**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

**2.1 Kajian Teori**

**2.1.1 Media**

**2.1.1.1 Pengertian Media**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Olson (1974) dalam Miarso (2004) mengartikan bahwa mengartikan bahwa “medium merupakan teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan symbol melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi.”

Ely dan Gerlach (dalam Rohani, 1997) pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit, media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Dalam arti luas, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. Sementara itu, Anitah (2008) mendefenisikan bahwa media secara umum merupakan perantara penyampai pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima pesan

Dari paparan definisi media yang dikemukan oleh para ahli di atas tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyalurkan pesan atau informasi secara jelas kepada penerima pesan.

10

**2.1.1.2 Pengertian Media Pembelajaran**

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin *”medius*” yang secara harfiah berarti ”tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely 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.

Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. A*ssociation for education and communication technology* (aect) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *education association* (nea) mendefinisikan. Sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran. Sedangkan Suprapto dkk, menyatakan bahwa media

pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

**2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran menurut Ayhar (2011) terdiri dari fungsi semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.

1. Fungsi semantik media pembelajaran artinya media pembelajaran berfungsi mengkongkretkan ide dan memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih jelas dan mudah dipahami.

2. Fungsi manipulatif media pembelajaran memiliki fungsi manipulatif, artinya media berfungsi memanipulasi benda dan peristiwa sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan susasananya.

3. Fungsi fiksatif adalah fungsi media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang sudah lama terjadi.

4. Fungsi distributif media, yaitu terkait dengan kemampuan media mengatasi

batasbatas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indriawi manusia.

5. Fungsi sosiokultural media pembelajaran memiliki fungsi sosiokultural, yaitu untuk mengakomodasi perbedaan sosiokultural yang ada antara peserta didik.

6. Fungsi psiokologis media pembelajaran psikologis yaitu atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif dan motivasi.

**2.1.1.5 Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran menurut sudjana dan rifai yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya dipahami siswa.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi.

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar (seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dll), dan tidak hanya mendengarkan uraian guru.

**2.1.1.6 Macam Dan Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Macam media pembelajaran dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, kita dapat mempergunakan bermacam-macam bentuk media pembelajaran, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar, dapat dikelompokkan sebagai berikut:

a. Bahan publikasi: koran, majalah dan buku.

b. Bahan bergambar: gambar, bagan (*chart*), peta, poster, foto, lukisan, grafik dan diagram.

c. Bahan pameran: bulletin board, papan flanel, papan magnet dan papan demonstrasi.

d. Bahan proyeksi: film, film strip, slide, transparansi, dan ohp.

e. Bahan rekaman audio: tape cassete, piringan hitam dan kaset video.

f. Bahan produksi : kamera, tape recorder dan termofek (untuk membuat transparansi).

g. Bahan siaran: program radio dan televisi.

h. Bahan pandang dengar (audio visual): tv, film suara, slide bersuara dan video cassete.bahan model/benda tiruan: model irisan penampang batang, model torso tubuh manusia.

Selain itu ada media lain yang kita kenal, antara lain: diorama, pertunjukan wayang dan boneka. Beranekaragamnya media tersebut, dapat dilihat dari mulai yang sederhana sampai yang kompleks dan dari yang murah sampai yang termahal. Masing-masing media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari keampuhannya, cara pembuatannya maupun cara penggunaannya. Setiap media mempunyai keampuhan dan kelemahannya masing-masing.

**2.1.17 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berdasarkan jenisnya dapat pula dikelompokkan sebagai berikut:

1. Media asli hidup, seperti: aquarium dengan ikan dan tumbuhannya, terrarium dengan hewan darat dan tumbuhannya, kebun binatang dengan semua binatang yang ada, kebun percobaan/kebun botani dengan berbagai tumbuhan, insektarium (berupa kotak kaca yang berisi serangga, semut, anai-anaian dan sebagainya).

2. Media asli mati, misalnya: herbarium, taksidermi, awetan dalam botol, bioplastik dan diorama (pameran hewan dan tumbuhan yang telah dikeringkan dengan kedudukan seperti aslinya di alam.

3. Media asli benda tak hidup, contoh: berbagai jenis batuan mineral, kereta api, peswat terbang, mobil, gedung, papan tulis, dan papan tempel.

4. Media asli tiruan atau model, seperti: model irisan bagian dalam bumi, model

penampang batang, penampang daun, model boneka, model torso manusia yang dapat dilepas dan dipasang kembali, model globe, model atom, model dna, maket.

5. Media grafis: bagan (chart), diagram, grafik, poster, plakat, gambar, foto, lukisan.

6. Media dengar (audio): program radio, tape recorder, piringan hitam, cassete, tape, pengeras suara, telepon.

7. Media pandang dengar (audio visual): televisi, video, film suara (gambar hidup), slide bersuara.

8. Media proyeksi: proyeksi diam (*still proyection*), contohnya slide, filmstrip, transparansi; proyeksi gerak (*movie proyection),* contohnya film atau gambar hidup (umumnya dengan ukuran 8 mm, 16 mm, 36 mm).

9. Media cetak (printed materials) : buku cetak, koran, majalah, komik.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa banyak sekali media yang dapat dipakai dalam pembelajaran seperti media auditif, media visual, dan media audio visual. Lebih daripada itu, bersamaan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sekarang ini berkembang media pembelajaran yang bersifat multimedia, yang menggabungkan media auditif, visual, dan audio visual dengan berbasiskan komputer.

**2.1.2 Media Takalintar**

a) Pengertian Takalintar

Takalintar merupakan media pembelajaran matematika yang digunakan untuk perkalian yaitu 2 digit dikali 2 digit misalnya 12 x 12 dan masih banyak lagi. Takalintar memudahkan pengoperasian perkalian dasar dengan cepat dan menarik. Dengan media takalintar diharapkan peserta didik dapat dengan mudah mengerjakan perkalian sekaligus membantu peserta didik untuk kembali mengingat perkalian.18 Media Takalintar adalah media dalam bentuk tabel, pada tabel tersebut terdapat kolom- kolom kosong untuk nantinya diisi dengan angka-angka hasil dari menjumlahkan soal satu per satu. Biasanya media takalintar digunakan untuk menyelesaikan soal perkalian puluhan bahkan ratusan. Semakin besar jumlah angka yang di kalikan maka akan semakin banyak jumlah kolom kosong yang di sediakan. Jadi, dari beberapa penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa, media takalintar adalah sebuah media berbentuk tabel, yang digunakan untuk menyelesaikan soal perkalian, seperti perkalian puluhan maupun ratusan, contohnya 12x12 dan lain sebagainya. Cara penyelesaian soal matematika melalui media takalintar dengan cara mengkalikan dan juga menjumlahkan angka-angka yang ada di dalam tabel tersebut.

b) Manfaat Media Takalintar

Secara umum manfaat media takalintar adalah untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, adapun beberapa manfaat media takalintar yang lain adalah :

1) Membantu dan memudahkan peserta didik dalam melakukan operasi penghitungan perkalian.

2) Dengan adanya media takalintar peserta didik terlibat langsung pada proses pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang positif.

3) Media takalintar dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan agar tercapainya tujuan pembelajaran

c) Kelebihan dan Kekurangan Media Takalintar.

Secara umum kelebihan media takalintar adalah, menciptakan pembelajaran jadi lebih menyenangkan, dan ada beberapa poin lainnya, yaitu :

1) Memudahkan pengoperasian perkalian.

2) Penyajian angka lebih tepat, jelas, menarik, dang ringkas.

3) Membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik.

Setelah mengetahui kelemahan dari media takalintar, ada juga beberapa kelemahan dari media takalintar, yaitu :

1) Pembuatan membutuhkan waktu yang cukup lama, sebab menggunakan komputer.

2) Peserta didik akan merasa kesulitan memahami media takalintar, jika pendidik terlalu cepat menjelaskannya.

d) Cara Kerja Media Takalintar.

Cara kerja media takalintarnya sebagai berikut :

1. Pendidik membuat dan menyiapkan media pembelajaran takalintar.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | 2 | X |
|  |  |  | 2 |
|  |  |  | 1 |
|  |  |  | = |

2. Tuliskan angka yang diinginkan pada kolom atas dan kolom kanan.

Contohnya 12 X 21. 3)

3. Lalu kerjakanlah dimulai dari 1x2, 2x2, setelah hasilnya di ketahui, masukkan pada kolom yang bergaris diagonal.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | | 2 | | X |
|  | 0 | 2  1 | 0  4 | | 2 |
|  | 0 | 0 | 2 | 1 |
|  |  |  | = |

4. Setelah daerah yang dikerjakan sudah selesai, jumlahkan angkanya

5. mengikuti garis atau kolom yang sejajar dengan angka tersebut.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | | 2 | | X |
| 0 | 0 | 2  1 | 0  4 | | 2 |
| 2 | 0 | 0 | 2  2 | 1 |
|  | 5 |  | = |

6. Cara terakhir yaitu, untuk mengetahui hasil akhir dilihat dari kolom sebelah kiri yaitu 0252, karena angka nol tidak termasuk dalam hasilnya jadi hanya di tulis 252. Hasil perkalian 12 x 21 = 252

7. Adapun langkah-langkah dalam media takalintar berbasis digital atau menggunakan komputer, peserta didik cukup meng klik angka pada keyboard komputer untuk mengisi kolom yang kosong.

**2.1.3 Pembelajaran Matematika**

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika adalah ilmu yang membahasa tentang bilangan, ruang, besaran, dan keluasan. Ilmu matematika sangat sering berkaitan dengan kehidupan sehari hari, mulai dari hal kecil sampai ke persoalan yang lebih rumit, karena matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran.

Menurut James dan James. Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu

aljabar, analisis dan geometri. Tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa matematika terbagi menjadi empat bagian yaitu aritmatika, aljabar, geometris dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika. Sedangkan menurut Reys - dkk matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat. Matematika juga merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan- penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Penguasaan materi matematika oleh peserta didik menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi. Matematika bukanlah ilmu yang hanya untuk keperluan dirinya sendiri, tetapi ilmu yang bermanfaat untuk sebagian amat besar untuk ilmu-ilmu lain.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang membahas tentang bilangan, ruang, besaran, dan keluasan. Matematika sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari karena ilmu matematika dihasilkan dari penalaran manusia, bukan hasil dari penelitian atau eksperimen. Matematika bukan hanya mendukung perkembangan ilmu saja tetapi juga mendukung perkembangan teknologi.

b) Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran Matematika

Depdiknas (2006) menyatakan tujuan pembelajaran matematika diantaranya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

5. Rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Kemudian kita juga perlu memperhatikan karakteristik pembelajaran matematika, menurut Suherman karakteristik pembelajaran matematika, yaitu:

1. Pembelajaran matematika berjenjang (bertahap). Materi pembelajaran diajarkan secara berjenjang atau bertahap, yaitu dari hal yang sederhana ke kompleks atau konsep mudah ke konsep yang lebih sukar.

2. Pembelajaran matematika mengikuti metoda spiral. Setiap mempelajari konsep baru perlu memperhatikan konsep atau bahan yang telah dipelajari sebelumnya. Bahan yang baru selalu dikaitkan

dengan bahan yang telah dipelajari. Pengulangan konsep dalam bahan ajar dengan cara memperluas dan memperdalam adalah perlu dalam pembelajaran matematika (Spiral melebar dan menaik).

3. Pembelajaran matematika menekankan pola pikir deduktif.

Matematik adalah deduktif, matematika tersusun secara deduktif aksiomatik. Namun demikian harus dapat dipilihkan pendekatan yang cocok dengan kondisi peserta didik. Dalam pembelajaran belum sepenuhnya menggunakan pendekatan deduktif tapi masih campur dengan deduktif.

4. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi.

Kebenaran-kebenaran dalam matematika pada dasarnya merupakan kebenaran konsistensi, tidak bertentangan antara kebenaran suatu konsep dengan yang lainnya. Suatu pernyataan dianggap benar bila didasarkan atas pernyataanpernyataan yang terdahulu yang telah diterima kebenarannya.

c) Manfaat Pembelajaran Matematika

Ada beberapa manfaat pembelajaran matematika, yaitu:

1. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung

(menggunakan bilangan) sebagai alat kehidupan sehari-hari.

2. Menumbuhkan kemampuan peserta didik yang dapat dialih gunakan melalui kegiatan matematika.

3. Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut disekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP).

4. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin.

**2.2 Penelitian Relevan**

1. Hasnah Nur Afifah dan Meita Fitrianawati (2021) melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media PANLINTARMATIKA (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar**”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan validasi dari ahli media mendapatkan skor 60 dengan kategori “sangat baik”, validasi ahli materi mendapatkan skor 42 dengan kategori “baik” dan ahli siswa mendapatkan skor 100 dengan kategori “sangat baik” dan guru mendapatkan skor 94 dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji lapangan skala besar siswa mendapatkan skor 100 dengan kategori “sangat baik” dan guru mendapat mendapatkan skor 98 dengan skor “sangat baik”. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran panlintarmatika layak dan dapat digunakan sebagai pembelajaran kelas 2 materi perkalian. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hasnah Nur Afifah dan Meita Fitrianawati terdapat persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada materi yaitu materi perkalian. Sedangkan perbedaannya terdapat pada media, media yang di teliti oleh Hasnah Nur Afifah dan Meita Fitrianawati adalah PanLintarMatika, sedangkan media peneliti adalah media Takalintar.

2. SUGIARTI, Y. (2023) melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Takalintar Digital Pada Materi Perkalian Kelas III SD Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).”.** Hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu pengembangan Media

Takalintar pada Matei Perkalian kelas III SD Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan media Takalintar materi perkalian serta mendeskripsikan respon pendidik dan peserta didik terhadap media Takalintar materi perkalian. Penelitian ini dilatarbelakangi perkembangan ilmu teknologi yang mempengaruhi berkembangnya pendidikan di Indonesia, dan media pembelajaran di sekolah yang kurang variatif. Penelitian ini merupakan penelitian research and development menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Untuk melihat kevalidan media Takalintar dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan lembar validasi, untuk melihat respon pengguna media Takalintar dilakukan uji coba terhadap 3 orang pendidik dan 24 orang peserta didik kelas III SD Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru menggunakan angket. Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskripstif kuantitatif. Validasi oleh ahli media memperoleh skor 96% dengan kategori sangat baik dan ahli materi memperoleh skor 92,5% dengan kategori sangat baik. Kemudian pada tahap uji coba media Takalintar terhadap respon pendidik mendapatkan skor 94,4% dengan kategori sangat baik, dan skor

93,1% dengan kategori sangat baik untuk uji coba produk respon peserta didik. Hasil penelitian menunujukkan bahwa media Takalintar valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Cholifah, T. N., & Kutipah, K. (2022). “ **Pengembangan Media Talpin Mata Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD**”. Hasil penelitian ini yaitu penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2

Klepu dengan menggunakan subjek 15 siswa kelas III SD tahun ajaran

2020/2021. Teknik dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket, tes, unjuk kerja, dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Hasil belajar dengan menggunakan 3 ranah yaitu aspek kognitif dengan presentase peningkatan hasil belajar mata pelajaran Tematik 60% aspek afektif dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 83%, aspek psikomotorik dengan presentase peningkatan hasil belajar sebesar 60%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media TALPIN (*Tabel Pintar*) pada materi Ciri-ciri makhluk hidup kelas III SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**2.3 Kerangka Berpikir**

Pendidikan bagi kehidupan manusia diera global seperti saat ini menjadi kebutuhan yang amat menentukan bagi masa depan seseorang dalam kehidupannya, yang menuntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih serta mengharuskan seseorang menguasai dan memahami berbagai disiplin ilmu agar dapat mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih. Kemampuan berpikir yang diperlukan pada era globalisasi adalah terkait proses berpikir yang melibatkan berpikir konkret (faktual) hingga berpikir abstrak tingkat tinggi yang dikenal dengan metakognisi (Philips, 2008). Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting. Inti dari kegiatan pendidikan adalah kegiatan belajar-mengajar, cara siswa mengikuti kegiatan belajar-mengajar dan hasilnya akan terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan dikelas IV SD Negeri 105338 Denai Kuala peneliti menemukan bahwa peserta didik kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung. Dari awal pembelajaran dimulai, saat pengajar meminta peserta didik untuk mengeluarkan buku pelajarannya, terdapat beberapa peserta didik yang masih sibuk mengobrol dan bercanda. Ada beberapa peserta didik yang terlihat mengantuk sehingga tidak fokus dalam mengerjakan tugas, selain itu juga terdapat beberapa peserta didik yang asik bermain dengan teman anggotanya sehingga hanya beberapa saja yang terlihat serius dalam menyelesaikan tugas kelompok dalam;’ hal ini peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran perkalian dan pembagian. Guru sudah mencoba menggunakan media yang disediakan oleh sekolah berupa buku siswa, buku guru, papan tulis dan sempoa. untuk mengatasi hal tersebut namun respon siswa tidak mengalami peningkatan. Adapun langkah-langkah proses penelitian ini akan dipaparkan dalamkerangka berpikir berikut:

Dalam proses pembelajaran kurangnya penggunaan media di dalam kelas yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran, guru hanya menggunakan bahan ajar cetak berupa buku siswa sebagai

sumber belajar, sempoa dan papan tulis.

Melakukan pengembangan media pembelajaran table perkalian pintar pada pembelajaran

matematika kelas IV SD

Dikembangkan dengan 5 tahapan (Analysis, Design, Development.Implementation, Evaluation). Dengan subjek penilaian yang didapat dari: (Ahli media, Ahli materi,

Respon guru dan Respon siswa

Menghasilkan produk media table perkalian pintar yang layak

untuk digunakan dikelas IV SD

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**