

**PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III
MIN 8 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

Retno Yusniarti

NPM : 1311100011

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2020 M**

**PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III
MIN 8 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

Retno Yusniarti

NPM:1311100011

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



Pembimbing I : Dra. Chairul Amriyah, M.Pd

Pembimbing II : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2020 M**

ABSTRAK

Permasalahan yang melatar belakangi penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas III MIN 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2019/2020 pada materi Bangun Datar. Dengan demikian hipotesis penelitian ini adalah media gambar baik digunakan dalam pembelajaran dan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa-siswi MIN 8 Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, dengan sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 37 peserta didik dan kelas III C sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data tes, wawancara, dokumentasi. Tes dilakukan untuk menilai dan mengukur hasil belajar Matematika peserta didik. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*interviewer*). Sedangkan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data berupa nama dan hasil belajar peserta didik. Semua data tersebut merupakan bahan-bahan untuk mengetahui adanya pengaruh dari media gambar yang digunakan. Berdasarkan data yang telah dianalisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh diperoleh hasil uji hipotesis secara manual dengan $t_{hitung} = 0,833$ dan $t_{tabel} = 0,349$, dengan demikian diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0.833 > 0.349$ yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diberikan pembelajaran media gambar dengan siswa yang diberikan pembelajaran ceramah pada siswa kelas III MIN 8 Bandar Lampung.

Kata Kunci : Media Gambar, Hasil Belajar, Matematika



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol.H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 (0721) 7510755 Fak. 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS
3 MIN 8 BANDAR LAMPUNG**

Nama : Retno Yusniarti
NPM : 1311100011
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Chairul Amriyah, M.Pd
NIP.196109201989032002

Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd
NIP.198402282006041004

Mengetahui,
Ketua Prodi PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro, Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MIN 8 BANDAR**

LAMPUNG, disusun oleh: **RETNO YUSNIARTI**, NPM. 1311100011,

Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**, telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada hari/tanggal:

Senin/ 5 Oktober 2020

TIM MUNAQASYAH

Ketua : **Dr. Subandi, M.Pd**

Sekretaris : **Suhardiansyah, M.Pd**

Penguji Utama : **Nurul Hidayah M. Pd**

Penguji Pendamping I : **Dra. Chairul Amriyah, M.Pd**

Penguji Pendamping II : **Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd**

Mengetahui.

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى

النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ ﴿١٦﴾

Artinya: “ Dengan kitab itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang mengikuti keridhaan-Nya kejalan keselamatan, dan (dengan Kitab itu pun) Allah Mengeluarkan orang itu dari gelap gulita kepada cahaya dengan izin-Nya, dan Menunjukkan ke jalan yang lurus” (Q.S. Al-Maa'idah: 16)¹



¹Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung : CV Fokusmedia, 2013), h. 110

PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur kehadiran Allah Subhanahu wata'ala, tiada Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang selain Engkau Ya Allah. Telah banyak karunia yang Engkau berikan kepadaku, termasuk terselesaikannya karya yang membanggakan ini. Dengan ketulusan dan kerendahan hati penulis persembahkan skripsi ini sebagai tanda cinta dan kasih sayang yang tulus kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Wahyudi dan Ibundaku Wahyuni yang tanpa lelah selalu menjaga, mendidik, membimbing, senantiasa mencurahkan kasih sayang, dan selalu ada disaat suka maupun duka yang tidak pernah lelah mendo'akanku untuk meraih keberhasilan.
2. Adikku tersayang Bayu Alhamid, teman-teman seperjuangan beserta seluruh keluarga besarku yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Retno Yusniarti dilahirkan pada tanggal 25 Oktober 1994 di Desa Sukapura, Kecamatan Sragi, Kabupaten Lampung Selatan. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan bapak Wahyudi dan ibu Wahyuni.

Jenjang pendidikan yang pernah dilalui penulis adalah TK Utama Bakti Lampung Selatan lulus tahun 2001, SD Negeri 1 Sukapura Lampung Selatan lulus tahun 2007, SMP Negeri 2 Sragi Lampung Selatan lulus tahun 2010, MAN 1 Bandar Lampung lulus tahun 2013, UIN Raden Intan Lampung sejak tahun 2013 hingga sekarang.

Penulis mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung .



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wata'ala, karena rahmat dan dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 MIN 8 Bandar Lampung. Solawat dan salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi wasallam, para keluarga, sahabat serta umatnya yang setia pada titah dan cintanya.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (S1) jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), UIN Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Atas bantuan dari semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), dan Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
3. Dra. Chairul Amriyah, M.Pd selaku pembimbing I dan Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd selaku pembimbing II, terimakasih atas bimbingan, kesabaran, dan pengorbanan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan

kepada peneliti selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.

5. Kepala Sekolah, Guru dan Staf di MIN 8 Bandar Lampung , yang telah memberikan bantuan hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) khususnya kelas A yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.
7. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung, tempatku tercinta menimba ilmu dalam menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan.

Peneliti berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun peneliti menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada diri peneliti. Untuk itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Akhirnya semoga skripsi ini berguna bagi diri peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin

Bandar Lampung, 2019

Penulis

Retno Yusniarti
NPM.1311100011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Gambar	
1. Pengertian Media Gambar	12
2. Macam-macam Media Gambar	16
3. Fungsi Media Gambar.....	17
4. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar	19
5. Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar	19
B. Hasil Belajar	
1. Pengertian Hasil Belajar.....	20

2. Jenis-jenis Hasil Belajar	23
3. Pengukuran Hasil Belajar	24
4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	28
C. Matematika	
1. Pengertian Matematika	28
2. Tujuan Matematika di SD/MI	33
3. Ruang Lingkup Matematika.....	36
D. Penelitian Yang Relevan	36
E. Kerangka Berfikir.....	37
F. Hipotesis.....	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Definisi Operasional Variabel.....	40
D. Populasi Penelitian, Sampel	
1. Populasi.....	41
2. Sampel.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data	
1. Tes	42
2. Dokumentasi	43
3. Wawancara.....	44
F. Instrumen Penelitian	44
G. Uji Coba Instrumen Penelitian	
1. Uji Validitas	47
2. Uji Reliabilitas	49
3. Uji Tingkat Kesukaran	50
4. Daya Pembeda.....	51
H. Uji Analisis Data	
1. Uji Normalitas	52
2. Uji Homogenitas	54

3. Uji Hipotesis.....	54
-----------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data	56
1. Analisis Hasil Uji Coba Tes Hasil Belajar	
a. Uji Validitas Tes	56
b. Uji Tingkat Kesukaran Soal	59
c. Uji Daya Beda Soal	62
d. Uji Reliabilitas Tes.....	64
2. Hasil Uji Analisis Data	
a. Uji Normalitas N-Gain Hasil Belajar.....	68
b. Uji Homogenitas N-Gain Hasil Belajar	68
c. Uji Hipotesis Hasil Belajar.....	69
B. Pembahasan.....	70

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	77
B. Saran	77

DAFTAR PUSTAKA	78
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

1. Hasil Ulangan Harian Matematika Peserta Didik Kelas III MIN 8 Bandar Lampung	8
2. Ranah Kognitif	26
3. Hubungan Antara Variabel Bebas dan Terikat.....	41
4. Distribusi Peserta Didik Kelas III MIN 8 Bandar Lampung	42
5. Kisi-kisi Instrumen	45
6. Kriteria Validitas Butir Soal.....	49
7. Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes	51
8. Klarifikasi Daya Beda	52
9. Analisis Uji Validitas Soal	57
10. Analisis uji Tingkat kesukaran Soal	60
11. Analisis Uji Daya Beda Soal	62
12. Kesimpulan Soal Materi Bangun Datar	65
13. Hasil Uji Normalitas N-Gain Hasil belajar	68
14. Hasil Uji Homogenitas.....	69
15. Hasil Hipotesis terhadap Hasil Belajar	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Profil Sekolah MIN 8 Bandar Lampung	82
Lampiran 2 : Silabus	86
Lampiran 3 : RPP Kelas Eksperimen.....	92
Lampiran 4 : RPP Kelas Kontrol	103
Lampiran 5 : Instrumen Soal.....	114
Lampiran 6 : Kunci Jawaban	121
Lampiran 7 : Daftar Peserta Didik Kelas Uji Coba Soal	122
Lampiran 8 : Nilai Hasil Uji Coba Instrumen Soal.....	123
Lampiran 9 : Perhitungan Uji Validitas Soal	125
Lampiran 10: Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal.....	127
Lampiran 11: Perhitungan Uji Daa Beda Soal.....	129
Lampiran 12: Perhitungan Reliabilitas Tes.....	131
Lampiran 13: Data Peserta Didik Dan Nilai Pretest Posttes kelas Eksperimen dan Kontrol	133
Lampiran 14: Perhitungan Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	134
Lampiran 15: perhitungan Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	136
Lampiran 16 : Perhitungan Uji Homogenitas	137
Lampiran 17 : Perhitungan Uji Hipotesis	138

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Dewasa di sini dimaksudkan adalah dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri secara biologis, psikologis, paedagogis dan sosiologis. Pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.¹

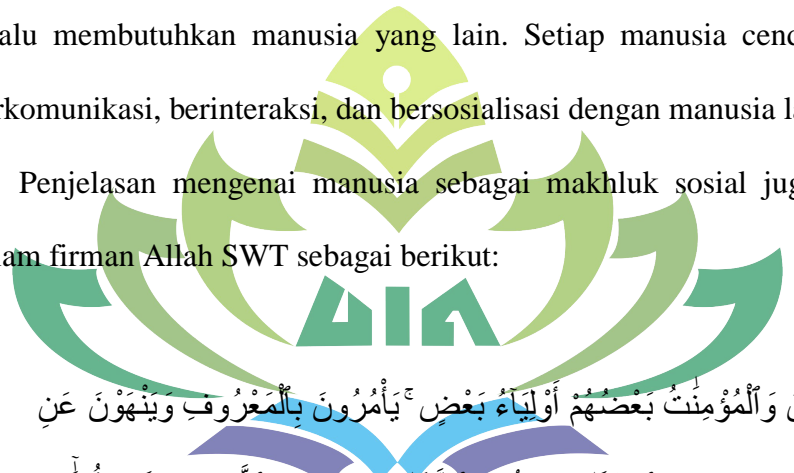
Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya pembelajaran tersebut adalah proses pembelajarannya. Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.²

¹Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. (Depok: Rajawali Pers. Ed. revisi Cet. 14. 2019), h. 1

² Hermansyah Trimantara, “ Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kelompok Kecil Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V” *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2 Nomor.2 Desember 2015*, h.225

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan tuntutan dalam hidup dan tumbuhnya anak-anak. Pendidikan dalam hal ini yaitu menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak tersebut, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Manusia sebagai makhluk sosial artinya manusia sebagai warga masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat hidup sendiri atau mencukupi kebutuhan sendiri. Meskipun manusia mempunyai kedudukan dan kekayaan, manusia selalu membutuhkan manusia yang lain. Setiap manusia cenderung untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan manusia lainnya.

Penjelasan mengenai manusia sebagai makhluk sosial juga dijelaskan dalam firman Allah SWT sebagai berikut:



وَالْمُؤْمِنُونَ وَالْمُؤْمِنَاتُ بَعْضُهُمْ أَوْلِيَاءُ بَعْضٍ يَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَيُقِيمُونَ الصَّلَاةَ وَيُؤْتُونَ الزَّكَاةَ وَيُطِيعُونَ اللَّهَ وَرَسُولَهُ أُولَئِكَ سَيَرْحَمُهُمُ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

Artinya: “ Dan orang-orang mukmin laki-laki dan orang-orang mukmin perempuan, sebagian mereka menjadi para penolong bagi sebagian yang lain. Mereka menyuruh yang ma’ruf, mencegah yang munkar, dan melaksanakan shalat secara berkesinambungan, menunaikan zakat, dan mereka taat kepada Allah dan Rosul-Nya. Mereka itu akan dirahmati Allah. Sesungguhnya Allah Maha Perkasa, lagi Maha Bijaksana.”(Q.s At-Taubah: 71).

Pendidikan dalam proses pembelajaran haruslah memberikan pengaruh perubahan terhadap peserta didik terutama dalam segi perubahan dan

perkembangan akhlak peserta didik. Sehingga setelah anak menjalani jenjang pendidikan ada kecakapan atau kemampuan yang dimiliki mereka yang didalam kemampuan tersebut terdapat aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan ketrampilan (psikomotorik).

Dalam kegiatan belajar mengajar anak adalah sebagai subjek dan sebagai objek dari kegiatan pengajaran. Karena itu, inti proses pengajaran tidak lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran tentu saja akan dapat tercapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan anak didik disini tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan. Bila mana fisik anak yang aktif, tetapi fikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Ini sama halnya anak didik tidak belajar, karena anak didik tidak merasakan perubahan didalam dirinya. Padahal belajar pada hakikatnya adalah "perubahan" yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktifitas belajar.

Matlin berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relative permanen sebagai hasil dari pengalaman. Selanjutnya dalam konteks sekolah, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman siswa sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Secara umum didefinisikan hasil belajar merupakan penilaian diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari

pengalaman belajar. Proits mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari.³

Salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah dasar adalah matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan menunjukkan daya pikir manusia. Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar perlu mendapatkan perhatian yang serius dari berbagai pihak, pemerintah, orangtua dan masyarakat, karena pembelajaran matematika di Sekolah Dasar merupakan landasan untuk belajar pada jenjang berikutnya.⁴

Secara etimologi, matematika berasal dari bahasa latin *manthanein* atau *mathemata* yang berarti ‘belajar atau hal yang dipelajari’ (“*things that are learned*”). Dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika adalah ilmu yang tidak jauh dari realitas kehidupan manusia. Manusia telah mempunyai kesadaran akan bentuk-bentuk benda disekitarnya yang berbeda satu dengan yang lain. Batu berbeda dengan kayu, gunung berbeda dengan laut, pohon yang satu berbeda dengan yang lain. Kesadaran macam inilah yang menjadi bibit

³ Siti Nurhasanah, A. Sobandi, “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol. 1 No.1 Agustus 2016*, h. 129

⁴ Myti Sandri, “Pengaruh Media Lagu Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Siswa Kelas 5 SD Negeri Kota Bengkulu” *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika Maret 2018 Vol. 2 No.1*, h. 2

lahirnya *geometri*. Tidaklah mengherankan apabila geometri dianggap sebagai bagian matematika yang tertua.

Matematika menurut “Ruseffendi dalam Heruman adalah bahasa simbol dan ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil”.⁵

Pengetahuan matematika adalah salah satu subjek ideal yang mampu mengembangkan proses berfikir anak dimulai dari usia dini, usia pendidikan kelas awal (Sekolah Dasar), pendidikan menengah, pendidikan lanjutan dan bahkan sampai mereka dibangku perkuliahan. Hal ini diberikan untuk mengetahui dan memakai prinsip matematika dalam kehidupan sehari-hari baik itu mengenai perhitungan, pengerjaan soal, pemecahan masalah kehidupan di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan masyarakat. Khusus untuk anak-anak atau siswa pendidikan kelas awal atau pendidikan dasar (Sekolah Dasar), matematika sangat berguna sekali bagi mereka untuk mengembangkan proses berfikir mereka mulai dari hal-hal yang sederhana sampai kepada hal-hal yang rumit.

Konsep matematika diajarkan kepada siswa sejak awal proses pendidikan. Siswa kelas satu sudah mulai diajarkan konsep dasar matematika sebagai pondasi awal pemahaman konsep selanjutnya pada jenjang kelas yang lebih tinggi. Siswa Sekolah Dasar umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah

⁵ Rina Axnesia, “Pengaruh Media Gambar terhadap Hasil Matematika Siswa” *Jurnal Skripsi Universitas Lampung Rajabasa Bandar Lampung*, h.6

kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoprasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat pada objek yang konkret.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Hal tersebut dikarenakan ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan kemauan peserta didik untuk belajar yang berbentuk gambar.

Pemanfaatan media pembelajaran secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih optimal. Pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Penggunaan media untuk pembelajaran matematika sangat dibutuhkan anak dalam mentransfer ilmu yang mereka dapatkan. Pada matematika setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami oleh siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama pada ingatan siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan polanya .

Salah satu media yang paling umum dipakai adalah media gambar, yaitu segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk 2 dimensi, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja, serta mudah mendapatkannya. Peranan media pembelajaran sangat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika juga sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam pembuatan media pembelajaran dengan tujuan agar motivasi belajar siswa lebih meningkat dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Guru aktif dalam menjelaskan materi pelajaran sementara siswa hanyalah sebagai pendengar saja. Siswa kurang diikut sertakan dalam pengelolaan informasi, sehingga siswa tidak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung dan untuk itu motivasi belajar siswa menjadi rendah, ditandai dengan banyaknya siswa yang bermain sendiri dan bersenda gurau pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru hanya menekankan pada penanaman konsep pada diri siswa tanpa memperdulikan apakah konsep-konsep yang telah diajarkan sudah dipahami oleh siswa itu sendiri.

Berdasarkan pra survey yang peneliti lakukan di MIN 8 Bandar Lampung, berdasarkan hasil wawancara proses pembelajaran berpusat pada guru, sehingga peserta didik menjadi pasif karena hanya berlangsung komunikasi satu arah. Guru masih jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Ini mempengaruhi pemahaman konsep Matematika peserta

didik mengenal materi yang disampaikan oleh guru. Melihat kondisi tersebut, maka dibutuhkan media gambar dalam menyampaikan materi pembelajaran Matematika yang menyenangkan, sehingga dapat mencapai ketuntasan belajar yang maksimal. Hasil belajar peserta didikpun masih tergolong rendah. Keadaan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar Matematika siswa kelas III MIN 8 Bandar Lampung pada tabel berikut.

Tabel 1
Hasil Ulangan Harian Matematika Peserta Didik Kelas III MIN 8
Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020

No	KKM	Kelas	Nilai < 70	Nilai \geq 70	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	68	III A	27	10	37	27,01 %
2		IV B	28	8	36	26,28 %
3		III C	22	8	30	21,89 %
4		III D	27	7	34	24,82 %
Jumlah			104	33	137	100%

Berdasarkan tabel diatas, peserta didik memperoleh nilai kriteria Ketuntasan Minimum sebanyak 33 peserta didik, sedangkan peserta didik yang nilainya dibawah kriteria minimum sebanyak 104 . Salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika adalah menggunakan media gambar. Media gambar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan ntuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar yang berbentuk gambar. Media gambar memiliki banyak fungsi

diantaranya: a) untuk mengatasi berbagai hambatan komunikasi, b) sikap pasif siswa dalam belajar, c) mengatasi keterbatasan fisik siswa.

Berdasarkan paparan diatas, didalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan media gambar, mengingat pentingnya meningkatkan hasil belajar yang optimal. Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis mengangkat judul” Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 MIN 8 Bandar Lampung.” Dengan upaya ini diharapkan materi pelajaran dapat mudah dimengerti dan dipahami peserta didik sehingga rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Pendidik belum menerapkan pembelajaran yang bervariasi salah satunya menggunakan media gambar.
2. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik sehingga keberhasilan peserta didik dalam belajar Matematika masih minim.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu lias pembahasannya, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu pada permasalahan masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika

dikarenakan masih kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan pendidik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “ Apakah Terdapat Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas 3 MIN 8 Bandar Lampung?”

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk” Mengetahui Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas 3 MIN 8 Bandar Lampung”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam kaitannya dengan penelitian ini adalah:

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Matematika, serta menumbuhkan kerja sama didalam diri peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menambah salah satu pembelajaran yang menyenangkan sehingga

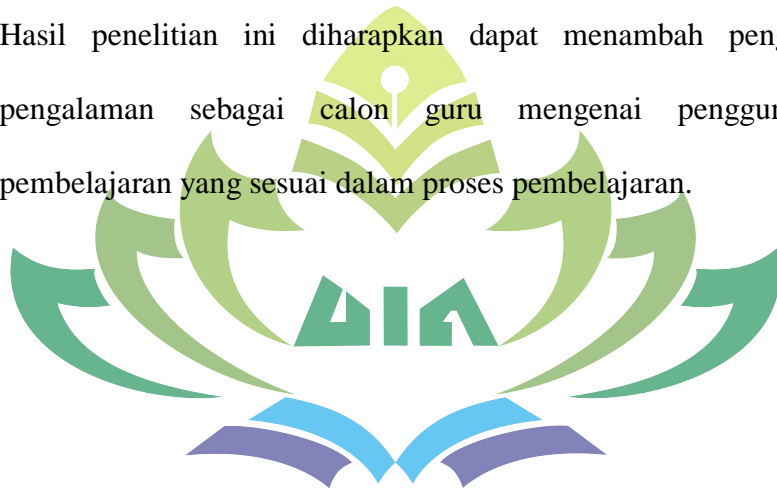
pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, serta meningkatkan kreatifitas pendidik dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi hal positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di MIN 8 Bandar Lampung.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru mengenai penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Gambar

1. Pengertian Media Gambar

Dalam media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai karena siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media gambar dikelompokkan dalam media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan. Dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar kebanyakan siswa cukup sulit memahami jika hanya menggunakan metode ceramah. Maka media gambar sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan siswa memahami dan mengerti materi yang disampaikan. Berikut ini beberapa pengertian tentang media gambar:

Menurut Zainal Aqib media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Dengan kata lain media merupakan alata yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan maksimal.⁶

⁶ Riske Nuralita Lingga Dewi, “ Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015” *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 2 No. 2 Desember 2015*, h. 173

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Medoe* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁷

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. 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.⁸

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Secara lengkap dijelaskan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.⁹

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. "Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara

⁷ Arief S. Sadiman (dkk), *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), h. 6

⁸ *Ibid*, h.7

⁹ Nunuk Suryani (dkk). *Media Pelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2018) , h. 2

garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap”.¹⁰

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara atau pengantar. Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.¹¹

Media merupakan alat bantu untuk mengajar juga sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.¹² Media dalam Bahasa Arab adalah wasail yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Ada beberapa istilah yang digunakan dalam media diantaranya adalah al-wasa'il al-idhah, al-wasa'il al-thaudhihiyyah, wasa'il al-ta'lim, al-wasa'il al-ta'limiyah dan al-mu'ayyanaat al-sa'iyah wa al-bashariyah. Meskipun istilah yang berbeda tetapi kesemuanya mengarah kepada pengertian yang sama, yaitu media pembelajaran yang dalam

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers Ed. Revisi , Cet. 17, 2015),h. 3

¹¹ Ega Rima Wati, *RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN visual-audio visual-komputer-power point-internet-internetactive video*. (Yogyakarta : Kata Pena, 2016), h. 2

¹² Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *MEDIA PENGAJARAN (Penggunaan dan Pembuatannya)*.(Bandung: Sinar Baru Algensindo Cet.13, 2017), h..1

sejarahnya pertama kali disebut alat peraga pandang kemudian bahan pengajaran dan teknologi pendidikan.¹³

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik untuk belajar yang berbentuk gambar .

Menurut Azhar Arsyad manfaat praktis pengembangan media gambar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media gambar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media gambar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, maksudnya objek atau benda yang terlalu besar ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan gambar, objek atau proses yang amat rumit dapat ditampilkan secara konkrit melalui gambar.
- d. Dapat memberikan kesamaan pengalaman dan persepsi pada siswa.¹⁴

¹³ Sari Embun, Mardiah Astuti, “ Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bumi dan Cuaca di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang” *Jurnal Sari Embun dan Mardiah Astuti Vol.1 Januari 2015*, h. 85

2. Macam-macam Media Gambar

a. Media Visual

Media visual adalah :”media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan”. jenis media inilah yang sering digunakan oleh guru-guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media ini terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projek visual*) dan media yang dapat diproyeksikan (*projek visual*). Media yang dapat diproyeksikan ini dapat berupa gambar diam (*still pictures*) atau bergerak (*motionpictures*). Contoh dari media visual adalah: gambar, tabel, poster, foto, dan slide.

b. Media Audio

Media Audio adalah : “Media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar”. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk program audio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya untuk melatih ketrampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek ketrampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang *auditif*, media mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.

¹⁴ Almira Amir, “ Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika” *Jurnal Eksakta Vol.2 No. 1 2016*, h.37

c. Media Audiovisual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan “kombinasi audio dan visual atau disebut media pandang-dengar”. Sudah barang tentu apabila anda menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal penyajian bahan ajar kepada siswa. Selain itu, selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas para guru. Dalam hal ini peran guru beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar.

Contoh media audiovisual diantaranya adalah: program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*soundslide*) dan pembelajaran tentang komputer.

3. Fungsi Media Gambar

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat peraga yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan dibuat oleh guru.¹⁵ Dalam pembelajaran media pembelajaran memiliki banyak fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Untuk mengatasi berbagai hambatan komunikasi

Kegunaan media dalam mengatasi hambatan proses komunikasi antara lain mengatasi *verbalisme* (ketergantungan untuk menggunakan kata-kata lisan dalam memberikan penjelasan). Artinya dengan kata-kata lisan yang mungkin abstrak dapat digambarkan dan dibantu dengan penggunaan media sehingga *verbalisme* dapat diminimalkan atau

¹⁵ Eddy Noviana, Otang Kurniawan, Nofrico Affendi, “ Media Pembelajaran Mitigasi Bencana di Sekolah Dasar” *TADRIS Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 2020, h.12

bahkan ditiadakan, seperti pepatah *a picture worth a thousand words* (satu gambar senilai dengan seribu kata). Misalnya menunjukkan gambar dinosaurus akan lebih membuat siswa tahu bentuk dinosaurus.

b. Sikap pasif siswa dalam belajar

Dalam mengatasi sikap pasif siswa dalam belajar, media pembelajaran juga memiliki berbagai fungsi yaitu: menimbulkan kegairahan belajar, memfokuskan/mearik perhatian, memungkingkan atau setidaknya perangsang yang sama untuk mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

c. Mengatasi keterbatasan fisik siswa

Dalam mengatasi keterbatasan fisik kelas dalam belajar, media pembelajaran juga memiliki berbagai fungsi diantaranya adalah membuat suasana kelas menjadi hidup, sehingga kegiatan proses belajar mengajar tidak membuat bosan siswa dan menarik perhatian sehingga siswa akan terpacu dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Adapun fungsi lain dari penggunaan media diantaranya sebagai berikut:

- a. Sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dll
- b. Untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi
- c. Juga untuk mengatur langkah-langkah kemajuan
- d. Untuk memberikan umpan balik

4. Kelebihan dan kelemahan Media Gambar

Keunggulan penggunaan media gambar yaitu:

1. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran
2. Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah mencerna pelajaran
3. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam proses pembelajaran
4. Mendorong motivasi belajar siswa
5. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam menyampaikannya
6. Menambah variasi dalam menyajikan materi
7. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan

Kelemahan penggunaan media gambar:

1. Siswa sulit untuk membuat kesimpulan pelajaran
2. Sulitnya mencari gambar yang sesuai dengan materi pelajaran
3. Waktu sangat luas untuk pelaksanaannya
4. Membutuhkan biaya tambahan pembuatan¹⁶

5. Langkah-Langkah Penggunaan Media Gambar

1. Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa
2. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa didepan kelas
3. Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar

¹⁶ Rahimah, “ Penerapan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 003 Tembilahan Kota Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir” *Jurnal Primary Study Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* Vol. 6 No.2 Oktober 2017, h. 531

4. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu
5. Guru memberikan tugas kepada siswa.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, belajar diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar dalam idealisme berarti kegiatan menuju perkembangan pribadi seutuhnya, belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan.¹⁷

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf ataupun kalimat.¹⁸

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh pembelajar setelah melakukan proses belajar. Perolehan aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.

¹⁷ Ida Fiteriani, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Siswa Kelas V MI Raden Intan Wonodadi Kecamatan Gading Rejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016" *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol.3 No. 1 Juni 2016, h. 111

¹⁸ Nurdyansyah, Fitriyani Toyyiba, " Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah" *Jurnal Nurdyansyah*, h. 7

Dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melakukan aktifitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.¹⁹

Hasil belajar dibentuk dari gabungan kata “hasil” dan “belajar”. Hasil menurut Purwanto berarti perolehan yang berasal dari perubahan input akibat aktivitas tertentu secara fungsional. Menurut Usman belajar menghasilkan peralihan tingkah laku akibat adanya hubungan saling memengaruhi antara individu dengan individu dan lingkungan. Belajar menunjukkan suatu gejala dari usaha seseorang atau disadari, sehingga menghasilkan suatu pengalaman baru ketika dilakukan secara sengaja seseorang mengerjakan proses belajar sebagai hasilnya adalah peralihan tingkah laku yang dengan sadar telah ditetapkan seseorang tersebut.²⁰

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau ketrampilan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri peserta didik. Peserta didik tidak mengeluh dengan

¹⁹ M.Yusuf, Mutmainah Amin, “ Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Gaya Belajar Matematika Siswa” *Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Vol. 01 No.1 2016*, h.87

²⁰ Lastrijannah, T Prasetyo, A Mawardini, “Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa” *Jurnal Pendidikan Sekolah Guru Sekolah Dasar Vol.4 No.2 2017*, h.89

- prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
- b. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya dia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
 - c. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
 - d. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah efektif (sikap) dan ranah psikomotorik (keterampilan atau perilaku).
 - e. Kemampuan peserta didik untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya”.

Berdasarkan uraian jelas bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan dan sikap yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses kegiatan belajar. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Adapun perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, seperti yang dinyatakan dalam buku dasar-dasar pendidikan bahwa hasil belajar menurut Taksonomi Bloom dibagi menjadi 3 ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif. Berknaan dengan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Belajar kognitif ini melibatkan proses pengenalan atau penemuan yang mencakup berfikir, menalar, menilai, dan memberikan imajinasi yang selanjutnya akan membentuk perilaku baru.
- b. Ranah afektif. Berknaan dengan respon peserta didik yang melibatkan ekspresi, perasaan atau pendapat pribadi peserta didik terhadap hal-hal yang relatif sederhana. Belajar afektif mencakup nilai, emosi dorongan minat dan sikap.
- c. Ranah psikomotorik. Berknaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Perubahan yang terjadi setelah seseorang belajar akan menunjukkan suatu hasil yang dapat juga dikatakan sebagai hasil belajar. Di sekolah, siswa dapat ditentukan hasil belajarnya setelah

melakukan evaluasi. Hasil belajar bisa didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai dalam suatu usaha, berusaha untuk mengadakan perubahan untuk mencapai suatu tujuan dan tujuan tersebut tentunya yang diharapkan oleh siswa, guru, dan orang tua murid sebagai hasil belajar.

3. Pengukuran Hasil Belajar

Menurut benyamin S.Bloom, dkk, hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai hal yang sukar, dan dari mulai hal yang konkrit sampai hal yang abstrak.²¹

a. Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau harus menggunakannya. Contohnya pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep lainnya.

b. Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Contohnya menjelaskan

²¹Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, dan Prosedur*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), h.21-22

- dengan susunan kalimat, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau mengungkapkan petunjuk penerapan pada kasus lain.
- c. Penerapan (*aplication*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret. Penerapan didasarkan atas realita yang ada di masyarakat atau realita yang ada dalam teks bacaan.
- d. Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya.
- e. Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan beberapa faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme atau kemampuan menemukan hubungan yang unik, kemampuan menyusun rencana atau langkah-langkah operasi diri suatu tugas atau problem yang ditengahkan, kemampuan mengabstraksikan sejumlah besar gejala, data, dan hasil observasi menjadi terarah.
- f. Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peerta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu. Hal penting dalam evaluasi adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa, sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu.

Atau pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan masalah, metode, materiil, dll.

Adapun rincian domain tersebut ,berikut ini tabel kata kerja operasional untuk ranah kognitif :

Tabel 2
Ranah Kognitif

Ranahkognitif	Kata operasional
Pengetahuan (C1)	Menyebutkan, mengidentifikasi, menunjukan, memberinama, menyusundaftar, menggarisbawahi, menjodohkan,memilih, memberidefinisi, menyatakan, membaca, menyadap, dll.
Pemahaman (C2)	Menerjemahkan, menafsirkan, mengekstraplorasi, mengubah, mempertahankan, membedakan, memprakirakan, menjelaskan, menyatakan secara luas, menyimpulkan, memberi contoh, melukiskan kata-kata sendiri, meramalkan, menuliskan kembali, meningkatkan.
Penerapan (C3)	Mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, mengungkapkan, mengerjakan dengan teliti, menjalankan, memanipulasikan, menghubungkan, menunjukkan, memecahkan, menggunakan.
Analisis (C4)	Memisahkan, menyeleksi, memilih, membandingkan, memptentangkan, menguraikan, membagi, membuat diagram, mendistribusikan, memilih-milih, menerimapendapat, membuat garis besar, menghubungkan, memerinci.
Sintesis (C5)	Menggolongkan, menggabungkan, memodifikasi, menghimpun, menciptakan, merencanakan, menyusun, membangkitkan, mengorganisasi, merevisi, menyimpulkan, menceritakan.
Evaluasi (C6)	Menilai, membandingkan, mempertentangkan, mengkritik, membeda-bedakan, mempertimbangkan kebenaran, menyokong, menafsirkan, menduga.

Berangkat dari definisi hasil belajar menurut teori taksonomi Bloom di atas, maka kemampuan peserta didik diklasifikasikan menjadi dua, yaitu tingkat tinggi dan tingkat rendah, kemampuan tingkat rendah (di MI) terdiri atas pengetahuan, pemahaman dan aplikasi, sedangkan kemampuan tingkat tinggi (SMP-SMA) analisis, sintesis, evaluasi, dan kreatifitas.²²

Ranah kognitif dapat diukur melalui dua cara yaitu dengan tes subjektif dan objektif. Tes subjektif biasanya berbentuk esay (uraian), namun dalam pelaksanaannya tes ini tidak dapat mencakup seluruh materi yang akan diujikan dalam penelitian ini tidak akan menggunakan tes objektif. Menurut Arikunto, ada beberapa macam tes objektif diantaranya yaitu: tes benar salah, pilihan ganda, menjodohkan, dan tes isian. Diantara macam-macam tes objektif tersebut yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda (*multiple choice test*). Tes pilihan ganda terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Adapun kemungkinan jawaban (*option*) terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan adalah tes pencapaian terdiri dari tes obyektif bentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal, dengan penskoran jika benar diberi skor 1 dan jika salah diberi skor 0. Tes yang diberikan kepada kelas eksperimen sama dengan tes yang diberikan

²²*Ibid*, h. 23

kepada kelas kontrol. Hasil belajar yang diukur adalah aspek kognitif yang meliputi pengetahuan (C₁), pemahaman (C₂), dan penerapan (C₃).

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dijadikan kriteria dalam ketercapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran didalam kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- a. Faktor Internal adalah kondisi yang timbul dari dalam diri individu, termasuk fisik maupun mental yang ikut menentukan berhasil tidaknya seseorang dalam belajar.
- b. Faktor Eksternal adalah kondisi yang berasal dari luar diri individu biasanya berkaitan dengan lingkungan, misalnya ruang belajar yang tidak memenuhi syarat, alat-alat pelajaran yang tidak memadai dan lingkungan social maupun lingkungan alamiah.²³

C. Matematika

1. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari, kata tersebut mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan juga dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya

²³ Dhenok Rukma Setyani, I Gusty Ngurah Japa, I Ketut Gading, " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS" *e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Vol.5 NO.2 tahun 2017*, h. 4

belajar (berpikir). Jadi berdasarkan asal katanya matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).²⁴

Kata “matematika” berasal dari kata *Mathema* dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai “ Sains, ilmu pengetahuan atau belajar”. Juga *mathematicos* yang diartikan sebagai “suka belajar”. Sedangkan matematika dalam bahasa Belanda disebut *Wiskunde* atau ilmu pasti. Karena sudah cukup lama digunakan istilah. “Ilmu Pasti”, tidak mengherankan bila kemudian banyak orang terkesan bahwa hal-hal yang dikaji dalam matematika tentunya serba pasti.

Menurut Ruseffendi matematika adalah ilmu tentang pola keteraturan, ilmu tentang struktur yang terorganisir, mulai dari unsur-unsur yang tidak terdefiniskan ke aksioma dan postulat dan akhirnya ke dalil. Menurut Johnson dan Rising dalam Ruseffendi matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi.

Matematika adalah pengetahuan yang terstruktur, sifat-sifat dalam teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya

²⁴ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, (Bandar Lampung: Aura Printing&Publishing Ed. Revisi, Cet.3, 2016), h. 1

adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide, dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keteraturan dan keharmonisannya.²⁵

Menurut Hans Freudental dalam Marsigit tahun 2008 yang dikutip kembali oleh Ahmad Susanto, menyatakan matematika merupakan aktifitas insani (*human activities*) dan harus dikaitkan dengan realitas. Dengan demikian, matematika merupakan cara berpikir logis yang dipresentasikan dalam bilangan, ruang dan bentuk dengan aturan-aturan yang telah ada yang tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari.²⁶

Matematika merupakan ilmu universal yang tidak tergantung pada bidang study lain dan menggunakan symbol serta istilah yang disepakati secara universal sehingga mudah dipahami dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu. Cara berfikir teratur dan sistematis pada matematika membuat matematika sebagai disiplin ilmu yang menyebabkan semua ilmu mengacu pada matematika. Hal ini selaras dengan pendapat Hudoyo mengemukakan bahwa “ Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sifat khusus dibandingkan dengan disiplin ilmu lain”.²⁷

Dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan bilangan-bilangan, logika, dan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Prestasi belajar matematika merupakan suatu keluaran dalam proses pembelajaran yang menentukan berhasil atau tidaknya seorang

²⁵ *Ibid*, h. 2

²⁶ Dwi Safitri Mujiani, “ Pengaruh Media Pembelajaran dan Kecerdasan Logis Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” *Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 7 Edisi 2 Desember 2016*, h.201

²⁷ Dwi Dani Apriyani, “ Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi Terhadap Hasil Belajar matematika” *Jurnal Formatif 2017*, h. 117

peserta didik dalam proses pembelajaran matematika pada kurun waktu tertentu.

Pelajaran matematika sering kali menjadi hal yang menakutkan bagi peserta didik. Banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami pelajaran berhitung ini. Keinginan untuk mendalami matematikapun mungkin hanya dimiliki oleh segelintir peserta didik saja. Sebenarnya, matematika dapat menjadi mata pelajaran yang mudah. Bahkan, bila memahami metode pembelajarannya, peserta didik akan dapat lebih termotivasi untuk mengerjakan soal-soal matematika secara mandiri.

Pembelajaran Matematika dalam dunia pendidikan memiliki peranan penting bagi peserta didik dalam melatih kerjasama guna menghadapi berbagai masalah, berfikir secara logis, analitis sistematis, kritis dan kreatif. Kualitas dari pembelajaran matematika sangat diperhatikan dalam usaha memperbaiki pendidikan di Indonesia. Hal ini diketahui dari jumlah jam pelajaran matematika disekolah yang lebih banyak dibandingkan jam pelajaran lain.²⁸

Pembelajaran matematika di SD/MI adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah yang memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar matematika disekolah, dan untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan siswa untuk berfikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika harus memberikan kesempatan kepada

²⁸ Bambang Sri Anggoro, dkk. "Media Pembelajaran Berbasis Edutainment Dengan Pendekatan Methaphorical Thinking Dengan Swish Max" *Desimal: Jurnal Matematika*, h. 2

siswa untuk berusaha mencari pengalaman tentang matematika, agar pelajaran matematika tidak hanya sebagai pelajaran hafalan atau sekedar rumus saja tetap mengerti cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran matematika juga harus melalui proses yang bertahap dari konsep yang sederhana kekonsep yang lebih kompleks.

Matematika membantu anak dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Seluruh segi kehidupan anak dari sederhana sampai yang paling kompleks dimasuki oleh matematika karena konsep matematika bersifat abstrak, sehingga penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dapat ditinjau dari berbagai sudut. Kegunaan matematika dalam penerapan kehidupan manusia menjadikan sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan yang mampu mengajarkan matematika.

Proses belajar mengajar memerlukan keikutsertaan siswa secara aktif supaya pembelajaran berjalan efektif. Selain itu pengorganisasian dan penempatan materi disesuaikan dengan kesiapan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar. Pembelajaran siswa dikatakan optimal jika siswa mengalami pembelajaran yang bermakna yang disertai dengan pencapaian tingkat pemahaman yang lebih tinggi dari tingkat pemahaman mereka sebelumnya. Peningkatan prestasi belajar siswa tergantung pada peran guru dalam mengelola pembelajaran, tidak lepas dari bagaimana guru tersebut mampu menguasai kompetensi-kompetensi yang seharusnya dikuasai guru sebagai suatu jembatan profesional. Departemen Pendidikan Nasional menyatakan kompetensi yang harus dikuasai guru, yaitu:

1. Menguasai bahan ajar
2. Menguasai landasan-landasan kepentingan
3. Mampu mengelola program belajar mengajar
4. Mampu mengelola program kelas
5. Mampu mengguakan media atau sumber belajar lainnya
6. Mampu mengelola interaksi belajar-mengajar
7. Mampu menilai prestasi siswa untuk kepentingan pengajaran
8. Mengenal fungsi dan program pelayanan bimbingan dan penyuluhan
9. Mengenal penyelenggaraan administrasi sekolah
10. Memahami prinsip-prinsip dan penafsiran hasil-hasil penelitian pendidik.

2. Tujuan Matematika di SD/MI

Tujuan pembelajaran matematika di SD dapat dilihat didalam Kurikulum Tigtat Satuan Pendidikan (KTSP) tahu 2006. Mata pelajaran matematika agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut²⁹

A. Tujuan Umum

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 pertanyaan matematika;

²⁹ Hasan Sastra Negara, *Op.Cit.* h. 11

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. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika sifat-sifat ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

B. Tujuan Khusus

Selain tujuan umum yang menekankan pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa serta memberikan tekanan pada keterampilan dalam penerapan matematika juga memuat tujuan khusus matematika

Sekolah Dasar yaitu:

1. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari;
2. Menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialih gunakan melalui kegiatan matematika;
3. Mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut;
4. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin.

Langkah Pembelajaran di SD/MI

Menurut Heruman pemaparan pembelajaran yang dikaitkan pada konsep-konsep matematika adalah sebagai berikut:

1. Penanaman Konsep Dasar (penanaman konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Kita dapat mengetahui konsep ini dari

sisi kurikulum, yang dicirikan dengan kata “mengenal”. Pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang kokrit dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran dengan konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.

2. Pemahaman Konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Pemahaman konsep terdiri atas dua pengertian. *Pertama*, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam suatu pertemuan. *Kedua*, pembelajaran penanaman konsep dilakukan pada penemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, disemester atau kelas sebelumnya.
3. Pembinaan Keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Seperti halnya pada penanaman konsep, pembinaan keterampilan juga terdiri atas dua pengertian. *Pertama*, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam pertemuan. *Kedua*, pembelajaran pembinaan keterampilan digunakan pada pertemuan

yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman dan pemahaman konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman dan pemahaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, disemester atau kelas sebelumnya.

C. Ruang Lingkup Matematika

Mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan Sekolah Dasar meliputi aspek-aspek sebagai berikut

1. Bilangan
2. Geometri
3. Pengolahan data (Depdiknas,2006)

Cakupan bilangan antara lain bilangan dan angka, perhitungan dan perkiraan. Cakupan geometri antara lain bangunan dua dimensi, tiga dimensi, transformasi dan simetri, lokasi dan susunan berkaitan dengan koordinat. Cakupan pengukuran berkaitan dengan perbandingan kuantitas suatu obyek, penggunaan satuan ukuran dan pengukuran.

D. Penelitian Yang Relevan

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zinnurain dengan judul “Pengaruh Media Gambar Dalam Meningkatkan Pemahaman Berhitung Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN 3 Lepak Kecamatan Sakra Timur Kabupaten Lombok Timur Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan hasil perhitungan t-test, yaitu diperolehnya $t_o=2,953$ yang ternyata lebih besar dari “t” yang tercantum pada tabel nilai “t” ($t_{tabel} 5\% =2,05$

dan 1% =2,76), maka dapat disimpulkan $2,05 < 2,953 > 2,76$. Artinya penggunaan media gambar telah menunjukkan efektivitasnya yang nyata, atau dapat diandalkan sebagai metode untuk meningkatkan pemahaman menghitung siswa pada mata pelajaran Matematika siswa kelas II SDN 3 Lepak Kecamatan Sakra Timur.³⁰

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rina Axnesia,dkk dengan judul “ Pengaruh Media Gambar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Hasil analisis menunjukkan nilai t sebesar 5,825 dengan tingkat signifikan lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000. Maka media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 1 Rajabasa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015.³¹

E. Kerangka Berfikir

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau atau pengantar. *Metode* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media gambar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik untuk belajar yang berbentuk gambar.

³⁰ Zinnurain. “ Pengaruh Media Gambar Dalam Meningkatkan Pemahaman Berhitung Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Ii Sdn 3 Lepak Kecamatan Sakra Timur” (*Jurnal Teknologi pendidikan Vol.2 nomor 1 Edisi April 2017*), h. 1

³¹ Rina Axnesia,Fitria Akhyar, Tambat Usman, ”Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”,*Jurnal Skripsi Universitas Lampung Rajabasa Bandar Lampung*, h.3

Media gambar dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik, diantaranya: siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran, dapat mengatasi sikap pasif siswa dalam belajar, untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, dan untuk memberikan umpan balik. Kelebihan media gambar apabila diterapkan dalam pembelajaran matematika antara lain: pada umumnya murah harganya, mudah digunakan, mudah didapat, lebih realistis, dapat memperjelas suatu masalah, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan juga dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dalam kajian ini adalah terdapat pengaruh media gambar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 3 MIN 8 Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, Bambang Sri, dkk. Media Pembelajaran Berbasis Edutainment dengan Pendekatan Methaphorica Thinking Dengan Swish Max. *Jurnal Matematika*.
- Amir Almira. Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta Vol. 2 No. 1* 2016 .
- Apriyani Dwi Dani. Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 2017.
- Arsyad Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arifin, Zainal. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Axnesia Rina, dkk. Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” *Jurnal Skripsi Universitas Lampung, Rajabasa Bandar Lampung*, 2015.
- Arief S, Sadiman (dkk). 2019. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Embun Sari, Astuti Mardiah. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bumi dan Cuaca di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang. *Jurnal Sari Embun dan Mardiah Astuti Vol. 1 Januari* 2015.
- Fiteriani Ida. Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model pembelajaran Contextual Teaching & Learning (CTL) Pada Siswa Kelas V MI Raden

Intan Wonodadi di Kecamatan Gading Rejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol.3 No. 1 Juni 2016*.

Hasbullah. 2019. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Jannah Lastri, dkk. Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Guru Sekolah Dasar Vol. 4 No.2 2017*

Lingga Dewi, Riske Nuralita. Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti KeBhinekaan Siswa Kelas III SDN Purwodadi Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol.7 Edisi 2 Desember 2016*.

Mujiani, Dwi Safitri. Pengaruh Media Pembelajaran dan Kecerdasan Logis Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 7 Edisi 2 Desember 2016*.

Negara, Hasan Sastra. 2014. *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Bandar Lampung: Aura Printing&Publishing.

Nunuk Suryani. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nurdyansyah, Toyita Fitriani. Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Nurdyansyah*.

Nurhasanah Siti, A. Sobandi. Minat Belajar Sebagai Determinan hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol. 1 No. 1 Agustus 2016*.

Noviana Eddy, dkk. Media Pembelajaran Mitigasi Bencana Di Sekolah Dasar. *TADRIS Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 2020*.

- Rahimah. Penerapan Media Gambar Untuk Meningkatkan hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 003 Tembilah Kota kecamatan Tembilah Kabupaten Indragiri Hilir. *Jurnal Primary Study Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Vol.6 No.2* Oktober 2017.
- Sandri Myti. Pengaruh Media Lagu Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Siswa Kelas V SD Negeri Kota Bengkulu. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika* Maret 2018.
- Setyani, Rukma Dhenok, dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS. *e-journal PDSG Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Vol. 5 No. 2* Tahun 2017.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiono. 2015. *Statistika Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana Nana. 2017. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Trimantara Hermansyah. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan kelompok Kecil Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Vol.2 No. 2* Desember 2015.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran. Visual-audio visual-komputer-power point-internet-interactive video*. Yogyakarta: Kata Pena

Yusuf M, Amin Mutmainah. Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar terhadap Gaya Belajar Matematika Siswa. *Tadris Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah Vol.1 No. 1* 2016.

Zinnurain, “ Pengaruh Media Gambar Dalam Meningkatkan Pemahaman Berhitung Pada Mata Palajaran Matematika Siswa Kelas II SDN 3 Lepak Kecamatan Sakra Timur” *Jurnal Pendidikan Vol.2 Nomor 1* Edisi April 2017.

