

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Matematika SD

Berbagai pendapat muncul tentang pengertian matematika, dipandang dari pengetahuan dan pengalaman dari masing-masing yang berkepentingan. Ada yang mengatakan matematika itu sebagai bahasa simbol; matematika bahasa numerik; matematika adalah bahasa yang dapat menghilangkan sifat kabur, majemuk dan emosional; matematika adalah berpikir logis; matematika adalah sarana berfikir; matematika adalah logika pada masa dewasa; matematika adalah ratunya ilmu sekaligus pelayannya; matematika adalah sains mengenai kuantitas dan besaran; matematika adalah suatu sains yang bekerja menarik kesimpulan-kesimpulan yang perlu; matematika adalah ilmu tentang bilangan dan ruang; matematika adalah ilmu yang abstrak dan deduktif; matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logika dan berhubungan dengan bilangan dan matematika adalah aktivitas manusia.

Tidak terdapat satu definisi tentang matematika yang tunggal dan disepakati oleh semua tokoh atau pakar matematika. Berdasarkan etimologi, menurut Lambas dkk. (2004: 8), perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Walau tidak terdapat satu pengertian tentang matematika yang tunggal dan disepakati oleh semua tokoh atau pakar matematika namun dapat terlihat

adanya ciri-ciri khusus atau karakteristik yang dapat merangkum pengertian matematika secara umum. Beberapa karakteristik itu adalah: (1) memiliki objek abstrak, (2) bertumpu pada kesepakatan, (3) berpola pikir deduktif, (4) memiliki symbol yang kosong dari arti, (5) memperhatikan semesta pembicara, dan (6) konsisten dalam sistemnya (Lambas dkk., 2004: 9).

Matematika merupakan pembelajaran yang menuntut logika berfikir secara sistematis. Dengan mempelajari matematika, siswa diharapkan dapat berfikir logis, analitis dan sistematis yang akan berdampak positif bagi perkembangan masa depannya kelak. Pembelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari tingkat Sekolah Dasar (Istiqomah, 2010 : 1).

Matematika diajarkan di jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas disebut Matematika Sekolah. Sering juga dikatakan bahwa Matematika Sekolah adalah unsur-unsur atau bagian-bagian dari Matematika yang dipilih berdasarkan atau berorientasi pada kepentingan kependidikan dan perkembangan IPTEK. Hal tersebut menunjukkan bahwa matematika sekolah tidak sepenuhnya sama dengan matematika sebagai ilmu, karena memiliki perbedaan antara lain dalam hal penyajian, pola pikir, keterbatasan semesta dan tingkat keabstrakan (Lambas dkk., 2004: 19).

Matematika sekolah disajikan tidak hanya sekedar teori, namun dalam menyajikan matematika sekolah seorang guru harus memperhatikan kondisi peserta didik yang diajar dan berusaha menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Dalam upaya mencapai tujuan Pendidikan Nasional seorang guru tidak hanya sebagai pengajar saja, tetapi juga sebagai pendidik. Misi utama guru Matematika sebagai pengajar adalah tercapainya tujuan-tujuan instruksional Matematika,

sedangkan guru Matematika sebagai pendidik adalah mengupayakan terwujudnya perkembangan kepribadian peserta didik dalam arti yang lebih luas (Jihad, 2008: 159).

Menurut Piaget dalam Pitadjeng (2006: 27) struktur kognitif yang dimiliki seseorang terjadi karena proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses mendapatkan informasi dan pengalaman baru yang langsung menyatu dengan struktur mental yang sudah dimiliki seseorang. Adapun akomodasi adalah proses menstruktur kembali mental sebagai akibat adanya informasi dan pengalaman baru. Jadi belajar tidak hanya menerima informasi dan pengalaman lama yang dimiliki anak didik untuk mengakomodasikan informasi dan pengalaman baru.

Matematika merupakan bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas (Sumantoro dkk. 2010: 17)

Materi matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan struktur matematika yang terdapat di dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktural-struktural matematika (Bruner dalam Pitadjeng, 2006: 29). Pemahaman terhadap konsep dan struktur suatu materi menjadikan materi itu mudah dipahami secara lebih komprehensif. Selain itu anak didik lebih mudah mengingat materi bila yang dipelajari mempunyai pola terstruktur. Dengan memahami konsep dan struktur akan mempermudah terjadinya transfer.

Menurut Richard Skemp dalam Pitadjeng (2006: 36) anak belajar matematika melalui dua tahap, yaitu konkret dan abstrak. Pada tahap pertama yaitu konkret,

anak memanipulasi benda-benda konkret untuk dapat menghayati ide-ide abstrak. Pengalaman awal berinteraksi dengan benda konkret ini akan membentuk dasar bagi belajar selanjutnya, yaitu pada tahap abstrak atau tahap kedua. Agar belajar menjadi berguna bagi seorang anak sifat-sifat umum dari pengalaman anak harus dipadukan untuk membentuk suatu struktur konseptual atau suatu skema. Dengan demikian guru hendaknya memberi kegiatan kepada anak untuk menyusun struktur matematika sedemikian rupa agar jelas bagi anak didik sebelum mereka dapat menggunakan pengetahuan awalnya sebagai dasar untuk belajar pada tahap berikutnya, atau sebelum mereka menggunakan pengetahuan mereka secara efektif untuk menyelesaikan suatu masalah (Pitadjeng, 2006: 36).

Dari teori-teori yang dikemukakan para ahli tentang matematika, terdapat kesamaan pendapat, yaitu anak dalam belajar matematika akan dapat memahami jika dimanipulasi dengan objek-objek konkret. Untuk penerapan teori-teori dari para ahli didalam pembelajaran, akan lebih baik jika setiap teori pembelajaran matematika itu tidak berdiri sendiri-sendiri, tetapi dikombinasikan sesuai dengan kebutuhan.

Pembelajaran matematika dapat dikatakan sebagai suatu proses membangun pemahaman siswa yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika. Perubahan tersebut disebabkan oleh interaksi individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya.

B. Aktivitas Belajar

Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.

Aktivitas adalah keaktifan, kegiatan, kesibukan (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989 : 17). Aktivitas belajar adalah segala bentuk atau kegiatan untuk melakukan proses pembelajaran.

Secara etimologi aktivitas belajar berasal dari dua kata, yaitu aktivitas dan belajar. Aktivitas dalam Kamus Bahasa Indonesia diartikan sebagai kegiatan, keaktifan, kesibukan (Qodratillah, 2008: 24). Hal ini berarti segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh siapa pun dianggap sebagai aktivitas.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 dalam Ekaputra (2009) tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan mengolah pengalaman dan atau praktik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan, dan memecahkan masalah.

Selanjutnya Hanafiah dan Suhana (2009: 23) menyatakan: “aktivitas pembelajaran haruslah melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor”.

Sedangkan belajar secara bahasa berarti berusaha mengetahui sesuatu; berusaha memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan (Qodratillah, 2008: 24). Namun demikian, cukup banyak para ahli yang merumuskan pengertian belajar. Slameto dalam Kurnia (2007: 1.3) merumuskan belajar sebagai suatu proses usaha yang

dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Skinner dalam Ruminiati (2008: 1.3), belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Selanjutnya Skinner menambahkan bahwa ganjaran merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses belajar, tetapi istilahnya perlu diganti dengan penguatan. Ganjaran adalah sesuatu yang menggembirakan, sedangkan penguatan adalah sesuatu yang mengakibatkan meningkatkannya suatu respon tertentu.

Menurut Hamalik (2001 :175) penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran pada siswa, oleh karena :1) Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri. 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral. 3) Memupuk kerja sama yang harmonis dikalangan siswa. 4) Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri. 5) Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis. 6) Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru. 7) Pengajaran diselenggarakan secara realistik dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis secara menghindarkan verbalistik. 8) Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Winkel dalam Kurnia (2007: 1.3) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertahan dalam kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Seseorang dapat dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu

aktifitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif lama. Perubahan tingkah laku itu tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut. Oleh karena itu, menurut Ruminiati (2008: 1.3 – 1.4) proses terjadinya perubahan tingkah laku tanpa adanya usaha tidak disebut belajar. Selanjutnya Prashing (2007: 29) menyatakan bahwa semua orang dalam segala usia dapat benar-benar mempelajari apa pun apabila dibiarkan melakukannya dengan gaya unik yang sesuai dengan kekuatan pribadi mereka sendiri. Mereka akan lebih mampu menampilkan kinerja yang konsisten apabila kondisi bekerjanya sesuai dengan preferensi gaya individual mereka. Pendapat Prasing juga dikuatkan dengan hasil penelitian selama 25 tahun terakhir, terutama yang dilakukan St. Jhon's University di New York, membuktikan bahwa manusia mampu mempelajari materi Subjek apa pun dengan berhasil apabila metode instruksi yang digunakan sesuai dengan preferensi pembelajaran individual mereka. Apabila keragaman manusia dipertimbangkan dan diperhatikan dalam proses belajar, dalam situasi pelatihan atau dalam penguasaan ketrampilan, hasilnya selalu positif: pelajar merasa senang; memperoleh sensasi keberhasilan meraih sesuatu tanpa frustrasi dan stres, mengalami peningkatan motivasi, dan selalu bisa mengendalikan proses belajar.

Belajar pada abad 21, seperti yang dikemukakan Delors (Kurnia dkk. 2007: 1.3), didasarkan pada konsep belajar sepanjang hayat (*life long learning*) dan belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*). Konsep ini bertumpu pada empat pilar pembelajaran yaitu: (1) *learning to know* (belajar mengetahui) dengan memadukan pengetahuan umum yang cukup luas dengan kesempatan untuk bekerja melalui kemampuan belajar bagaimana caranya belajar sehingga diperoleh

keuntungan dari peluang-peluang pendidikan sepanjang hayat yang tersedia; (2) *learning to do* (belajar berbuat) bukan hanya untuk memperoleh suatu keterampilan kerja tetapi juga untuk mendapatkan kompetensi berkenaan dengan bekerja dalam kelompok dan berbagai kondisi sosial yang informal; (3) *learning to be* (belajar menjadi dirinya) dengan lebih menyadari kekuatan dan keterbatasan dirinya, dan terus menerus mengembangkan kepribadiannya menjadi lebih baik dan mampu bertindak mandiri, dan membuat pertimbangan berdasarkan tanggung jawab pribadi; (4) *learning to live together* (belajar hidup bersama) dengan cara mengembangkan pengertian dan kemampuan untuk dapat hidup bersama dan bekerjasama dengan orang lain dalam masyarakat global yang semakin pluralistik/majemuk secara damai dan harmonis, yang didasari dengan nilai-nilai demokrasi, perdamaian, hak asasi manusia, dan pembangunan berkelanjutan.

Pada proses belajar selain terjadi proses perubahan perilaku, juga terdapat suatu interaksi antara pelaku dengan lingkungan belajarnya. Sebagaimana pendapat Usman (1995: 5) yang mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungan. Kemudian Chaplir dalam Syah (1995: 90) membatasi belajar dengan dua macam rumusan. *Pertama*, belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. *Kedua*, belajar ialah proses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan individu baik fisik maupun non-fisik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan

rangsangan, dan memecahkan masalah untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap dalam seluruh aspek (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang diperoleh melalui interaksi antar individu dan antara individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar terjadi secara sadar, bersifat kontinu, relatif menetap, dan mempunyai tujuan terarah pada kemajuan yang progresif.

C. Hasil Belajar

Belajar seharusnya memiliki 3 tujuan (Gordon dan Jeannette Vos: 2002: 109) yaitu: (1) mempelajari keterampilan dan pengetahuan tentang materi-materi pelajaran spesifik, (2) mengembangkan kemampuan konseptual umum, dan (3) mampu mengembangkan kemampuan dan sikap pribadi yang secara mudah dapat digunakan dalam segala tindakan.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungannya. Menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (1999: 11) belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut: (1) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon pembelajar, (2) respon si pembelajar, dan (3) konsekuensi yang bersifat menguatkan respon tersebut.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang pada hakikatnya akan bermuara kepada hasil yang dicapai. Hasil belajar itu lahir melalui proses pengukuran dan penilaian

dengan suatu instrument. Setelah seseorang melakukan perbuatan belajar maka pada dirinya nampak suatu perubahan kearah peningkatan kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Tirtonegoro dalam Kusnadi, dkk. (2008: 5) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan prestasi belajar atau hasil belajar adalah dari pengukuran dan penilaian hasil belajar. Sedangkan menurut Hudoyo dalam Kusnadi, dkk. (2008: 5) belajar merupakan suatu proses aktif dalam memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu memang dapat diamati dan berlaku dalam waktu relatif lama, yang disertai dengan usaha orang tersebut, sehingga orang dari tidak mampu mengerjakan menjadi mampu mengerjakannya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan dan peningkatan pengetahuan kognitif, sikap, afektif, dan psikomotorik dari tidak tahu menjadi tahu setelah mengikuti proses belajar.

D. Media Pembelajaran

Pengetahuan akan semakin abstrak apabila materi pelajaran disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang konsep tanpa mengetahui dan memahami makna yang terkandung dalam konsep tersebut. Hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan pahaman persepsi siswa. Sehingga diharapkan sedapat mungkin guru menggunakan media jika materi yang disampaikan bersifat abstrak.

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs

berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contohnya. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut 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 (Sadiman dkk 2006: 6).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk komponen yang dapat membantu menyajikan pembelajaran serta merangsang motivasi belajar peserta didik.

Menurut Canei, R. Springfield, dan Clark dalam Angkowo dan Kosasih (2007: 15) dasar memilih alat bantu yang sesuai dengan kematangan, minat dan kemampuan kelompok, memilih alat bantu secara tepat untuk kegiatan pembelajaran, mempertahankan keseimbangan jenis alat bantu yang dipilih, menghindari alat bantu yang berlebihan, serta mempertimbangkan apakah alat bantu tersebut diperlukan dan dapat mempercepat pembelajaran atau tidak.

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses mental pada diri siswa. Media mempunyai peran yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran, selain dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan, media juga dapat menimbulkan minat dan motivasi

siswa untuk belajar. Media juga dapat membuat materi menjadi lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan untuk belajar.

Dari pendapat di atas peneliti memilih media tiga dimensi untuk diaplikasikan dalam pembelajaran karena dinilai sesuai dengan kematangan siswa, minat dan kemampuan kelompok, tepat untuk kegiatan pembelajaran, dan tidak berlebihan.

E. Media Tiga Dimensi

Media tiruan atau model adalah merupakan tiruan dari benda yang berbentuk tiga dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga serupa dalam bentuk dan tidak sama dalam hal-hal yang lainnya. Meskipun semua orang tahu, bahwa belajar melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya mempunyai sejumlah keuntungan, perlu diketahui juga bahwa sejumlah besar keterbatasan akan teratasi dengan penggunaan media.

Media pendidikan tiga dimensi. Alat-alat yang tergolong ke dalam kategori ini, terdiri dari: model, benda asli, contoh/specimen, benda tiruan/mock-ups, diorama, boneka, topeng, peta, globe, pameran, museum sekolah, dan lain-lain. Secara garis besar media tiga dimensi terbagi menjadi dua golongan yaitu: (1) benda-benda sebenarnya (benda asli), (2) benda-benda pengganti (tiruan). (Harjati, 2007: 1).

Menurut Natawidjaja dalam Nikmah (2005: 33) dalam pembelajaran matematika alat peraga sangat perlu karena memiliki nilai praktis antara lain : (1) Mampu mengatasi keterbatasan perbedaan pengalaman pribadi siswa. (2) Mampu mengatasi keterbatasan ruang kelas. (3) Mampu mengatasi keterbatasan ukuran benda. (4) Mampu mengatasi keterbatasan kecepatan gerak benda. (5) Mampu

mempengaruhi motivasi belajar siswa. (6) Mampu mempengaruhi daya abstraksi siswa. (7) Memungkinkan pembelajaran bervariasi.

Beberapa hasil penelitian tentang pentingnya media atau alat peraga dalam pembelajaran (matematika) menunjukkan: (1) Persentase yang diingat dari informasi yang diperoleh melalui mendengar kurang lebih 20%. (2) Melalui mendengar dan melihat kurang lebih 50%. (3) Melalui mendengar, melihat sekaligus melakukan kurang lebih 75% (John and Rising) dalam Nikmah (2005: 34). Hal ini sesuai dengan pepatah lama yang berbunyi : *“Saya mendengar saya lupa, saya melihat saya ingat, Saya mengerjakan saya mengerti”*. (4) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan alat peraga uang dalam pokok bahasan uang. (5) Pembelajaran matematika dengan pendayagunaan alat peraga mampu menciptakan kondisi kelas dengan kadar aktivitas siswa, motivasi siswa dan motivasi guru yang cukup tinggi, Hidayah,dkk. dalam Nikmah (2005: 34).

Salah satu bentuk media pembelajaran yang termasuk dalam kategori tiga dimensi adalah benda-benda asli, atau wujud kenyataan kondisi yang sebenarnya. Dari segi efektivitas pengajaran, penggunaan benda sebenarnya sebagai media pembelajaran dapat memberikan urunan yang cukup berarti, terutama dari pemerolehan pengalaman yang bersifat langsung dan kongkrit. Karena segala peristiwa yang terungkap di dalam jalinan interaksi dengan media sebenarnya tersebut, cukuplah untuk mendapatkan peng-alaman langsung, lengkap dan kesan yang mendalam dari apa yang dipelajari, tepatlah apabila kita belajar melalui benda-benda atau keadaan yang sebenarnya. Ada yang menyebut media ini sebagai alat peraga langsung (Agitara, 2009: 1).

Menurut Santyasa (2007: 15) media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Menurut Ruseffendi dalam Nikmah (2005: 34), beberapa persyaratan yang harus dimiliki alat peraga atau media tiga dimensi untuk pembelajaran adalah : (1) Tahan lama; (2) Bentuk dan warna menarik; (3) Sederhana dan mudah dikelola (tidak rumit); (4) Ukuran sesuai (seimbang) dengan kondisi fisik anak / siswa; (5) Dapat menyajikan konsep matematika, baik dalam bentuk real, gambar atau diagram; (6) Sesuai dengan konsep pada matematika; (7) Dapat memperjelas konsep matematika; dan (8) Dapat menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berpikir abstrak siswa.

Agar pemanfaatan atau penggunaan media/alat peraga dalam pembelajaran efektif, maka strategi pendaanya harus memperhatikan kesesuaian media / alat peraga dengan : (1) Tujuan pembelajaran; (2) Materi; (3) Strategi pembelajaran (metode, pendekatan); (4) Kondisi ruang kelas, waktu, banyak siswa; dan (5) Kebutuhan siswa (Nikmah, 2005: 34)

Dengan demikian, definisi tentang media tiga dimensi dalam penelitian ini adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang berbentuk tiga dimensi untuk meningkatkan mutu proses belajar dan hasil belajar.

F. Hipotesis

Hipotesis tindakan berdasarkan rumusan masalah yang didukung pada teori adalah “Apabila dalam pembelajaran Matematika materi bangun ruang menggunakan

media tiga dimensi, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas Vb SDN 10 Metro Pusat.”