

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan sebuah proses pemikiran yang sangat kompleks dan sistematis karena saat proses pembelajaran semua aspek eksternal dan internal akan saling berhubungan (Wiradintana, 2018). Hal ini sesuai dengan pendapat Anidar (2017) yang menyatakan bahwa belajar dengan terfokus pada perubahan – perubahan proses mental internal yang digunakan dalam upaya memahami dunia eksternal. Faktor internal diantaranya faktor kelelahan (jasmani dan rohani) dan psikologis (intelegensi, perhatian, minat bakat, motif, kematangan, keterampilan, dan kesiapan belajar), sedangkan faktor eksternal diantaranya lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Mulyani, 2013).

Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berkaitan dan menunjang satu sama lain, tidak dapat dipisahkan terlebih lagi dalam kegiatan edukatif (Pane dan Dasopang, 2017). Menurut Yuberti (2014) ciri – ciri pembelajaran sebagai berikut:

1. Merupakan upaya sadar dan disengaja.
2. Pembelajaran harus membuat peserta didik belajar.
3. Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.
4. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasil.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan bersama.

2.1.2 Teori Pembelajaran

2.1.2.1 Teori belajar Ausubel

Pembelajaran dengan menggunakan masalah – masalah yang berkaitan dengan kontekstual dan belajar yang menyenangkan sejalan dengan prinsip bahwa pembelajaran harus bermakna (*meaning full*), antara lain diajukan oleh Ausubel tahun 1963, yakni ada dua macam proses belajar yaitu (1) proses belajar bermakna merupakan suatu proses informasi baru yang berkaitan pada konsep yang relevan dalam struktur kognitif seseorang, (2) proses belajar menghafal konsep – konsep atau fakta – fakta belaka (*root learning*), namun berusaha menghubungkan konsep atau fakta tersebut untuk dapat menghasilkan pemahaman yang utuh (*meaning full learning*), sehingga yang dipelajari dipahami dengan baik dan tidak mudah dilupakan (Gazali, 2016). Hal ini sependapat dengan Ausubel (dalam Harefa, 2013) yang menyatakan bahwa pada bahan subyek yang dipelajari peserta didik bermakna (*meaning full*), yakni suatu proses pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep – konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif, seperti pada pendekatan kontekstual.

Menurut Rahmah (2013) mengemukakan bahwa menurut Ausubel ada beberapa tipe belajar sebagai berikut:

1. Belajar dengan penemuan yang bermakna yaitu mengaitkan mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan materi yang dipelajari atau sebaliknya.
2. Belajar dengan penemuan yang tidak bermakna yaitu pelajaran yang dipelajari ditemukan sendiri tanpa mengaitkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian dihafalkan.
3. Belajar menerima (ekspositori) yang bermakna yaitu materi pelajaran yang telah tersusun secara logis, kemudian pengetahuan yang baru diperoleh dikaitkan dengan pengetahuan yang lain yang telah dimiliki.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka teori Ausubel yang berhubungan dengan penelitian ini terletak pada materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel dengan pendekatan kontekstual, yakni soal – soal uraian yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari, sehingga yang dipelajari dapat dipahami dengan baik dan tidak mudah dilupakan.

2.1.3 Media Pembelajaran

Proses pembelajaran saat berlangsung peserta didik dibantu oleh guru, tugas guru yaitu membantu, membimbing, dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Amaliyah dan Puspasari, 2018). Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah media yang mampu membantu tugas guru agar mempermudah peserta didik dalam memahami suatu pelajaran (Aththibby dan Salim, 2015). Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”, lebih lanjutnya media merupakan sarana penyalur

informasi belajar yang akan disampaikan kepada penerima informasi tersebut (Mahnun, 2012).

Hal ini sependapat dengan Astuti dkk (2017) media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, serta membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Agustina dan Dian (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat yakni dapat menimbulkan kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan tetapi tetap mempunyai unsur keseriusan sehingga dalam pembelajaran. Menurut Suwarsito dkk (2011) media mempunyai manfaat yaitu:

1. Materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih kongkrit dengan menggunakan media pembelajaran.
2. Jika terdapat keterbatasan ruang dan waktu dapat diatasi dengan memakai media pembelajaran.
3. Media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan indra peserta didik.
4. Media pembelajaran dapat menyajikan sebuah obyek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam ruang kelas.
5. Informasi dari pelajaran yang disajikan dengan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dapat memberikan kesan yang mendalam serta lebih lama tersimpan pada diri peserta didik.

Indikator media pembelajaran menurut Wahyuningsih (2015) sebagai berikut :

1. Kelengkapan materi pembelajaran;
2. Bahasa yang digunakan jelas;
3. Kejelasan isi media pembelajaran;
4. Kejelasan bahasa dalam soal;
5. Kemudahan menggunakan media pembelajaran;
6. Tampilan media yang menarik;
7. Mempunyai rasa senang dalam menggunakan media;
8. Memotivasi dalam belajar;
9. Minat menggunakan media untuk materi lain;

Berdasarkan uraian diatas, maka indikator dari media pembelajaran yang akan diteliti sebagai berikut: (1) petunjuk penggunaan media jelas, (2) media mudah untuk digunakan, (3) bahasa yang digunakan dalam soal jelas, (4) media pembelajaran menarik.

2.1.4 Media Edu Stacko

Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Paramita dan Maryam (2019) media yang tepat akan sasaran dapat menjadikan proses pembelajaran berjalan dengan baik, karena disusun berdasarkan kebutuhan. Selain itu media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik termotivasi dan mempunyai minat yang tinggi untuk belajar. Media pembelajaran yang alternatif diterapkan adalah penggunaan media

pembelajaran yang menerapkan prinsip permainan, salah satu media pembelajaran adalah mainan kartu (Anggraini, 2019).

Kartu yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah kartu uno yang merupakan permainan kartu yang dimainkan dengan sebuah kartu yang dicetak khusus dan digunakan untuk bermain di atas usia tujuh tahun, permainan ini juga merupakan salah satu permainan yang banyak digemari dikalangan pelajar (Mudasih dan Suci, 2012). Media dengan pertanyaan visual gambar dapat memberikan respon peserta didik dengan sedikit modifikasi perubahan dari kartu uno (Romadhon, 2019).

Uno dalam bentuk lain yaitu permainan uno stacko terdiri dari balok – balok yang mengutamakan persamaan warna dan angka yang tertera di balok, sehingga dipandang lebih menantang untuk dimainkan (Larasati dan Erlina, 2018).

Menurut Sari dkk (2018) penggunaan media kartu dalam pembelajaran memiliki kelebihan diantaranya:

1. Media yang bentuknya kecil memudahkan untuk dibawa;
2. Mudah untuk dibuat;
3. Media yang memiliki ukuran yang tidak besar, dapat mempermudah untuk disimpan;
4. Cocok dapat digunakan untuk kelompok besar dan kecil;
5. Dapat melibatkan semua peserta didik dalam penyajiannya;
6. Media dari permainan dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik;

7. Meningkatkan interaksi antar peserta didik;
8. Dapat merangsang kemampuan berpikir peserta didik;
9. Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik;
10. Peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran.

2.1.5 Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata serta mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari – hari (Munawaroh, 2017). Melalui pendekatan ini, memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang didalamnya peserta didik mengeksplorasi pemahaman yang dihadapinya. Selain karena memang materi yang dipelajari secara langsung berkaitan dengan kondisi faktual, juga bisa dengan cara memberi ilustrasi/ccontoh, sumber belajar, media, dan lain sebagainya, yang memang baik secara langsung maupun tidak diupayakan terkait atau ada hubungan dengan pengalaman hidup nyata (Indriana, 2017).

Menyikapi permasalahan yang muncul maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif serta percaya diri terhadap pembelajaran matematika yaitu salah satunya dengan menerapkan pembelajaran kontekstual (Aminah dan Irawati, 2018). Menurut Astipina (2019) pembelajaran dari pendekatan kontekstual merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan fasilitas belajar untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar peserta didik yang lebih bersifat konkret melalui keterlibatan

aktivitas peserta didik dalam mencoba, menemukan, melakukan, dan mengalami sendiri.

Menurut Sugandi dan Benard (2018) ada tujuh karakteristik utama pembelajaran kontekstual yaitu: (1) konstruktivisme, (2) bertanya, (3) inkuiri, (4) masyarakat belajar, (5) pemodelan, (6) refleksi dan (7) penilaian autentik. Berdasarkan uraian diatas, pendekatan kontekstual dapat membuat peserta didik dapat mengaitkan materi yang diajarkan dengan pengetahuan yang dimilikinya kemudian dikaitkan dengan kehidupan sehari – hari.

2.1.6 Spesifikasi media

Spesifikasi media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. *Media Edu Stacko* :
 - a. Petunjuk penggunaan;
 - b. Balok stacko yang berisi soal – soal;
 - c. Kartu uno yang berisi jawaban;
2. Aspek Penilaian Kualitas *Media Edu Stacko*:
 - a. Aspek navigasi;
 - b. Aspek kemudahan;
 - c. Aspek Tulisan;
 - d. Aspek tampilan.
3. Pembuatan *Media Edu Stacko*:
 - a. Ukuran kartu: 10 cm x 6 cm;
 - b. Balok stacko yang didalamnya ditemplei soal – soal.
4. Penggunaan media media *Uno Stacko*

Media pembelajaran media *Uno Stacko* ini bisa digunakan secara individu maupun kelompok. Cara memainkannya sebagai berikut :

- a. Buatlah kelompok bermain
- b. Mainkan balok stacko seperti aturan uno yaitu dengan catatan pada balok angka 1 dimainkan setelah memainkan Wild Block/ balok dengan warna ungu;
- c. Pengambilan balok yang dilakukan dengan bergantian dari masing – masing kelompok, kemudian mengerjakan soal yang ada didalam balok;
- d. Kemudian cocokkan jawaban yang ada di kartu uno;
- e. Pada balok yang bergambar terdapat beberapa simbol: pertama, *Turn Around* atau *Reverse Block*, balok yang memiliki dua simbol panah yang saling berlawanan arah, hal ini menandakan bahwa giliran pemain akan diputar balik, kedua *Draw 2 Block* balok dengan lambang dua kotak pada tiap sisinya, hal ini menandakan bahwa pemain selanjutnya harus mengambil dua balok dengan warna yang sama, ketiga *Skip Block* balok dengan lambang lingkaran yang dicoret pada tiap sisinya, hal ini berarti bahwa pemain selanjutnya tidak akan mendapatkan giliran atau dilewati dalam satu giliran tersebut, keempat *Wild Block*/balok dengan warna ungu ini dapat diambil kapan saja oleh para pemain, nantinya orang yang mengambil akan mendapatkan bonus soal dengan mengambil balok dengan angka 1.
- f. Pada balok angka stacko terdapat skor 4 dengan soal yang terbilang sulit dengan waktu pengerjaan 4 menit, untuk skor 3 dengan soal yang sedang dengan waktu pengerjaan 3 menit, untuk skor 2 dengan soal mudah dengan

waktu pengerjaan 2 menit, sedangkan 1 untuk bonus tetapi dengan soal yang sulit dengan waktu pengerjaan 4 menit.

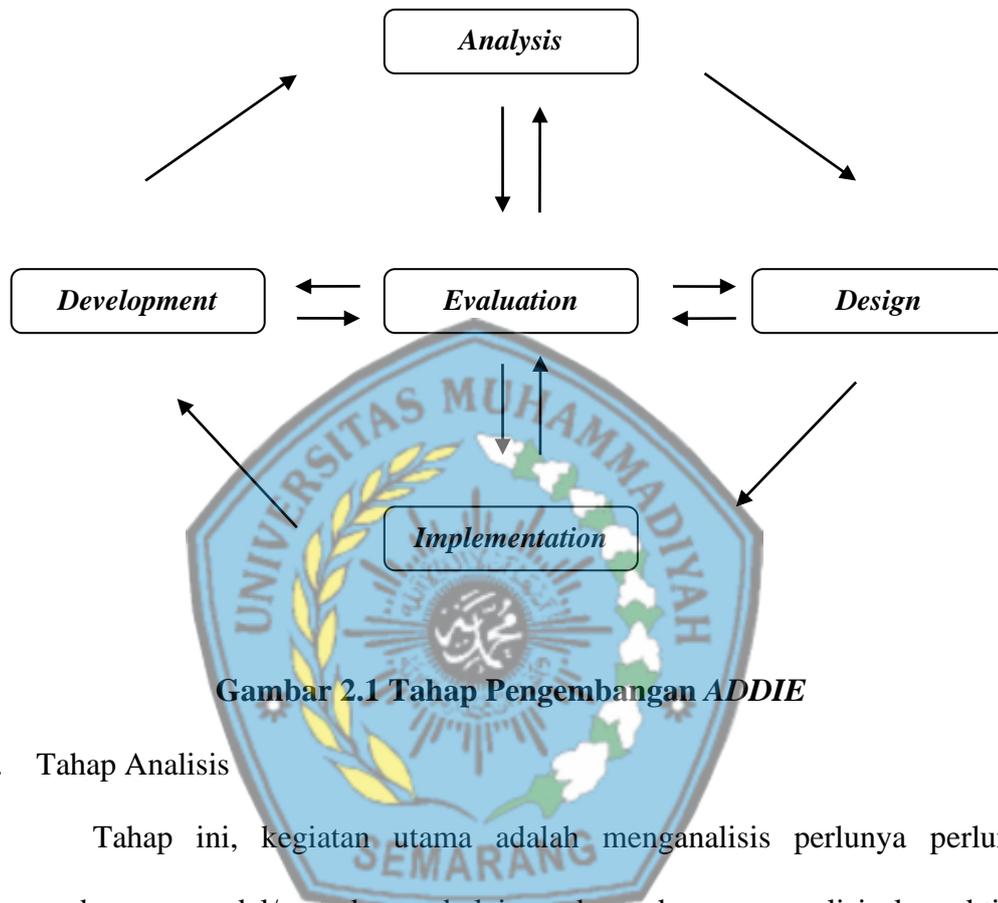
- g. Jika jawaban benar dan balok rubuh atau balok tidak rubuh maka skor tetap sama, jika jawaban salah dan balok rubuh atau balok tidak rubuh maka tidak dapat skor.

2.1.7 Model penelitian pengembangan *ADDIE*

Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran seta disusun secara terprogram dengan urutan – urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran (Tegeh dkk, 2015).

Model *ADDIE* juga merupakan salah satu contoh pengembangan suatu produk yang diterapkan guna merancang pembelajaran dengan mempersiapkan lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang kompleks secara optimal dengan merespon banyak situasi, interaksi dalam konteks, serta interaksi antar konteks (Branch dalam Dewi, 2018). Menurut Putra dkk (2014) model ini disusun secara terprogram dengan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang tepat dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Adapun alasan memilih model *ADDIE* sebab model ini memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus – menerus dalam setiap fase (Hadi dan Agustina, 2016).

Menurut Dick and Carry (dalam Mulyatiningsih, 2012) menjelaskan aktivitas yang dilakukan pada masing – masing tahap sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tahap Pengembangan ADDIE

1. Tahap Analisis

Tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kepraktisan dan syarat – syarat pengembangan model/media pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb.

2. Tahap Desain

Tahap ini, dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain ini memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang scenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode baru yang masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Tahap desain yang didalamnya telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Tahap pengembangan didalamnya kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4. Tahap Implementasi

Tahap ini implementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumulatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka

(mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2.1.8 Kevalidan

Menurut Van Den Akker (dalam Rochmad, 2012) menyatakan bahwa validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-of-the art knowledge* (validitas isi) serta berbagai jenis komponen dari intervensi yang berkaitan satu dengan lainnya. Berdasarkan penjelasan tersebut kevalidan media pembelajaran *Edu Stacko* dalam penelitian ini didasarkan pada penilaian validator atau para ahli yaitu ahli materi dan ahli desain.

Menurut Kusaeri dan Suprananto (2012) validitas merupakan ketepatan (*appropriateness*), kebermaknaan (*meaningfull*), dan kemanfaatan (*usefulness*) dari sebuah kesimpulan yang didapatkan dari interpretasi skor tes. Menurut Nurjayanti (2015) validitas ahli media ditinjau dari aspek navigasi, aspek kemudahan, aspek tulisan, aspek tampilan dan validasi ahli materi ditinjau dari pembelajaran dan materi. Menurut Vitaloka (2016) ahli materi ditinjau dari aspek relevansi media, aspek pengorganisasian materi, aspek evaluasi/latihan soal, aspek bahasa, aspek efek bagi strategi pembelajaran, dan ahli media aspek bahasa, aspek efek bagi strategi pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, aspek tampilan visual.

Berdasarkan uraian diatas maka validitas ahli media ditinjau dari aspek navigasi, aspek kemudahan, aspek tulisan, aspek tampilan dan validasi ahli materi ditinjau dari pembelajaran dan latihan soal.

2.1.9 Kepraktisan

Menurut Winarni (dalam Ernawati, 2017) kepraktisan media pembelajaran dinilai dari beberapa aspek, diantaranya adalah aspek materi pelajaran, informasi tambahan, pertimbangan afektif, antarmuka, navigasi, pedagogi, dan kekokohan. Menurut Amrulloh (2013) kepraktisan media pembelajaran mempunyai indikator yang terdiri dari dua aspek yaitu :

1. Aspek materi diantaranya kesesuaian isi media dengan konsep, dan kesesuaian isi media dengan tujuan pembelajaran.;
2. Aspek media diantaranya format media, kualitas media, dan kesesuaian konsep.

Menurut Nurjayanti (2015) kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari aspek kemudahan, aspek motivasi, aspek kemenarikan, dan aspek kebermanfaatan. Menurut Hayuwari (2016) kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari aspek materi, aspek kemanfaatan, aspek penyajian, dan aspek bahasa. Kepraktisan media pembelajaran dalam penelitian ini, yakni: instrumen respon guru diantaranya aspek materi, aspek kemanfaatan, aspek penyajian, aspek bahasa, dan instrumen respon peserta didik diantaranya aspek motivasi, aspek kemenarikan, dan aspek kebermanfaatan.

2.1.10 Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linier Satu

Variabel

Materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel adalah materi yang akan digunakan dalam penelitian ini, sebagaimana Kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) berdasarkan yang diterapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KemenDikBud), dan indikator yang digunakan sesuai dengan kompetensi dari materi tersebut. Adapun kompetensi dan indikator dari materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3.1 Menginterpretasi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.	4.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel.

Nilai mutlak dari x akan bernilai positif atau nol (nonnegatif). Secara geometris, nilai mutlak suatu bilangan adalah jarak antara bilangan itu dan nol pada garis bilangan riil. Jadi, nilai mutlak suatu bilangan tidak mungkin bernilai negatif, tetapi mungkin saja bernilai nol.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Pranata dan Susanti (2017) dengan penelitian berjudul “Pengembangan Permainan Uno Stacko Akutansi Sebagai Media Pengayaan Pada Pokok Bahasan Akutansi Piutang Siswa Kelas XI SMK NEGERI Di Surabaya”. Berdasarkan hasil penelitian media permainan uno stacko akutansi dapat digunakan sebagai media pengayaan pada pokok bahasan akutansi piutang bagi siswa kelas XI SMK NEGERI di Surabaya karena permainan ini layak digunakan mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa.

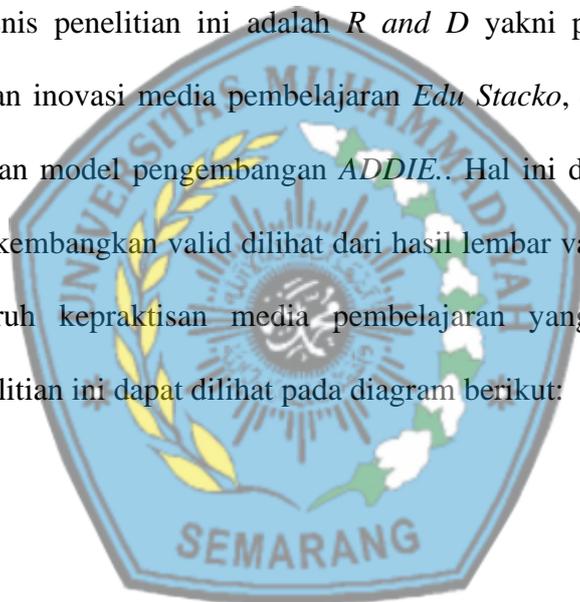
Penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2018) dengan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi BANK Untuk Siswa Kelas X IIS MAN 2 LAMONGAN”. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa: (1) Kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mendapat nilai 91,32% masuk dalam kriteria sangat baik, kelayakan materi oleh ahli materi mendapat nilai 92,83% masuk dalam kriteria sangat baik, dan kelayakan ahli media mendapat nilai 91,98% masuk dalam kriteria sangat baik, (2) respon siswa mendapat nilai presentase 96% masuk dalam kriteria sangat baik atau sangat tertarik, (3) hasil belajar siswa meningkat dari 58,25 menjadi 94,25 sebelum dilakukan *pretest* dan setelah dilakukan *posttest* dapat disimpulkan bahwa media kartu uno layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Samsusilowati (2017) dengan penelitian berjudul “Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi”. Berdasarkan hasil penelitian peserta didik dapat diketahui keseluruhan bahwa alat evaluasi pembelajaran akuntansi berupa permainan kartu UNO memperoleh rata – rata skor 3,83 dengan kategori sangat layak (95,5%), dengan demikian permainan kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi utang layak digunakan.

2.3 Kerangka Berpikir

Permasalahan yang ada di MAN 1 Kota Semarang dari hasil pengamatan yaitu: (1) penggunaan metode pembelajaran, guru sering menggunakan metode ekspositori yang lebih berpusat pada guru mengakibatkan peserta didik menjadi pasif atau tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, (2) beberapa peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung tidak memperhatikan penjelasan guru dan membuat gaduh karena bosan dan jenuh dengan pembelajaran, bahkan ada pula yang tertidur, (3) peserta didik kurang memahami manfaat matematika dalam kehidupan sehari – hari, (4) kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat peserta didik menjadi kurang bersemangat sehingga tidak termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, (5) materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel yang dianggap sulit, terutama dalam soal kontekstual. Mengatasi hal ini guru harus kreatif selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara, atau penyambung pesan – pesan pembelajaran.

Uno Stako merupakan sebuah permainan yang terkenal dikalangan remaja. Permainan Uno Stacko ini kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran, Media pembelajaran ini kemudian diberi nama *Edu Stako*. Penggunaan media ini dengan menggunakan pendekatan kontekstual, hal ini dilakukan agar peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di kehidupan sehari – hari. Masalah tersebut dapat diselesaikan dengan dikembangkannya media pembelajaran *Edu Stacko* dengan pendekatan kontekstual. Jenis penelitian ini adalah *R and D* yakni peneliti membuat dan mengembangkan inovasi media pembelajaran *Edu Stacko*, dalam pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*.. Hal ini diharapkan media *Edu Stacko* yang dikembangkan valid dilihat dari hasil lembar validitas oleh validator, adanya pengaruh kepraktisan media pembelajaran yang digunakan. Secara sistematis penelitian ini dapat dilihat pada diagram berikut:



Permasalahan

1. Proses pembelajaran matematika masih menggunakan metode ekspositori.
2. Saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru.
3. Proses pembelajaran yang membosankan membuat peserta didik jenuh dan bahkan tidur.
4. Kurangnya pemahaman peserta didik mengenai manfaat dalam belajar matematika.
5. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik membuat peserta didik tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
6. Materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel yang dianggap sulit, terutama dalam soal kontekstual.

Solusi

Pengembangan media pembelajaran *Edu Stacko*

Kondisi yang diharapkan

1. Peserta didik tidak merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran
2. Adanya rasa tertarik yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran
3. Peserta didik dapat mengetahui manfaat dari belajar matematika di kehidupan sehari – hari
4. Media pembelajaran *Edu Stacko* yang dikembangkan dengan pendekatan kontekstual materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel kelas X valid
5. Media pembelajaran *Edu Stacko* yang dikembangkan dengan pendekatan kontekstual materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel kelas X praktis.

Gambar 2.2 Diagram Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

- a. Media pembelajaran *Edu Stacko* dengan pendekatan kontekstual materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel kelas X yang valid.
- b. Media pembelajaran *Edu Stacko* dengan pendekatan kontekstual materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel kelas X yang praktis.

