian

Didunia perdagangan kita sering mendengar atau menggunakan istilah-istilah seperti harga beli, harga jual, keuntungan, dan kerugian. Kriteria penentuan untung, rugi, atau impas ditinjau dari harga beli dan harga jual dapat diilustrasikan pada Gambar 2.4.

1. Jika harga beli < harga jual maka pedagang akan memperoleh *keuntungan*.
2. Jika harga beli = harga jual maka pedagang akan *impas*.
3. Jika harga beli > harga jual maka pedagang akan menderita *kerugian*.

Gambar 2.4 Kriteria Penentuan Untung dan Rugi

Penentuan besar keuntungan ataupun besar kerugian dalam perdagangan ditentukan oleh rumus pada Gambar 2.5.

$$\begin{aligned}\text{Besar keuntungan} &= \text{Harga jual} - \text{Harga beli} \\ \text{Besar kerugian} &= \text{Harga beli} - \text{Harga jual}\end{aligned}$$

Gambar 2.5 Rumus Untung dan Rugi

Perumusan matematis dari ketentuan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut. Misalkan harga beli (B), harga jual (J), besar keuntungan (U), dan besar kerugian (R), maka dalam perdagangan akan terdapat rumusan sebagai berikut.

$$U = J - B \text{ dengan } B < J$$

$$R = B - J \text{ dengan } B > J$$

Berdasarkan rumus: $U = J - B$ dan $R = B - J$, dapat juga kita turunkan rumus-rumus berikut ini.

$$U = J - B$$

$$R = B - J$$

$$J = U + B$$

dan

$$B = J + R$$

$$B = J - U$$

$$J = B - R$$

c. Menentukan Perentase Untung dan Rugi terhadap Harga Pembelian

Penentuan persentase untung dan rugi selalu dihitung dari harga beli, kecuali dalam keadaan tertentu (ada keterangan lain). Perumusan persen untung dan persen rugi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

$$\begin{aligned} \text{Persentase untung dari harga beli} &= \frac{\text{Keuntungan}}{\text{harga beli}} \times 100\% \\ \text{Persentase rugi dari harga beli} &= \frac{\text{Kerugian}}{\text{harga beli}} \times 100\% \end{aligned}$$

Gambar 2.6 Rumus Persentase Untung dan Rugi.

Rumus tersebut dapat pula kita tuangkan ke dalam perumusan model matematika dengan ketentuan setiap unsure kita anggap sebagai suatu variable tertentu. Misalkan, keuntungan (U), harga beli (B), kerugian (R), dan harga penjualan (J). Pada Pasal 5.2, telah dirumuskan bahwa $U = J - B$ dan $R = B - J$, maka rumus tersebut dapat ditulis dalam bentuk matematis berikut ini.

$$\begin{aligned} \%U &= \frac{J - B}{B} \times 100\% \text{ dengan } J > B \\ \%R &= \frac{B - J}{B} \times 100\% \text{ dengan } B > J \end{aligned}$$

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini bukanlah penelitian awal, terbukti dengan adanya penelitian yang lain yang sejenis. Berikut ini ditampilkan beberapa hasil penelitian yang serupa:

Pertama, penelitian yang dilakukan Rony Ruseno (2011) dengan judul “Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pecahan Siswa kelas III SDN Kalangan Klaten Tahun Pelajaran 2010/2011”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan menghitung pecahan siswa dengan hasil penelitian sebagai berikut pada siklus I rata-rata diperoleh 52,94% dan pada siklus II diperoleh 70,59%.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Herlin Dewi Yanti (2014) judul “Penggunaan Media Permainan Kartu Domino pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan”. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan hasil penelitian sebagai berikut pada siklus I rata-rata diperoleh 62% dan pada siklus II rata-rata diperoleh 86%.

Dari kedua hasil penelitian terdahulu seperti pemaparan di atas, terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu penggunaan media kartu domino. Akan tetapi dari kedua penelitian tersebut tidak ada yang benar-benar sama dengan masalah yang akan diteliti.

Untuk kedua hasil penelitian terdahulu, persamaannya terletak pada materi dan jenjang sekolah yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Roni Ruseno adalah untuk mengetahui keterampilan berhitung pecahan sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Herlin Dewi Yanti adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hal ini merupakan titik perbedaannya karena pada penelitian ini yang akan peneliti lakukan, yaitu penerapan media KADO dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 7 Pantenan Panceng Gresik pada materi aritmatika sosial.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut yaitu “Setelah penerapan media KADO pada materi aritmatika sosial hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 7 Pantenan Panceng Gresik meningkat.