# BAB II

# KAJIAN TEORI

## A. MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kondisi dimana terdapat kerterkaitan atau keterlibatan antara pendidik dan peserta didik dalam suatu tempat yang di dalamnya terdapat proses belajar. Dimana dari pembelajaran atau proses belajar tersebut peserta didik akan memperoleh berbagai hal postif seperti pengetahuan, nilai-nilai yang baik serta keterampilan sebagai acuan dalam belajar. Dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran menjadi menarik, efektif, menyenangkan dan lainnya diharuskan adanya beberapa unsur yang memenuhi dan yang dapat mendukung kelangsungan proses pembelajaran seperti sarana dan prasarana dalam belajar, pengetahuan pendidik akan peserta didiknya mulai dari sifat serta karakteristik peserta didik dan berbagai sumber belajar salah satunya yaitu media pembelajaran.

Sebelum mengetahui lebih jauh mengenai media pembelajaran tentunya kita terlebih dahulu harus mengetahui mengenai pengertian media. Secara bahasa kata “media” merupakan kata latin dari “medius” yang memiliki arti perantara atau pengantar. Begitupun selaras dengan pernyataan yang terdapat dalam buku Rudy Sumiharsono bahwa “media” merupakan kata yang berasal dari kata latin yaitu “medium” yang berarti perantara. Sementara kata media dalam

bahasa Arab yaitu bersal dari kata “wasaaila” yang memiliki arti pengatar atau penyalur pesan dari pengirim terhadap penerima.[1] Selain itu dalam buku Cepy Riana juga mengatakan bahwa “media” berasal dari kata jamak berupa “medium”. Secara literal kata “medium” memiliki makna perantara atau pengantar.[2]

Dalam mengartikan media terdapat beberapa pakar yang memberikan pendapat mengenai arti dari kata media itu sendiri. Diantaranya yaitu NEA yang mengemukakan bahwa media adalah alat komunikasi baik dalam bentuk visual, audio, dan cetak. Briggs juga mengemukakan bahwa media adalah sarana guna memberikan stimulus kepada peserta didik agar terjadi kegiatan belajar. Menurut AECT mengemukakan bahwa media adalah semua bentuk serta saluran yang digunakan dalam tahap penyaluran pesan. Sedangkan Gagne mengemukakan bahwa media adalah berbagai macam komponen pada lingkungan peserta didik yang bisa menstimulus peserta didik untuk belajar. Dan menurut Miarso media adalah sesuatu yang bisa digunakan guna menyampaikan pesan yang bisa menstimulus perasaan, kemauan untuk belajar, pikiran serta perhatian peserta didik. Selain itu Heinich juga mengemukakan tentang media bahwa media adalah sarana penyampai komunikasi antara sumber atau penyampai pesan dengan penerima pesan. Seperti media film, diagram, komputer, televisi dan lainnya.[3]

---

[1] Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran* (Jember: CV Pustaka Abadi, 2018).
[2] Cepy Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Kementrian Agama RI, 2012).
[3] Riyana.

Berdasarkan dari beberapa pakar yang telah mengemukakan mengenai arti kata media di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu sarana atau alat sebagai perantara baik itu berbentuk cetak ataupun audiovisual yang digunakan sebagai penyalur pesan agar mampu menstimulus perhatian, pikiran, perasaan peserta didik agar mau untuk belajar. Sedangkan arti kata pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses timbal balik atau komunikasi antara pendidik, peserta didik serta bahan ajar. Seluruh media yang ada dapat digunakan menjadi media pembelajaran apabila dalam media yang digunakan tersebut dapat membawa pesan yang dapat mencapai tujuan dari suatu pembelajaran.

Maka berikut ini akan dikemukakan beberapa pengertian mengenai media pembelajaran diantaranya yaitu menurut pendapat Asrorul Mais bahwa media pembelajaran merupakan alat yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai pengantar pesan antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan supaya tercapainya tujuan pengajaran.[4] Dan menurut pendapat Nurdyansah mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu komponen pembelajaran yang memiliki kedudukan penting dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Munadi mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu yang bisa menyalurkan serta menyampaikan pesan yang berasal dari sumber dengan terencana sehingga menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan atau kondusif dimana peserta didik

[4] Asrorul Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (Jombang: CV Pustaka Abadi, 2016).

bisa melakukan kegiatan belajar dengan efektif dan efisien. Sementara menurut Kustandi dan Sutjipto mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan saran yang bisa membantu dalam kegiatan pembelajaran serta berfungsi guna memperjelas pesan yang disampaikan agar bisa mencapai tujuan pembelajaran yang sempurna.[5]

Sehingga dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau komponen yang memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah pembelajaran sehingga dapat digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan dan memperjelas pesan yang akan disampaikan dan dapat menstimulus perhatian, perasaan, pemikiran peserta didik sehingga akan menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif, efektif dan efisien dengan begitu tujuan dari pembelajaran akan tercapai dengan baik serta sempurna.

**2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Kata media pada awalnya dikenal dengan istilah alat peraga dan kemudian seiring berjalannya waktu dikenal juga dengan alat bantu pandang dan dengar (*audio visual aids*). Selanjutnya dikenal juga dengan sebutan materi pembelajaran dan kini dikenal dengan istilah media pembelajaran. Mulanya media berfungsi sebagai sarana untuk membantu secara visual dalam proses pembelajaran. Dimana media sebagai alat yang bisa memberikan pengalaman secara visual kepada peserta didik yang ditujukan guna mendorong semangat belajar, mempermudah pendidik dalam menyampaikan konsep materi yang

[5] Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019).

kompleks serta abstrak agar menjadi lebih konkret, sederhana sehingga mudah untuk dipahami. Berikut akan dijelaskan beberapa fungsi dan manfaat dari media pembelajaran menurut beberapa ahli.

Menurut Rudi Sumiharsono bahwa terdapat 6 fungsi pokok media pembelajaran yaitu

1. Sebagai alat bantu guna menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif.
2. Pemakaian media pembelajaran adalah bagian integral dalam keseluruhan kondisi pelajaran.
3. Media pembelajaran integral dengan isi pelajaran serta tujuan ketika digunakan dalam pengajaran.
4. Media pembelajaran bukanlah alat sebagai pelengkap dan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran.
5. Media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih diprioritaskan guna mempercepat kegiatan pembelajaran serta membantu peserta didik untuk menangkap pengertian yang diberikan oleh pendidik.
6. Media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran diutamakan guna meningkatkan kualitas dari belajar mengajar.

Sedangkan menurut Levie dan Lentz menjelaskan bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran terkhusus media visual yang diantaranya yaitu:

1. Fungsi atensi, fungsi atensi ini merupakan fungsi yang inti dimana media digunakan untuk menarik serta mengarahkan fokus peserta didik agar berkonsentrasi dalam isi pelajaran yang berhubungan dengan arti

visual yang ditampilkan serta materi pembelajaran. Biasanya ketika awal pembelajaran peserta didik tidak tertarik terhadap materi pelajaran tertentu ketika ia kurang menyukai atau bahkan tidak menyukai palajaran itu sendiri. Sehingga peserta didik tidak memperhatikan materi pelajaran yang di sampaikan oleh pendidik. Maka melalui media gambar yang digunakan ketika proses pembelajaranmampu menenagkan serta mengarahkan perhatian peserta didik terhadap pelajaran yang sednag disampikan. Sehingga dimungkinkan peserta didik dapat mengingat serta memperoleh isi dari pembelajaran.

2. Fungsi afektif, fungsi afektif ini dalam media visual bisa dilihat dari kenyamanan peserta didik ketika belajar mulai dari sikap, dan emosi peserta didik terhadap materi pelajaran yang sedang diajarkan.
3. Fungsi kognitif, fungsi ini dapat dilihat dari berbagai temuan suatu penelitian yang mengemukakan bahwa pada gambar visual dapat mempermudah dalam mencapai tujuan guna mengingat dan memahmi informasi yang termuat dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, fungsi ini bisa dilihat berdasarkan hasil dari penelitian bahwa media visual mampu memberikan atau membantu peserta didik yang lambat dalam membaca.[6]

Fungsi media pembelajaran sangatlah banyak dan luas maka dari berbagai pendapat mengenai fungsi media pembelajaran bisa dikatakan bahwa media

[6] Sumiharsono, *Media Pembelajaran*.

pembelajaran berfungsi guna meningkatkan kualitas belajar peserta didik dimana seluruh indikator pada materi tersebut tercapai atau tuntas tersampaikan dengan lebih mudah. Selain itu juga dapat meninggikan efisiensi serta efektifitas dari pembelajaran, meningkatkan motivasi serta minat belajar pada peserta didik dan dengan perantara atau media biasanya siswa akan mengingat isi pelajaran yang disampaikan.

Media juga digunakan karena memiliki tujuan intruksi yang mana pesan atau infromasi yang termuat dalam media itu sendiri harus melibatkan peserta didik baik pada benak ataupun pada aktivitas nya dengan begitu pembelajaran bisa terjadi. Kemdudian materi yang dikemas harus lebih sistematis serta memperhatikan psikologis dan karakter peserta didik itu sendiri agar menciptakan intruksi yang efektif, menyenangkan serta peserta didik dapat memperoleh pengalaman yang menyenangkan serta terpenuhi apa yang dibutukan nya.

Selain itu terdapat juga manfaat dari penggunaan media pada suatu proses pembelajaran diantaranya adalah untuk menyeragamkan dalam penyampaian topik materi, membuat pembelajaran lebih menarik dan jelas, kegiatan pembelajaran lebih interaktif, menghemat tenaga dan waktu, meningkatkan mutu hasil belajar, pembelajaran dapat dilakukan setiap waktu, meningkatkan sikap yang baik dalam belajar terhadap kegiatan maupun materi belajar, mengatasi sikap pasif pada peserta didik, objek atau media dapat berukuran

besar atau kecil dan lainnya.[7]

Sementara itu manfaat media pembelajaran juga di ungkapkan oleh Cepy Riyana bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat atau nilai yang diantaranya adalah :

1. Menjadikan konsep yang abstrak menjadi konkret atau jelas, dan salah satunya dapat memanfaatkan media gambar
2. Mampu menghadirkan berbagai objek yang bisa dikatakan berbahaya serta objek tidak mungkin di hadirkan secara langsung, seperti binatang buas, planet-planet dan lainnya. Akan tetapi, hal tersebut bisa di atasi dengan memanfaatkan media pembelajaran misalnya melalui gambar, foto dengan layar proyektor, vidio dan yang lainnya.
3. Dapat menyajikan berbagai objek yang memiliki ukuran yang besar.
4. Memperlihatkan gerakan yang lamabat atau cepat.[8]

**3. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran**

Ragam media pembelajaran sangatlah banyak mulai dari yang non fisik sampai berupa fisik. Berdasarkan ragam jenisnya masing-masing media pembelajaran memiliki karakteristiknya tersendiri. Mulai dari media pembelajaran tradisional ataupun media pembelajaran yang modern. Setiap karakteristik yang melekat pada masing-masing media itu bisa dilihat berdasarkan kemampuan dari media pembelajaran tersebut dalam menstimulus peserta didik mulai dari indra penglihatan, pendengaran dan lainnya.

---

[7] Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*.
[8] Riyana, *Media Pembelajaran*.

Berdasarkan karakteristiknya, ketika akan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar pendidik dapat memilih media pembelajaran dan menyesuaikannya dengan kondisi dan materi tertentu.

Selain itu terdapat tiga jenis media pembelajaran berdasarkan tujuan praktisnya yaitu yang pertama media grafis dimana media grafis ini merupakan media yang menuangkan sebuah pesan melalui sebuah simbol. Simbol tersebut perlu dipahami secara benar agar proses penyaluran pesan dapat tersampaikan kepada peserta didik. Selain itu pada media grafis ini ditujukan agar mampu menarik perhatian peserta didik serta memperjelas objek. Contoh dari media pembelajaran grafis adalah gambar, poster, kartun dan lainnya, Kedua adalah media pembelajaran audio yang melibatkan indra pendengaran. Dimana pada media pembelajaran ini pesan disampaikan melalui media yang berkaitan dengan pendengaran diantaranya adalah radio dan lainnya. Ketiga adalah media pembelajaran proyeksi dimana penyajiannya tidak jauh beda dengan media pembelajaran grafis yaitu penyajiannya bisa menstimulus visual. Akan tetapi, tentu keduanya memiliki perbedaan dimana pada media pembelajaran proyeksi melibatkan audio. Contohnya seperti film rangkai, film bingkai dan masih banyak yang lainnya.[9]

**4. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media yang tepat atau cocok digunakan ketika proses pembelajaran memang tidak mudah. Ini dikarenakan perlunya analisis yang

[9] Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*.

mendalam serta mempertimbangkan beberapa aspek dan prinsip supaya pendidik tepat dalam memilih media yang akan digunakan ketika proses pembelajaran.

Prinsip yang harus dipertimbangkan supaya media yang pendidik gunakan pada proses pembelajaran memenuhi sasarannya yaitu efisiensi dan efektifitas, produktif, relavan.

a. Efisiensi dan efektifitas

Efisiensi dalam suatu pembelajaran akan tercapai apabila seluruh tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan memanfaatkan sumber daya yang sudah ada. Sedangkan tercapainya seluruh tujuan pembelajaran sehingga bisa mengukur suatu keberhasilan maka pembelajaran akan disebut efektif. Selain itu untuk memilih suatu media pembelajaran yang akan digunakan pendidik dalam proses pemeblajaran tentunya harus memperhatikan efisiensi serta efektfitas. Agar media yang digunakan tepat dan mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan mempermudah peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran serta menimbulkan tingginya ketertarikan peserta didik dalam belajar.

b. Produktif

Selain efisiensi dan efektifitas prinsip pemilihan media yang lain adalah produktif. Pencapaian hasil pembelajaran secara maksimal berdasarkan tujuan didukung juga oleh pemilihan media yang produktif. Maka dari itu perlunya seorang pendidik untuk memperhatikan prinsip prodiktivitas dalam

pemilihan media.

c. Relavan

Memperhatikan keselarasan anatara media yang akan digunakan dengan materi yang akan diajarkan juga perlu dilihat pendidik ketika memilih media pembelajaran. Pendidik diharuskan mampu memilih media yang tepat dan yang sesuai dengan setrategi, isi, evaluasi serta tujuan pembelajaran. Media yang disebut relavan yaitu media yang dapat meninggikan manfaat dan fungsinya sendiri serta yang dapat mendukung pencapaian dari tujuan pembelajaran.[10]

Dalam bukunya Asrorul Mais terdapat 8 prinsip dalam pemilihan media pembelajaran yang berisi :

1) Kemampuan pembelajaran
2) Karakteristik sasaran peserta didik
3) Karakteristik media yang berkaitan
4) Anggaran yang dibutuhkan
5) Durasi yang tersedia
6) Ketersediaan keperluan seperti peralatan dan yang lain.
7) Kualitas teknis media
8) Konteks yang digunakan[11]

[10] Amka, *Media Pembelajaran Inklusi* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), www.nizamiacenter.com.

[11] Mais, *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*.

**5. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Visual**

Dalam buku Cepy Riana mengungkapkan terdapat berbagai media pembelajaran yang dikelompokan berdasarkan penyajiannya dan salah satunya adalah kelompok ke satu yang terdiri dari : grafis, gambar diam dan bahan cetak.

a. Media grafis, media ini merupakan media yang menyajikan ide, fakta, angka, simbol dan lainnya. Media ini dipakai guna menarik fokus, memperjelas penyajian gagasan serta mengilustrasikan beberapa fakta guna menarik fokus dan mudah diingat.

   **Kelebihan**: Kelebihan penggunaan media ini dalam pembelajaran adalah mampu mempercepat serta mempermudah pesera didik dalam memahami pesan yang disajikan, bisa dilengkapi dengan berbagai warna agar tampil lebih menarik ketika dilihat peserta didik, pembuatan nya yang mudan dan hanya mengeluarkan biaya sedikit.

   **Kekurangan**: Harus memiliki keterampilan yang lebih khsuus dalam membuatnya, penyajiannya hanya dalam bentuk visual.

b. Bahan cetak, media pembelajaran ini merupakan salah satu media visual yang dibuat melalui proses pencetakan atau printing, Media pembelajaran ini menyajikan pesan melalui beberapa gambar, huruf atau bahakan angka yang diilustrasikan guna memperjelas pesan yang disajikan.

   **Kelebihan**: kelebihan yang terdapat pada media pembelajaran bahan

cetak adalah mampu menyajikan pesan dengan jumlah yang tidak sedikit, informasi bisa dipelajari oleh peserta didik berdasarkan kebutuhan, kecepatan, serta minat masing-masing, peserta didik bisa mempelajarinya dalam waktu kapan pun dan dimanapun karena mudah untuk dibawa, lebih meraik karena terdapat gambar serta warna, perbaikan media pembelajaran mudah dilakukan.

**Kekurangan**: dalam pembuatanya memakan waktu yang cukup lama, apabila bahan cetak yang tebal dimungkinkan akan menurunkan minat membaca peserta didik, media pembelajaran bahan cetak akan mudah sobek ketika bahan atau kertas yang digunakan jelek.

c. Gambar diam, media pembelajaran ini merupakan salah satu media visual yaitu berupa gambar yang diciptakan dengan proses fotografi.

**Kelebihan**: kelebihan media pembelajaran ini adalah bersifat konkret, menyajikan perbandingan yang pas dengan objek sesungguhnya, pembuatan yang tidak sulit dan menghabiskan biaya kecil.

**Kekurangan**: mempunyai batas ukuran dan akan tidak efektif ketika digunakan pada kelompok yang besar, apabila perbandingan yang tidak tepat akan menimbulkan persepsi yang salah.[12]

Pada penelitian ini media pembelajaran yang akan digunakan peneliti dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran cetak berupa permainan tardisional kartu umbul yang dikembangkan menjadi media pembelajaran

[12] Riyana, *Media Pembelajaran*.

perkalian yang telah di *design* dan kemudian dicetak. Media ini menyajikan pesan melalui beberapa gambar, angka, dan warna-warni untuk mempercepat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi perkalain.

## B. PERMAINAN TRADISIONAL KARTU UMBUL

### 1. Pengertian Permainan Tradisional

Negara Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai kearifan lokal seperti kerajinan, budaya lokal termasuk permainan tradisional. Permainan tradisional mempunyai makna yang mendalam bagi masing-masing daerah. Keberagaman dari negara indonesia juga mengakibatkan beragam nya dari permainan tradisional. Akan tetapi seiring dengan berkembangnya waktu serta teknologi yang semakin canggih. Sedikit demi sedikit menghempas keberadaan dari permainan tradisional. Ini dibuktikan pada zaman sekarang ini anak-anak lebih banyak memainkan *gadget* dibanding dengan bermain permainan tradisional seperti salah satunya adalah bermain kartu umbul. Padahal permaianan tradisional adalah salah satu kebudayaan yang harus dilestarikan terutama oleh generasi muda sekarang.

Permainan Tradisional menurut Jamses Danandjaja yang merupakan seorang ahli folklor di Indonesia mengemukakan yaitu suatu bentuk dari folklor dimana penyebarannya dilakukan melalui verbal yang berbentuk tradisional serta diteruskan dengan turun-menurun. Oleh karena itu, asal mula

dari permainan tradisional masih belum pasti.[13] Menurut Bishop & Curtis dalam bukunya Iswinarti menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan suatu permaianan zaman dahulu yang diteruskan secara turun-temurun kepada generasi berikutnya. Karena dalam permainan tradisional memiliki nilai-nilai yang positif dan baik serta bernilai. Terdapat kesepakatan bahwa permainan tradisioanl menuju pada kegiatan-kegiatan misalnya permainan engkle, lompat tali. klereng dan lainnya. Begitu juga permainan lelucon simple, pemberian nama lain dan lainnya. Semua yang telah disebutkan adalah sebagian isi dari permainan tradisional selagi permainan itu mempunyai sejarah yang panjang.[14]

Sedangkan menurut Euis Kurniatai menjelaskan mengenai permainan tradisional bahwa permainan tradisional merupakan salah satu elemen atau unsur dari kebudayaan suatu negara yang tersebar dalam beberapa penjuru negara. Akan tetapi sekarang ini eksistensi dari permianan tradisional mulai luntur atau kepunahan. Permainan tradisioanl bentuk dari aktivitas bermain yang diyakini mampu memberikan keuntungan dalam perkembangan anak baik itu fisik maupun mental.[15] Sementara menurut Ayu Sutarto bahwa permainan tradisioanal merupakan permainan rakyat sebagai suatu benteng dari ketahanan suatu budaya, serta merupakan aktivitas yang kreatif guna menghibur diri sendiri serta sebagai media guna memelihara hubungan serta

---

[13] Irwan, *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyumas-Sumatra Selatan* (Sumatera Selatan: Penerbit Dinas Pendidikan, 2019).

[14] Iswinarti Iswinarti, *Permainan Tradisional* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017).

[15] Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: PT Kharisma Utama, 2011).

kenyamanan sosial.[16]

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat saya ambil simpulan bahwa permainan tradisioanl merupakan suatu bagian dari kebudayaan Negara yang dimainkan pada zaman dahulu dan kemudian diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi dan penyebarannya dilakukan melalui verbal. Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat baik itu dalam mental maupun fisik. Akan tetapi seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman permainan tradisional mulai terhempas oleh permainan modern. Sehingga kini permaianan tradisional tidak lagi digunakan oleh anak-anak zaman sekarang.

**2. Kartu Umbul**

Keberadaan permianan tradisional sangatlah beragam dan bervariasi yang tentu di dalamnya memiliki manfaat masing-masing sesuai dengan karakteristik permianan tersebut misalnya mampu meningkatkan perkembangan sosial melalui permainan sepiring dua piring atau bisa juga dengan permainan lainnya, mampu mengembangkan psikomotor anak melalui permianan engklek, gunyeran dan lainnya, serta mampu juga mengembangkan kemampuan kognitif pada anak seperti kartu umbul, congklak dan lainnya. Kartu umbul merupakan salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak pada zaman dahulu. permainan ini merupakan permianan yang menggunakan benda konkret berbentuk kartu yang di

[16] Theresiana Ani Larasati, *Kekehan Permainan Gasing Daerah Lamongan* (Lamongan: Direktorat Jendral Kebudayaan, 2011).

dalamnya terdapat angka-angka secara acak serta dilengkapi dengan gambar-gambar yang bervariasi mulai dari gambar buah, sayuran, tokoh artis, tokoh kartun dan lainnya.

Selain untuk bermain, ternyata kartu umbul juga dapat dijadikan media dalam suatu pembelajaran. Sehingga permainan tersebut dapat kembali dimainkan atau dilestarikan sekaligus memiliki nilai positif digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti dalam penelitiannya Pujiyono menjelaskan bahwa kartu umbul adalah suatu alat bantu (pelengkat) yang digunakan oleh pendidik dalam mengatasi keterlambatan peserta didik dalam belajar. Dan oleh sebab itu menggunakan permainan kartu umbul dalam suatu penelitian tindakan kelas dengan guru sebagai pemandunya.[17] Sedangkan menurut Rizki Diana kartu umbul merupakan suatu permianan berupa kertas yang berisi gambar-gambar.[18]

Selain itu dalam penelitiannya Ambar Oktavia menganai menjelaskan bahwa anak-anak indonesia mempunyai berbagai permainan tradisional dan salah satunya adalah kartu umbul. Kartu umbul adalah suatu permainan tebakan yang menggunakan kartu gambar untuk bermain belajar dengan media kartu umbul akan memprioritaskan elemen permainan, berdasarkan karakteristik anak-anak sekolah dasar yang suka bermain, dan penggunaan kartu sudah akrab di kalangan siswa sehingga lebih mudah untuk dimainkan.

---

[17] Pujiyono, “Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Melalui Kartu Umbul” 16, no. 5 (2015).

[18] Rizky Diana, “Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Sebagai Setrategi Dalam Mengembangkan Empati Siswa” 1, no. 2 (2019).

Penggunaan media bermain yang biasanya mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari akan lebih mudah bagi anak-anak untuk mengikuti aturan permianannya. Keuntungan dari permianan kartu umbul dalam pembelajaran dapat membangun kegembiraan dan kehidupan sosial di dalam diri siswa.[19] Berdasarkan beberapa pendapat para peneliti mengenai kartu umbul dapat disimpulkan bahwa kartu umbul merupakan bagain dari permainan tradisional yang berbentuk kertas yang memiliki gambar dan angka yang bisa dijadikan media dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam belajar.

## C. PERKALIAN

### 1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang menempati peranan yang amat penting dalam suatu pendidikan. Hal ini terlihat dari pelaksanaan pengajaran matematika yang diberikan kepada semua tingkat pendidikan dimulai pada tahap sekolah dasar sampai kepada perguruan tinggi. Menurut Subarinah matematika adalah suatu ilmu pengetauan yang didalamnya mempelajari berupa struktur yang abstrak serta pola rangakaiannya. Sedangkan menurut Prihandoko menjelaskan bahwa matematika adalah ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Dan menurut Solihah matematika adalah pelajaran yang sangat diperlukan di dalam dunia pendidikan. Dengan matematika peserta didik dilatih untuk berpikir logis,

[19] Oktavia dan Agustin, “Umbul Card.”

sistematis dan kritis. Selain itu matematika melatih cara berpikir dan kemampuan penalaran siswa. Sehingga sangat berguna dalam menyelesaikan persoalan-persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajarannya, matematika tidak berdiri sendiri melainkan terkait dengan konsep-konsep yang lainnya juga. Untuk itu, pembelajaran matematika seharusnya dapat menarik perhatian siswa, agar siswa mau belajar dan menggalih pengetahuan serta keterampilan berhitung mereka[20].

Selain itu pada mata pelajaran matematika di dalamnya memiliki sifat keabstrakan. Sehingga menyebabkan sulitnya seorang pendidik mengajarkan matematika pada peserta didik sekolah dasar. Seorang pendidik matematika harus berusaha mengurangi sifat keabstrakan pada objek dari matematika itu sendiri, ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran matematika di sekolah.[21]

Maka dari itu seperti dalam jurnalnya Budi Febriyanto seorang pendidik apabila dalam suatu pembelajaran matematika, maka pendidik tersebut dituntut untuk lebih inovatif. Karena pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi suatu pertimbangan bagi pendidik dalam melakukan inovasi pada pembelajaran tersebut.[22] Menurut Suriasumantri matematika merupakan ilmu pasti yang menuntut pemahaman dan ketentuan berlatih. Matematika

---

[20] Amanda Purwandari, "Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02" 1 (2017).

[21] Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika" 2 (2013).

[22] Budi Febriyanto, "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas II Sekolah Dasar" 4 (2018).

merupakan bahasa yang merepresentasikan serangkaian arti dari penjelasan yang akan kita sampaikan. Simbol-simbol pada matematika memiliki sifat artificial yang akan mempunyai sebuah makna usai diberikan padanya. Matematika merupakan ilmu pasti yang menuntut pemahaman dan ketentuan berlatih. Matematika adalah metode berfikir logis artinya matematika adalah suatu cara atau teknik yang digunakan dalam berfikir logis. Sehingga kebenaran dalam matematika merupakan kebenaran yang berdasarkan logika bukan empiris atau kenyataan.[23]

Jadi matematika itu merupakan suatu mata pelajaran yang bersifat abstrak dan keabstrakan dari setiap konsep materi pada matematika merupakan menjadi tuntutan bagi pendidik untuk berinovasi bagaiman cara menyampaikan materi tersebut agar mudah dipahami oleh peserta didik.

**2. Pengertian Perkalian**

Pada dasarnya perkalian merupakan bagian dari aritmatika. Sementara aritmatika sendiri merupakan bagian dari matematika, kemampuan berhitung merupakan hal yang penting dipelajari pada jenjang sekolah dasar karena dapat memberikan manfaat dalam kehidupannya dimasyarakat. Operasi hitung dalam suatu bilangan merupakan konsep aritmatika yang utama yang seharusnya dipelajari oleh peserta didik jenjang sekolah dasar. Setelah peserta didik mempelajari operasi penjumlahan dan pengurangan selanjutnya mereka mempelajari operasi perkalian dan pembagian. Maka yang menjadi kajian

[23] Roida Eva, "Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika" 2 (t.t.).

dalam penelitian ini yaitu operasi perkalian.

Perkalian adalah operasi utama aritmatika yang seharusnya dipelajari oleh peserat didik setelah mereka mempelajari operasi penjumlahan dan pengurangan. Perkalian merupakan penjumlah secara berulang dengan angka yang sama. Operasi hitung perkalian terdapat pada mata pelajaran matematika yang diberikan disekolah pada tingkat sekolah dasar.[24]

Menurut Heruman bahwa pada prinsipnya perkalian sama dengan penjumlahan secara berulang, untuk itu kemampuan persyaratan yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan. Akan tetapi Heruman juga menjelaskan bahwa perkalian merupakan objek yang sulit untuk dipahami oleh beberapa siswa. Hal tersebut bisa dilihat dari banyaknya siswa yang duduk di tingkatan tinggi sekolah dasar belum menguasai topik perkalian, sehingga siswa banyak yang mengalami kesulitan dalam mempelajari materi Matematika yang lebih tinggi.[25]

Sementara ST Negoro dan B Harahap menjelaskan bahawa perkalian juga dapat didefinisikan sebagai berikut: “jika a dan b bilangan-bilangan cacah, maka a x b adalah penjumlahan berulang yang mempunyai a suku dan tiap suku sama dengan b”. Mulayono Adurrahman berpendapat bahwa perkalian pada hakikatnya adalah cara singkat dari penjumlahan. Oleh karena itu, jika siswa tidak dapat melakukan operasi perkalian, ia dapat melakukannya dengan

---

[24] Halfi Rahmi, “Meningkatkan Kemampuan Pengoprasian Perkalian Melalui Metode Horizontal Bagi Anak Tunarungu” 1 (2012).

[25] Nur Arima, “Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Box Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Kelas III Sekolah Dasar” 6 (2018).

penjumlahan.[26] Sedangkan menurut Awaludin arif menjelaskan dalam artikelnya bahwa operasi perkalian adalah salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Operasi hitung di SD di bagi menjadi beberapa kompetensi, anatara lain: operasi hitung perkalian bilang bulat (bilang bulat positif dengan bilang bulat positi, bilangan bulat negatif dengan bilangan negatif, bilangan bulat postif dengan bilangan bulat negatif), operasi hitung perkalian bilangan pecahan.[27] Dan perkalian menurut Nurdinah Hanifah yaitu bahwa perkalian suatu konsep yang sangat penting untuk mempelajari konsep-konsep matematika yang lain.[28]

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perkalian merupakan salah satu operasi hitung dalam matematika yang di ajarkan pada jenjang sekolah dasar dan pengerjaan nya dengan menjumlahkan bilangan secara berulang. Dan perkalian marupakan operasi hitung yang sangat penting untuk dipelajarai karena operasi perkalian merupakan pokok untuk memahami konsep-konsep materi lainnya dalam matematika.

### 3. Sifat Operasi Hitung Perkalian Pada Bilangan Cacah

Dalam operasi hitung perkalian pada bilangan cacah terdapat beberapa sifat-sifat yang perlu diketahui. Sifat-sifat operasi hitung perklaian yang perlu

---

[26] Henry Suryo Bintoro, "Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Menggunakan Metode Jarimatika Pada Materi Perkalian," 2015.

[27] Awaludin Arif Hidayat, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian Dengan Menggunakan Media Kelereng dan Gelas Plastik Sisw kelas III Jati Banjar I Jombang" 2 (2014).

[28] Hanifah Nurdinah, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Membedah Anatomi Kurikulum 2013 Untuk Membangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik* (Sumedang: UPI Sumedang Perss, 2013).

diketahui diantaranya adalah sebagai berikut: bersifat tertutup pada operasi perkalian, bersifat komutatif pada perkalian, bersifat asosiatif pada perkalian dan bersifat distributif.

a. Bersifat tertutup pada operasi perkalian

   Suatu bilangan cacah mempunyai sifat tertutup pada operasi hitung perkalian. Makna tertutup terhadap perkaloan yaitu dikarenakan ketika dua bilangan cacah ataupun lebih jika dikalikan maka akan memperoleh hasil bilangan yang merupakan bagian dari bilangan cacah. Contohnya seperti 3 x 5 = 15, ketiga bilangan tersebut ialah 3, 5 dan 15 merupakan bagian dari bilangan cacah.

b. Bersifat komutatif pada perkalian

   Sifat operasi hitung perkalian pada bilangan cacah berikutnya adalah komutatif. Komutatif memiliki makna “pertukaran” atau “bolak balik sama”, artinya ketika suatu bilangan dikalikan dan meskipun kedudukan dari bilangan tersebut berbeda atau ditukar maka hasil yang diperoleh akan tetap sama. Misalnya,

$$a \times b = b \times a$$

$$2 \times 3 = 6,\ 3 \times 2 = 6$$

c. Bersifat asosiatif pada perkalian

   Setelah komutatif sifat operasi hitung perkalian selanjutnya adalah asosiatif. yang memiliki makna “pengelompokan”. Pada perkalian tentunya terdapat bilangan yang lebih dari dua buah faktor yang akan

dikalikan. Misalnya ditulis dengan (a x b) x c = a x (b x c) atau jika dituliskan dengan angka contoh 2 x 3 x 4 = ...

(2 x 3) x 4 = 6 x 4 = 24

2 x (3 x 4) = 2 x 12 = 24

Maka (2 x 3) x 4 = 2 x (3 x 4) = 24

d. Bersifat distributif pada perkalian

Kemudian sifat selanjutnya adalah distributif atau memiliki makna "penyebaran". Sifa distributif ini akan berlaku pada perkalian ketika terdapat dua buah faktor dna faktor yang kedua merupakan operasi pengurangan maupun penjumlahan yang terdiri baik itu satu suku ataupun lebih. Mislanya sebagai berikut :

a x (b + c) = (a x b) + (a x c)

a x (b + c + d) = (a x b) + (a x c) + (a x d)

a x (b – c) = (a x b) – (a x c)

Dan seterusnya.[29]

## D. MACAM-MACAM PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Dalam model penelitian dan pengembangan terdapat beberapa berbagai macam model penelitian yang dapat digunakan bagi para peneliti dalam konteks penelitian dan mengembangkan suatu produk diantaranya adalah :

1. Penelitian dan pengembangan Borg and Gall,

Dalam jurnal Hansi Effendi bahwa penelitian pengembangan Borg and

[29] Wida Rachmiati, *Konsep Bilangan Untuk Calon Guru SD/MI* (Serang: Madani, 2018).

Gall merupakan suatu proses yang dipakai guna mengembangkan serta memvalidasi suatu produk dalam pendidikan dengan mempelajari temuan dari penelitian yang berhubungan dengan media yang akan dikembangkan, mengembangkan media tersebut dan menguji tempat diterapakannya media tersebut serta merevisi kelemahan atau kekurangan dari media itu sendiri setelah dilakukannya uji coba.[30]

2. Penelitian dan pengembangan menurut Dick and Carey

   Model penelitian dan pengembangan Dick and Carey merupakan suatu model rangkaian pembelajaran yang mempunyai sifat yang sistematik serta linear. Dalam model pengembangan Dick and Carey terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan diantarnya adalah

   a. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran
   b. Melakukan analisis pembelajaran
   c. Mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik pelajar
   d. Menulis tujuan pembelajaran khusus
   e. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan
   f. Mengembangkan setrategi pembelajaran
   g. Mengembangkan dan memilih materi pelajaran
   h. Mendesain dan melakukan evaluasi formatif

[30] Hansi Effendi, “Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall,” 2016.

i. Merevisi pembelajaran[31]

3. Penelitian dan pengembangan Sadiman

Model penelitian dan pengembangan Sadiman merupakan salah satu model pengembangan yang bertitik fokus pada pengembangan produk serta perogram guna memenuhi kebutuhan suatu pembelajaran. Dalam model Sadiman terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan para pengembang produk diantaranya yaitu :

a. Analisis kebutuhan serta karakteristik peserta didik
b. Merancang tujuan intruksional
c. Merancang butir materi dengan terperinci untuk mendukung pencapaian tujuan
d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
e. Menulis naskah media
f. Produksi produk
g. Melakukan uji coba
h. Revisi
i. Media siap digunakan[32]

Dari beberapa macam model penelitian pengembangan yang telah di jelaskan di atas. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan Sugiono dalam mengembangkan produk atau media

[31] Putu Sukerni, "Pengembangan Buku Ajar Pendidikan IPA Kelas IV Semester I SD NO.4 Kaliuntu Dengan Model Dick And Carey" 3, no. 1 (2014).

[32] Karina Permatasari, "Pengembangan Suplemen Vidio Pembelajaran Adaptasi Makhluk Hidup Untuk Siswa Tunarungu SLB-B YPLB Blitar" 2, no. 4 (2019).

pembelajaran yang dibuat. Hal ini dikarenakan pada model Sugiono langkah yang dilakukan lebih rinci serta sederhana. Selian itu pada model ini langkah yang digunakan lebih tepat dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam model penelitian pengembangan Sugiono berikut langkah-langkah yang perlu diketahui yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, revisi desain, ujicoba produk, revisi produk, ujicoba pemakaian, revisi produk, produksi masal.

## E. KERANGKA BERPIKIR

Dalam proses belajar mengajar tentunya seluruh tenaga pendidik menginginkan proses pembelajaran berjalan dengan kondusif, efektif dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada kegiatan pembelajaran pendidik merupakan seseorang yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran. Maka dari itu pendidik diharuskan mampu memilih media atau bahkan mengembangkan media serta terampil dalam menggunakan media pembelajaran agar peserta didik terbantu dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan.

Maka kerangka berpikir pada penelitian ini adalah pada keadaan awal belum adanya media pembelajaran yang terbaru untuk materi perkalian siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Kamasan. Dan masih memanfaatkan media pembelajaran lama berupa media pembalajaran sempoa. Akan tetapi, dengan media pembelajaran sempoa tersebut tujuan pembelajaran pada materi perkalian masih belum tercapai. Maka dari itu peneliti mengembangkan media

pembelajaran yang sebelumnya sudah ada yaitu dari permainan tradisional berupa kartu umbul. Kartu umbul didesain atau dikembangkan menjadi kartu yang ditujukkan untuk mempermudah pembelajaran peserta didik dalam materi perkalian siswa kelas III Sekolah Dasar. Dan kemudian dari pengembangan media pembelajaran kartu umbul tersebut dilakukan pengujian.

## F. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu merupakan suatu upaya dari seorang peneliti guna mencari perbandingan serta selanjutnya guna menemukan inspirasi yang baru dalam penelitian selanjutnya. Berikut ini peneliti mencantumkan ringkasan dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Kajian yang memiliki relasi atau keterkaitan dengan kajian ini yaitu:

1. Pujiyono, yang berjudul *Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Melalui Kartu Umbul,*. yang mendeskripsikan peningkatan aktivitas serta prestasi belajar peserat didik pada mata pelajaran IPS melalui kartu umbul. Kompetensi dasarnya mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN 3 Rembun tahun ajaran 2010/2011. Desain pada penelitiannya terbagi menjadi 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Teknik pengambilan data dilakukan melalui tes, pengamatan serta wawancara. Sementara analisis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik mengidentifikasi keragam suku bangsa dan budaya Indonesia melalui

kartu umbul mengalami peningkatan ketuntasan belajar peserta didik yaitu siklus I sebesar 68,42% dan siklus II 92,11%.[33]

2. Ambar Oktavia, yang berjudul *Umbul Card: A Traditional Game as Nutrition Education Media among Elementary School Students*, yang mendeskripsikan tentang kelayakan dari pengembangan kartu umbul sebagai alternatif media untuk menciptkana suasana belajar yang menyenangkan bagi peserat didik. Jenis penelitian ini yaitu kualitatif dan metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan level. Sedangkan instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi. Hasil penelitiannya yaitu pada desain isi materi untuk perkembangan anak Kartu Umbul skor media pendidikan gizi denagn jumlah 100% kategori layak, desain pengembangan game anak-anak Kartu Umbul media pendidikan gizi sebesar 92,30% dengan kategori sangat layak, dan validai sebesar 92,50% kategori sangat layak.[34]

[33] Pujiyono, "Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Melalui Kartu Umbul."

[34] Oktavia dan Agustin, "Umbul Card."

**Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian Pujiyono dan Ambar Oktavia**

| No | Nama | Artikel | Persamaan | Perbedaan |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Pujiyono | *Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Melalui Kartu Umbul* | - Menggunakan media Kartu Umbul | - Penelitian PTK<br>- Pembahasan materi IPS |
| 2 | Ambar Oktavia | *Umbul Card: A Traditional Game as Nutrition Education Media among Elementary School Students* | - Menggunakan media Kartu Umbul | - Penelitian *R&D*<br>- Pembahasan pendidikan nutrisi |

Berdasarkan kedua penelitian tersebut maka dapat diketahui persamaan serta perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yang berujudul *Pengembangan Media Permainan Tradisional Kartu Umbul Untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar* yaitu sebagai berikut:

1. Persamaan dan perbedaan penelitian Pujiyino yang berjudul *Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Melalui Kartu Umbul* dengan penelitian ini.

   **Persamaan**

   Persamaan pada penelitian Pujiyono denan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan atau memanfaatkan media kartu umbul sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

   **Perbedaan**

   Perbedaan pada penelitian Pujiyono yang berjudul *Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia Melalui Kartu Umbul* dengan penelitian ini yaitu dapat dilihat dari mata pelajaran dan materi yang dibahas pada penelitian Pujiyono materi yang dibahas yaitu mengenai penggunaan kartu umbul pada materi suku bangsa dan budaya Indonesia mata pelajaran IPS. Sementara pada penelitian ini media kartu umbul digunakan pada materi perkalian mata pelajaran Matematika.

2. Persamaan dan perbedaan penelitian Ambar Oktavia yang berjudul *Umbul Card: A Traditional Game as Nutrition Education Media among Elementary School Students* dengan penelitian ini.

**Persamaan**

Persamaan penelitian Ambar Oktavia dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media permainan Kartu Umbul

**Perbedaan**

Perbedaan penelitian Ambar Oktavia yang berjudul *Umbul Card: A Traditional Game as Nutrition Education Media among Elementary School Students* dengan penelitian ini adalah pada penelitian Ambar Oktavia pengembangan pada kartu umbul difokuskan hanya pada gambar dan keterangan gambar tersebut. Sedangkan pada penelitian ini akan mengembangkan kartu umbul selain gambar akan difokuskan pula pada angka-angka dalam kartu tersebut.