

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku baik yang meliputi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Hilgard dan Bower, seperti dikutip Purwanto (2000: 84), mengemukakan belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan yang dibedakan dari perubahan-perubahan oleh faktor-faktor yang tidak termasuk latihan.

Winkel (1991: 36) belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap. Perubahan itu relatif konstan dan berbekas.

Moskowitz dan Orgel menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil langsung dari pengalaman dan bukan akibat hubungan-hubungan dalam sistem saraf yang dibawa sejak lahir (Darsono, 2000:3).

Dengan demikian belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku. Oleh karena itu seseorang dikatakan belajar apabila dalam diri orang tersebut terjadi perubahan tingkah laku

yang dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, sikap, percakapan, kebiasaan dan lain-lain.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Arsyad (2004:1).

Lebih lanjut belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang kompleks dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui interaksi individu dengan lingkungannya yang dilakukan seumur hidup.

## **B. Pengertian Hasil Belajar**

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 381) mengartikan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan oleh adanya usaha belajar. Staton (dalam Nabisi, 2008: 1.12) hasil belajar diukur berdasarkan ada tidaknya perubahan tingkah laku atau pemodifikasian tingkah laku yang lama menjadi tingkah laku yang baru.

Dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi antara guru dan siswa. Interaksi ini sebagai makna utama proses pembelajaran yang memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Kedudukan siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai subjek

sekaligus objek dalam pembelajaran, sehingga proses atau kegiatan belajar dan mengajar adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut maka peranan hasil belajar menurut Abidin (2004: 3) adalah: (a) Memberikan informasi tentang kemajuan belajar siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, (b) Mengetahui keberhasilan komponen-komponen pengajaran dalam rangka mencapai tujuan, (c) Memberikan bahan pertimbangan apakah siswa diberikan program perbaikan, pengayaan atau melanjutkan pada program pengajaran berikutnya, (d) Untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan bagi siswa yang mengalami kegagalan dalam suatu program bahan pembelajaran, (e) Untuk keperluan supervisi bagi kepala sekolah dan penilik agar guru lebih berkompeten, (f) Sebagai bahan dalam memberikan informasi kepada orang tua siswa dan sebagai bahan dalam mengambil berbagai keputusan dalam pengajaran.

Hasil belajar dapat dilihat dari nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (sub formatif) dan nilai ulangan semester (sumatif). Dalam penelitian tindakan kelas ini, yang dimaksud hasil belajar siswa adalah hasil yang berupa nilai ulangan harian yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah usaha yang dilakukan melalui belajar menuju perubahan melalui latihan atau pengalaman.

### C. Pembelajaran Matematika

Menurut Depdiknas (2004) matematika sekolah adalah matematika yang diajarkan di pendidikan dasar dan menengah. Berarti matematika SD adalah matematika yang diajarkan di tingkat SD, matematika SMP adalah matematika yang diajarkan di SMP, dan matematika SMA adalah matematika yang diajarkan di tingkat SMA.

Dalam pembelajaran di sekolah, matematika memiliki hakekat dan karakteristik sebagai berikut:

1. Matematika sebagai kegiatan penelusuran pola dan hubungan.
2. Matematika sebagai kreativitas yang memerlukan imajinasi, intuisi dan penemuan.
3. Matematika sebagai kegiatan pemecahan masalah (*problem solving*).
4. Matematika sebagai alat berkomunikasi.

Sedangkan tujuan pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

1. Melatih cara berfikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen.
2. Mengembangkan kreatifitas yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan.
3. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.
4. Mengembangkan kemampuan informasi dan komunikasi dalam menyampaikan ide atau gagasan.

Berdasarkan hal tersebut menjadi perlu diperhatikan bahwa tujuan pembelajaran matematika tidak hanya pada dominan kognitif saja, tetapi juga mempunyai tujuan yang bersifat formal. Hal ini dikarenakan

matematika juga diperlukan dalam pemikiran di bidang kerja yang tidak langsung menggunakan rumus-rumus matematika. Untuk itu diperlukan adanya perencanaan pembelajaran matematika yang didalamnya mengembangkan nilai-nilai afektif.

#### **D. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Angkowo dan Kosasih (2007: 10) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong dalam proses pembelajarannya.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dikuasai siswa setelah pembelajaran yang berlangsung dan kontak

pembelajaran, termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Media pembelajaran secara umum adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2002: 4). Sedangkan menurut Sadiman (2003: 6) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar di kelas bisa terjadi. Sebagai guru atau instruktur harus mengakui bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Istilah proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar hendaknya diartikan sebagai proses belajar dalam diri siswa terjadi baik secara langsung mengajar (guru, instruktur) ataupun secara tidak langsung. Belajar tak langsung artinya siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar yang lain.

Media juga seringkali diartikan sebagai alat yang dapat dilihat dan didengar. Alat-alat ini dipakai dalam pengajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan alat-alat ini, guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih lancar, hidup dan terarah. Dikemukakan oleh Hamalik (2008: 4) bahwa

hubungan komunikasi antara guru dan siswa diharapkan akan dapat berjalan lancar dengan hasil yang maksimal dan baik apabila menggunakan alat bantu yang disebut dengan media komunikasi tersebut. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar dengan baik.

Pengertian umum dari media disini yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dari pendapat tentang pengertian media tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa:

- (1) Media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan sempurna.
- (2) Media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.
- (3) Adapun yang disampaikan oleh guru mesti menggunakan media, paling tidak yang digunakan adalah media verbal yaitu berupa kata-kata yang diucapkannya dihadapan siswa.

- (4) Segala sesuatu yang terdapat dilingkungan sekolah, baik berupa manusia ataupun bukan manusia yang pada permulaannya tidak dilibatkan dalam proses belajar mengajar setelah dirancang dan dipakai dalam kegiatan tersebut. Lingkungan itu berstatus media sebagai alat perangsang belajar.

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa pengertian media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan sempurna.

#### **E. Jenis Media Pembelajaran**

Bermacam-macam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Maka dari itulah guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media. Dari pengalaman mereka, guru mulai belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lagi senang melalui media cetak yang lain melalui media audio visual dan sebagainya.

Alat visual seperti gambar foto, diagram dan representasi grafik, merupakan alat-alat yang dijadikan alat bantu yang biasa: alat-alat tersebut digunakan sebagai peta dinding, film bingkai, film strips, dan

transparansi untuk OHP (*Overhead Projector Transparencies*). Alat-alat ini tidak mahal, mudah digunakan dan terutama jelas dan mengesankan dalam penyajian (Davies, 1991: 157)

Dari berbagai penjelasan di atas tentang jenis-jenis media, maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya jenis-jenis media ini dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

- (1) Media Dua Dimensi  
Media dua dimensi merupakan media yang hanya dapat dipandang baik dengan bantuan proyektor atau tanpa bantuan proyektor. Misalnya: Gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, chart, lembaran balik, poster peta, dll.
- (2) Media Tiga Dimensi/Benda Nyata  
Media tiga dimensi merupakan media yang dapat dipandang dari segala arah dan diraba bentuknya, dimana media tiga dimensi mewujudkan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Misalnya: benda asli, model, alat tiruan sederhana (*mock-up*), barang contoh (*specimen*), diorama.

#### **F. Pemilihan Media Pembelajaran yang Baik dan Tepat**

Pemilihan Media Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas, seringkali didasarkan atas pertimbangan, antara lain (Davies, 1991: 2005)

- (1) Merasa terbiasa dengan media tersebut.
- (2) Ingin memberikan gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit.
- (3) Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.

Pertimbangan ini diharapkan oleh guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ia tetapkan. Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Pemilihan media semestinya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan.

Dalam pemilihan media pembelajaran, beberapa faktor yang harus menjadi bahan pertimbangan, antara lain (Davies, 1991: 110):

- (1) Ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri.
- (2) Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya.
- (3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama.
- (4) Artinya media bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.
- (5) Efektifitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

Didalam menggunakan media pembelajaran, seorang guru paling tidak harus menguasai tehnik dalam menyusun perencanaan pembelajaran serta melakukan beberapa tahapan, yaitu:

- (a) Menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran.
- (b) Menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran.
- (c) Memilih, memodifikasi atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat.
- (d) Menggunakan materi dan media.
- (e) Meminta tanggapan dari siswa.
- (f) Mengevaluasi proses belajar.

Ditinjau dari segi teori belajar berbagai kondisi prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:

- (1) Motivasi, Harus ada kebutuhan, minat atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Selain itu pengalaman yang akan dialami siswa harus relevan dan bermakna baginya. Oleh karena itu perlu merangsang minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut.
- (2) Perbedaan Individual, Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan *intelegensia* tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media juga harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman individu siswa.
- (3) Tujuan Pembelajaran, siswa hendaknya diberitahukan tentang apa yang diharapkan dari mereka mealui media pembelajaran yang telah dipelajarinya. Dan apabila tujuan pembelajaran tersebut difahami oleh siswa, maka kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran tersebut semakin besar. Tujuan ini akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.
- (4) Organisasi, pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau ketrampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan

diorganisasikan kedalam urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurut-urutkan secara teratur berdasarkan kompleksitas dan tingkat kesulitan isi materi. Dengan cara seperti ini dalam pengembangan dan penggunaan media, siswa dapat dibantu untuk secara lebih baik mensintesis dan memadukan pengetahuan yang akan dipelajari.

- (5) Persiapan sebelum belajar, dalam merancang materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat dan tingkat persiapan siswa karena kesiapan dan pengalaman siswa disini akan menjadi persyaratan penggunaan media dapat berhasil dengan sukses.
- (6) Emosi, Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons, emosional seperti: takut, cemas, empati, cinta kasih dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.
- (7) Partisipasi, Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan. Partisipasi aktif oleh siswa jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi disela-sela penyajian materi pelajaran. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar, terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu.

- (8) Umpan Balik, hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.
- (9) Penguatan (*reinforcement*), Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan sangat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri dan secara positif mempengaruhi perilaku dimasa-masa yang akan datang.
- (10) Latihan dan Pengulangan. Agar suatu pengetahuan dan keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian ia dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang.
- (11) Penerapan, hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Siswa hendaknya dibantu untuk mengenali atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip atau kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

Unsur terpenting dari pemilihan media disini adalah untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif

berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas tentang prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan media tiga dimensi atau benda nyata, yaitu benda yang sebenarnya dapat diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara melihat, mengamati dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu.

#### **a. Media Pembelajaran Matematika**

Menurut Sadiman (2003: 6) media pembelajaran matematika adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar di kelas bisa terjadi. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara kerumitan bahan yang akan disampaikan.

Penggunaan media benda asli dalam pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, karena dapat mendorong motivasi dan meningkatkan hasil

prestasi belajar siswa. Setiap proses pembelajaran dilandasi dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode, media, alat, serta evaluasi. Dalam pencapaian tujuan, peranan media pembelajaran merupakan bagian terpenting pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih mudah untuk memahami materi. Dalam proses belajar mengajar media benda asli atau nyata dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran matematika dengan benda nyata sebenarnya sangat diharapkan dapat membantu mengatasi kesulitan dalam memahami materi dalam proses belajar mengajar. Jika dalam pembelajaran matematika tidak dapat menyajikan benda nyata, guru dapat menyajikan menggunakan media tiruan benda. Metode ini dapat memberikan motivasi kepada siswa dan juga memperjelas penyampaian materi sehingga siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

Penggunaan berbagai jenis media pembelajaran dapat membawa dampak yang positif dalam proses pembelajaran. Hubungan antara guru dan siswa dapat berlangsung lebih interaktif dengan diadakannya media, karena pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar terhadap siswa.

Manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, diantaranya adalah sebagai berikut:

- (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan pesan dan informasi.
- (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- (4) Media pembelajaran dapat memberikan keamanan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara guru, siswa, masyarakat, dan lingkungan.

Untuk pembelajaran matematika pada sekolah dasar, media pembelajaran Matematika sebaiknya merupakan benda-benda konkrit yang dapat diamati, diraba, dan digerakkan, sehingga dapat digunakan oleh guru untuk dengan lebih mudah menanamkan konsep atau keterampilan matematika pada waktu mengajar.

Tidak sedikit anak yang daya penalarannya kurang dan sukar membayangkan bentuk-bentuk geometri. Oleh karena itu media pembelajaran Matematika sangat diperlukan untuk membantu anak dalam memahami konsep yang diajarkan. Sehubungan dengan usia anak

yang masih senang bermain, anak akan lebih tertarik dan senang mempelajari Matematika jika dalam pembelajaran Matematika digunakan media pembelajaran. Hal tersebut dapat membantu keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran Matematika dengan optimal.

Suatu hal yang perlu mendapatkan perhatian adalah teknik penggunaan media dalam pembelajaran Matematika secara tepat. Untuk itu perlu dipertimbangkan kapan digunakan media tertentu, dan jenis media mana yang sesuai untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Secara umum fungsi media pembelajaran Matematika adalah:

- (1) Untuk menanamkan konsep-konsep Matematika.
- (2) Untuk memahami konsep dan meningkatkan keterampilan berhitung.
- (3) untuk menunjukkan hubungan antara konsep Matematika dengan dunia sekitar serta mengaplikasikan konsep dalam kehidupan nyata.

Dengan melihat ketiga fungsi tersebut, dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran Matematika haruslah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, sehingga benar-benar efektif. Jika tidak demikian, kemungkinan hasilnya akan lebih jelek.

#### **b. Jenis Media Pembelajaran Matematika**

Jenis-jenis media pembelajaran Matematika yang dapat dipergunakan di kelas, Menurut Davies, 1991:157 adalah Alat-alat yang tidak mahal, mudah digunakan dan terutama jelas dan mengesankan dalam penyajian

terutama untuk pembelajaran matematika pada siswa SD antara lain adalah sebagai berikut :

a. Media mainan anak-anak

Digunakan untuk menanamkan pengertian tentang bilangan, himpunan, anggota himpunan, arti lebih besar/kecil dan sama, dan lain-lain.

b. Media papan flanel

Digunakan agar apa yang diterangkan dapat dilihat oleh banyak anak dan agar tidak merepotkan guru dan siswa.

c. Media batang berwarna

Biasanya disebut juga dengan batang-batang *cuisseaire (cuisenaire rods)*.

d. Model kerangka bangun geometri

Dapat berupa kubus, balok, limas segi empat beraturan, bidang empat beraturan, prisma segi tiga beraturan dan lain-lain.

e. Media permainan domino

Dapat dimanfaatkan untuk mendesain permainan Matematika dalam rangka meningkatkan keterampilan dasar Matematika, misalnya untuk latihan operasi hitung.

f. Media pembelajaran Matematika Papan Berpaku

Berfungsi sebagai alat Bantu dalam pembelajaran konsep pengenalan bangun datar, pengenalan keliling, pengenalan luas, simetri, koordinat dan lain-lain pada bangun datar. Pembahasan secara terperinci dapat diuraikan pada sub bab berikut ini.

### **G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran dengan memperhatikan prinsip, faktor dan kriteria yang tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran Tahun 2012/2013”.