**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

* 1. **TinjauantentangHasilBelajar**

Menurut Sutratinah Tirtonegoro (2001:43) hasil belajar adalah penilaianhasilusaha kegiatan belajaryang dinyatakan dalamsymbol, angka, hurufmaupunkalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai olehsetiapsiswadalam periodetertentu.

Horward Kingsley ( Nana Sudjana, 1986:22) membagi tiga macam hasilbelajar, yakni ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikapdan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajardapatdiisidenganbahanyangtelah di tetapkan dalam kurikulum.

# Faktor-faktoryang mempengaruhihasilbelajar

Hasilbelajarditentukanolehbeberapafaktor.Faktoryangmempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor yang berasal dari dalam dirisiswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Salah satu faktoryangberasal dari luar siswa adalah peranan guru dalam mengelola pembelajaran dikelassepertipenggunaanmodelpembelajaranataumetodeyangsesuaidenganmateriyangakandibahas(Dimyati&Mudjiono, 2002:10).

HalyangsamajugadiungkapkanolehBaharuddin&EsaNurWahyuni (2007: 19-28 ) Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajaryangmenentukankualitashasilbelajarsecaraumumdibedakanatasduakategoriyaitufaktor internaldanfaktoreksternal.

* 1. FaktorInternal

Faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhihasil belajar individu.

1. FaktorFisiologis

Faktor fisiologis merupakan faktor yang berhubungan dengan kondisifisik siswa.kondisi fisik yang baik atau sehat akan berpengaruh positifterhadap kegiatan belajar siswa, sebaliknya kondisi fisik yang kurangbaik atau tidak sehat akan menghambat tercapainya hasil belajar yangmaksimal.

1. FaktorPsikologis

Faktorpsikologisadalahkedanpsikologisseeorangyangdapatmempengaruhiprosesbelajar.Beberapafaktorpsikologisyangmempengaruhiprosesbelajaradalahkecerdasansiswa,motivasi,minat,sikap, dan bakat.

* 1. Kecerdasan/Intelegensisiswa

Kecerdasasn merupakan factor psikologis yang paling penting dalamprosesbelajar siswa,karena itumenentukankualitasbelajar siswa.Semakin tinggi intelegensi seseorang , semakin besar peluang individutersebut meraih sukses dalam belajar. Begitu juga sebaliknya. Sebagaifactor psikologisyang penting dalammencapaikesuksesan belajar,maka pengetahuan dan pemahaman tentang kecerdasan perlu dimilikiolahseorangguru,sehinggadapatmemahamitingkatkecerdasansiswanya.

1. Motivasi

Slavin dalam (Bahruddin & Esa Nur Wahyuni) Para ahli psikologimendefinisikan motivasi sebagai proses di dalam diri individu yangaktif, mendorong, memberikan arah, dan menjaga perilaku setiap saat.Dari sudut sumbernya, motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasiintrinsikdanmotivasiekstrinsik.Motivasiintrinsikadalahsemuafactoryang berasal daridalam individu dan memberikan doronganuntuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah faktoryang datang dari luar individu tetapi berpengaruh terhadap kemauanuntuk belaajar. Faktoryang berasal dariluar seperti motivasi dariorangtua,guru, sertateman.

1. Minat

Secarasederhanaminatberartikecenderungandankeinginanyangbesarterhadapsesuatu.Untukmembangkitkanminatbelajar siswabanyakcarayangdapatdigunakan.Antaralain,denganmembuatmateriyangakandipelajarimenarikdantidakmembosankan,desainpembelajaranyangmembebaskansiswauntukmengeksplorapayangdipelajaridenganmelibatkanseluruhdomainbelajarsiswa(kognitif,afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif maupun performan guruyangmenarik saatmengajar.

1. Sikap

Sikapsiswa dalambelajar dapatdipengaruhiolehperasaansenangatautidaksenangpadaperformguru,pelajaran,ataulingkungansekitarnya.

1. Bakat

Bakatadalahkemampuanseseorangyangmenjadisalahsatukomponen yang diperlukan dalam proses belajar seseorang. Apabilabakat seseorang sesuai dengan bidang yang dipelajarinya, maka bakatitu akan mendukung proses belajarnya sehingga kemungkinan besar iaakanberhasil.

* 1. Faktoreksogen/eksternal

1. LingkunganSosial
2. Lingkungansosialsekolah,sepertiguru,administrasidanteman-temansekelasdapatmempengaruhiprosesbelajarsiswa.Gurusangatberpengaruhbesardalamprosesbelajar,carapenyajianmateriyangkurangmenarikakanmengakibatkansiswamerasajenuhdanbosansehinggamateritidakdapattersampaikandenganbaikdantakjarangsiswapunkurangpahamdenganmateriyangdiberikan.AdminstrasiyangdimaksudadalahkelangkapanpembelajaransepertiRPP,silabus serta program pengajaran harus disesuaikan dengan waktu,karakteristiksiswa, sertalingkungansiswa.
3. Lingkungansosialmasyarakat.Lingkungantempattinggalsiswayang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Lingkungan masyarakat yangkondusifakan membuatbelajar siswamenjadikondusif pula.
4. Lingkungan sosial keluarga. Hubungan anatara anggota keluarga yangharmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar denganbaik.
5. LingkunganNonSosial
6. Lingkunganalamiah,sepertikondisiudarayang segar,tidakpanasdantidakdingin,penerangancahayadansuasana.Lingkunganalamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhiaktivitasbelajarsiswa.
7. Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar seperti gedung sekolah,alat-alatbelajar,fasilitasbelajar,kurikulumsekolah,peraturan-peraturansekolah,buku panduan,silabus dansebagainya
8. Faktormateripelajaran(yangdiajarkankesiswa).Faktorinihendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu jugadenganmetodemengajarguru,disesuaikandengankondisiperkembangan siswa. Oleh karenanya guru harus menguasai metodemengajaryangditerapkan sesuaidengan kondisisiswa.

Dalam penelitian ini, faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal darifaktor eksternal yaitu lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah sendiri adalahguru, disini guru berkaitan dengan faktor yang lainnya yaitu model / metodemengajar serta media. Model atau metodemengajar guru yang kurang baikakanmempengaruhibelajardanhasilbelajarsiswayangkurangbaikpula.

Begitupuladenganmediapembelajaran kurang memadaimakadapatmempersulitsiswadalambelajarmengenalataumemahamikonsepmateriyangdisampaikanolehguru.Gurubiasanyahanyamenggunakanmodelpembelajaranceramahataupenugasansaja,akibatnyasiswamerasabosandenganprosespembelajarantersebut.Selainsiswamerasabosansiswamenjadipasifdalamprosespembelajarandikelas.Bruner(Heruman2007:4)mengungkapakanbahwadalampembelajaranmatematika,siswaharusmenemukansendiriberbagaipengetahuanyangdiperlukannya.Halinidapatdiartikan tidak lain bahwa siswa harus aktif terlibat dalamprosespembelajaran sehingga siswa dapat menemukan sendiri konsepataupemahamanterhadap materi tersebut.

# Ranahkemampuan belajar

Dalamsystempendidikannasionalrumusantujuanpendidikanbaiktujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasilbelajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjaditigaranah,yakniranahkognitif,ranahafektifdanranahpsikomotorik.

* 1. RanahKognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadidalamkawasankognisi.Prosesbelajaryangmelibatkankognisimeliputi kegiatan sejak dari penerima stimulus eksternal oleh sensori,penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi ketikadiperlukanuntukmenyelesaikanmasalah.Bloom(Purwanto,2008:50)membagidanmenyusunsecaraherarkistingkathasilbelajar kognitifmulaidariyangpalingrendahdansederhanayaituhafalansampaiyang paling tinggi dan kompleksyaituevaluasi. Makin tinggitingkat makin kompleks dan penguasaan suatu tingkatmempersyaratkanpenguasaantingkatsebelumnya.Enamtingkatituadalahhafalanatauingatan(C1),pemahaman(C2),penerapanatauaplikasikonsepuntukpemecahanmasalah(C3),analisisataumenjabarakansuatukonsep(C4),sintesisataumenggabungkanbagian-bagiankonsepmenjadisuatukonseputuh(C5),danevaluasiataumembandingkan nilai-nilai, idedan metode(C6).

* 1. RanahAfektif

Krathwohl (Purwanto, 2008:51) membagi hasil belajar afektif menjadilimatingkatyaitupenerimaan(kesediaanmenerimarangsang),partisipasi(kesediaanmemberikanresponsrangsang),penilaian,organisasi (menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut),dan internalisasi (menjadikan nilai-nilai sebagai pedoman hidup).hasilbelajar tersebut disusun hirarkhis mulai dari tingkat paling rendah dansederhanahinggayangpalingtinggi dan kompleks.

* 1. RanahPsikomotorik

MenurutSimpson(Purwanto,2008:53)mengklasifikasikanhasilbelajar psikomotorik menjadi enam persepsi (kemampuanmembedakansuatugejaladengangejalalain),kesiapan(kemampuanmenempatkandiriuntukmemulaisuatugerakan),gerakanterbimbing(melakukangerakanmenirumodelyangdicontohkan),gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model contoh), gerakan kompleks(melakukanserangkaiangerakansecaraberurutan),dankreativitas(menciptakangerakanataumengkombinasikangerakanmenjadigerakanbaruyangorisinil).

Dapatdisimpulan bahwa hasilbelajaradalahperubahanperilakuyangterjadisetelahmengikutiprosesbelajarmengajarsesuaidengantujuanpendidikan.Manusiamempunyaipotensiperilakukejiwaanyangdapatdididikdandiubahperilakunyayang meliputiaspekkognitif,afektifdanpsikomotorik.

**2.2 Matematika**

**2.2.1 Pengertian Matematika**

Matematika secara umum diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan sering sekali berhubungan dengan suatu bilangan. Hal ini sama hal nya dengan pendapat menurut Johnson dan Rising (1972), menurut mereka matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, 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 daripada mengenai bunyi.

Menurut James (1976), matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Menurut Kline (1973), matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan mengatasi permasalahan sosial, ekonomi dan alam. Matematika tumbuh dan berkembang karena proses berpikir, oleh karena itu logika adalah dasar untuk terbentuknya matematika.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan sebuah pembelajaran yang harus mengasah pikiran secara sistematis, ilmiah serta dapat menggunakan logika dan juga berpikir kritis yang dapat lebih memacu sebuah daya kreativitas siswa.

## TeoriBelajarPiaget

Jean Piaget berpendapat bahwa ada tiga aspek pertumbuhan intelektual, yaitu: (1) struktur yang merupakan organisasi mental tingkat tinggi, (2) isi, ialah pola perilaku anak yang khas tercerminpada respon yang diberikannya terhadap berbagai masalah yang dihadapinya, (3) fungsi, yaitu cara yang digunakan organisme untuk membuat kemajuan intelektual (Dahar, 2011: 166). Perkembangan intelektual didasarkan pada dua fungsi, yaitu organisasi dan adaptasi. Adaptasiadalahcaramendapatkanpengetahuandenganmenyesuaikandiripadalingkungan. Adaptasi dilakukan melalui proses *asimilasi* dan *akomodasi.* Dalam proses *asimilasi* seseorang menggunakan struktur yang sudah ada dalam mengadakan respon terhadap tantangan lingkungan, sedangkan proses *akomodasi* adalah proses memodifikasi (menstrukturkan kembali) mental sebagai akibat ada-nyainformasidanpengalamanbaru.Jadi,belajartidakhanyamenerimainformasidan pengalaman baru saja, tetapi juga terjadi penstrukturan kembali informasi pengalaman lamanya untukmengakomodasikaninformasi dan pengalaman yang baru.

Proses berpikir manusia sebagai suatu perkembangan yang bertahap dari berpikir intelektual konkrit ke abstrak menurut Piaget melalui empat periode berikut: (1) periode sensorik motor (0–2 tahun), karakterisktik periode ini merupakan gerakan-gerakan sebagai akibat reaksi langsung dari rangsangan. Rangsangan itu timbul karena anak melihat dan merabaobjek-objek.(2)periodepra-operasional(2–7tahun).Padaperiodeiniberpikiranak secarakualitatiflebihmajujikadibandingkandenganperiodesebelumnya.Perbedaan yang jelas dengan periode sebelumnya adalah kemampuannya menggunakan simbol. Walaupun demikian, anak-anak pada periode ini belum bisa memusatkan perhatian pada dua dimensi yang berbeda secara nyata, tetapi proses berpikirnya didasarkan atas keputusan yang dapat dilihat seketika. (3) periode operasi konkret (7– 11/12 tahun). Periode ini ditandai dengan permulaan berpikir matematika logis.

Berpikirlogisdidasarkanatasmanipulasifisikterhadapobjek-objek.Dengankatalain, periodeoperasikonkretadalahsuatutransisiantaraperiodepra-operasionaldenganperiode operasi formal. Anak-anak pada periode operasi konkrit mulai dapat menerima pandangan orang lain, bahasa yang digunakan sudah komunikatif, sanggup melakukan transformasi. Anakpadamasainitelahmengembangkantigamacamprosesyangdisebutoperasi-operasi, yaitu:(a)reversibilitasmerupakankriteriautamauntukberpikiroperasional,(b)asosiativitas yaitu kombinasi antara dua unsur atau lebih dapat dipertukarkan urutan pengerjaannya, (c) identitas, adalah suatu operasi dimana diantara unsur-unsur suatu kelompok terdapat suatu unsur nol.

Tahap-tahap berpikir yang dikemukakan oleh Piaget itu adalah pasti dan spontan. Namun umur kronologis yang diberikan itu fleksibel, terutama selama masa transisi dari periode satu ke periode berikutnya. Dengan kata lain, setiap anak pasti akan melalui setiap periode walaupun dengan kecepatan yang berbeda-beda. Misalnya, anak yang berumur 5 tahun mungkin telah ada pada tahun operasional konkrit, sedangkan barangkali ada anak yang sudah berumur 7 tahun masih berada pada tahap pra-operasional. Namun demikian urutan tahap-tahap perkembangan intelektual yang dilalui sama untuk semua anak.

Agar seseorang berkembang dari satu periode ke periode berpikir yang lebih tinggi, Piaget mengemukakan bahwa ada 5 faktor yang mempengaruhi transisi ini, yaitu: kedewasaan, pengalaman fisik, pengalaman logika matematika, transmisi sosial dan proses keseimbangan (Dahar, 2011: 157).

Berdasarkan penelitiannya tentang bagaimana anak-anak memperoleh pengetahuan, Piaget mengatakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak. Peningkatan pengetahuan memerlukan tindakan peserta didik dan interaksinya dengan lingkungan, namunharusmelaluikonstruksianakitusendirimelaluioperasi-operasi(Orthon,1993:67). Salah satu cara untuk membangun operasi ialah dengan ekuilibrasi.

Berdasarkan teori Piaget tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk mengajar matematika perlu memperhatikan faktor kesiapan siswa. Disisi lain, anak dikatakan siap apabila keterampilan berpikir dan pengetahuan yang dimilikinya telah sesuai dengan tuntutan materi yang akan dipelajarinya. Dengan demikian, mengajar bukan hanya sebagai proses dimana gagasan-gagasan guru dipindahkan pada siswa melainkan sebagai proses untuk mengubah gagasan siswa yang mungkin ”salah” melalui konstruksi anak itu sendiri. Disampingitujugadipertimbangkanadanyakesempatanbertukarpikirandanbekerjasama antarasiswa,sebabsiswatidakakanpernahsampaikepadapembentukanoperasiyangsaling bersangkut paut yang menjadi suatu keseluruhan bila mereka tidak saling bekerja sama (Hudoyo, 1999: 98).

# TinjauantentangGeometriBangunRuang

(Djoko Iswadji, 1999: 1) mengungkapkan bahwa geometri merupakancabang matematika yang mempelajari titik, garis, bidang, dan benda-bendaruang sertasifat-sifatnnya,ukuran-ukurannyadanhubungannyasatusamalain. Jadi geometri dapat dipandang sebagai pengetahuan yang mempelajaritentangruang. Selanjutnya(AgusSuharjana,2008:4)mengemukakanciridaripembelajarangeometridisekolahdasaryaitukegiatandimulaidenganeksplorasi sifat-sifat berbagai bangun geometri ruang, menemukan sifat-sifatitumelaluimodel-model,danakhirnyamenyusunsebuahkesimpulanumum. Dalampembelajarangeometriharusdiingatbeberapateoribelajaryangmengembangkantahapmentalsiswaditinjaudaritigaunsur,yaituwaktu, materi,pengajaran, danmetodepengajaranyangditerapkan. Dalampenelitianinipenelitimembatasipenelitianpadamateribangun ruang yang hanya dilakukan untuk mengidentifikasi sifat-sifat bangunruangdan menentukan jaring-jaringbangunruang sederhana.

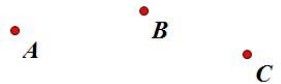
## 2.2.4 PenerapanTeoriPiagetPadaPembelajaranGeometridiSekolah Dasar

Pada kurikulum sekolah dasar, pokok bahasan geometri sub pokok bahasanbangun datar dicantumkan pada kelas I. Di Indonesia, anak SD kelas I usianya 5-7 tahun, sehingga apabila dikaitkan dengan tahap berpikir yang dikemukakan oleh Piaget, tingkat perkembangan intelektual mereka dapat dimasukkan pada tahap operasi konkrit. Untuk melaksanakan proses belajar mengajar yang sesuai dengan teori Piaget di sekolahdasardisarankanmelaluibeberapaprinsipsebagaiberikut:(a)siapkanbenda-benda nyata untuk digunakan para siswa, (b) pilih pendekatan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, (c) perkenalkan kegiatan yang layak, menarik dan berilah para siswa kebebasanuntukmenolaksaran-saranguru.(d)Tekankanpenciptaanpertanyaan-pertanyaan dan masalah-masalah sekaligus pemecahan-pemecahannya. (e) anjurkan para siswa untuk salingberinteraksi.(f)Hindariistilah-istilahteknisdantekankanberpikir.(g)anjurkansiswa untukberpikirdengancaramerekasendiri.(h)perkenalkanulangmateridankegiatan yang sama setelah beberapa tahun.

Berdasarkan saran tersebut diatas, pembelajaran geometri bangun segiempat di kelas ISekolahDasardapatdisusunsebagaiberikut:(1)Tujuankhususpembelajaranyaituagar siswa dapat; (a) mengklasifikasikan bangun segiempat dan bukan segiempat; (b) mengungkapkan ciri-ciri atau sifat-sifat bangun segiempat; (c) mengungkapkan pengertian bangun segiempat; dan (d) memberikan alasan suatu bangun bukan merupakan bangun segiempat. (2) Pembelajaran dimulai dengan tanya jawab antara guru dan siswa tentang segiempat dengan tujuan mengetahui lebih jelas tentang konsepsi awal siswa dan melatih agar siswa mau berbicara atau mengungkapkan pendapatnya tentang suatu konsep. Selanjutnyasiswadibagi menjadi beberapakelompok dan diberikan lembaran yang berisi gambar-gambar bangun datar, misalnya seperti pada gambar berikut :

TITIK,GARIS,BIDANG,DANRUANG

1. Titik

Dalam geometri, titik adalah konsep abstrak yang tidak berwujud atautidak berbentuk, tidak mempunyai ukuran, tidak mempunyai berat, atau tidakmempunyai panjang, lebar, atau tinggi. Titik adalah ide atau gagasan abstrak yanghanyaadadalambenakorangyangmemikirkannya.Adapuncontohtitiksebagaiberikut.

1. Garis

Garis adalah garis lurus yang tidak memiliki ujung dan pangkal sehingga panjangnyatidak terbatas. Garisdisebutjuga unsur geometrisatudimensi.

Gambar tersebut mengilustrasikan garisAB. Garis lurus biasanya jugadinyatakandengan huruf kecil g, h, I, j, k, l, dan sebagainya. Jika terdapat tiga titik atau lebih padasebuahgaris,makatitik-titiktersebutdisebutkolinear.

Garisterdiridariruasgaris dansinargaris,sebagaiberikut.

1. RuasGaris

Ruas garis memiliki dua titik ujung. Gambar di bawah ini merupakan contohgambar ruas garis EF dilambangkan dengan EF, E, dan F merupakan titik-titikujungEF.

1. SinarGaris

Sinargaris hanyamemilikisebuahtitikujung.



Gambar di atas mengilustrasikan sebuah sinar PQ. Titik P merupakan titik pangkaldariPQ.

Pada konsep garis, terdapat sebuah konsep pangkal. Selain titik, garis, danbidang, konsep pangkal yang lain di antaranya adalah memotong, terletak pada,antara,dankongruen.Dengantitik,kitadapatmembuatsuatugaris,dandarigaris-garis dapat membuat suatu bidang. Dengan adanya dua garis atau lebih, kitamenemukanistilah-istilah baruataukonseppangkalbaruseperti:

* + Suatutitikterletakpadagaris l.
  + Melaluigarismdapatdibuat garisbyangsalingberpotongan.
  + Titik Edapatberadaantaratitik FdanG.
  + Garisa danb salingmemotongatautidakmemotong.
  + Garisl kongruendengangarism.

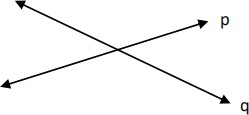
Adapunsifat-sifat garissebagaiberikut.

1. Garissejajar

Duagarisdinamakansejajarjikakeduagaristersebuttidakbersekutupadasatutitik punsetelahdiperpanjang,



1. Garisberpotongan



1. GarisBerimpit

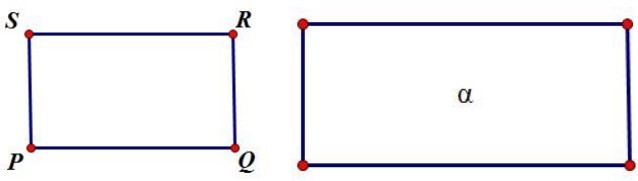


1. Bidang

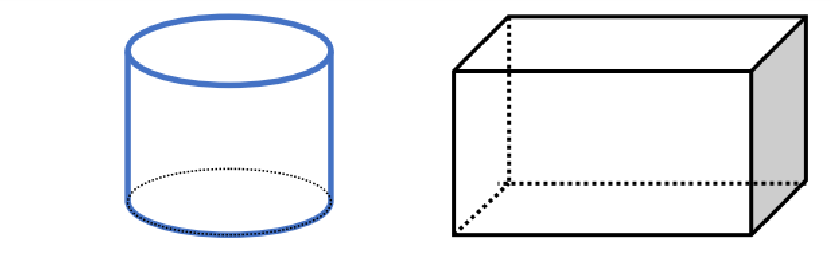
Bidang diartikan sebagai permukaan yang rata, meluas ke segala arahdengan tidak terbatas, dan tidak memiliki tebal. Bidang adalah ide atau gagasanabstrakyanghanya adadalam benakpikiran orangyangmemikirkannya.

GambaratauModeldariBidang

Memberikannamasebuah bidang

1. Ruang

Ruangdiartikansebagaiunsurgeometriyangmemilikipanjang,lebar,dantinggi yang terus mengembang tidak terbatas. Ruang dapat diilustrasikan sebagaibalonyangditiupterusmengembangtanpapecah.Balonyangmengembangtersebut dibentuk oleh titik-titik pada balon dan udara sebagai titik-titik di dalambalon.ModelBangunRuangadalahbendatigadimensiyangsolidataupadatyangmencerminkanberkumpulnya titik-titik.



Gambar1.ContohBangunGeometri

Hal serupa juga dilakukan pada pembelajaran untuk kelompok bangun segiempat sepertipersegidanpersegipanjang.Darisusunanpembelajarantersebutdiatas,siswadapat terlibat secara aktif dan pengetahuan yang diperolehnya merupakan hasil dari pengkonstruksiannya sendiri. Dalam benak siswa terjadi proses asimilasi dan akomodasi yaitu misalnya pada saat siswa mendapatkan informasi baru tentang segiempat yang langsungmenyatudengankonsepawal yangdimilikinyamakaterjadiprosesasimilasi.Jika informasi baru tersebut tidak sesuai dengan konsep awal yang dimilikinya (terjadi miskonsepsi) maka pada benak siswa terjadi penstrukturan kembali kognitif yang telah dimiliki karena informasi baru tadi, ini berarti terjadi akomodasi.

1. **Media Pembelajaran**

**3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang secara harfiah berarti „tengah‟ atau perantara. Dalam bahasa arab disebut „wasail’ bentuk jamak dari ‘wasilah’ yakni sinonim dari al-wast yang artinya juga tengah kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara (wasilah) (Anggraeni, 2015:22). Dalam proses pembelajaran pada kehidupan sehari-hari, media dapat dipakai untuk dapat lebih membantu seorang guru untuk melakukan proses belajar mengajar. Menurut (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Secara umum media merupakan sebuah perantara yaitu contohnya seperti alat yang dapat berbentuk apa saja dan media ini sendiri merupakan suatu bentuk komunikasi dan alat bantu yang dapat digunakan didalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut pendapat lain media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa (Fatria, 2017:136). Menurut Hasnida (2014) media sering diidentikan dengan berbagai jenis peralatan atau sarana untuk menyajikan pesan.

Jadi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah alat peraga yang dapat membantu aktivitas seseorang baik itu guru, orang tua, dan yang lainnya untuk dapat membantu mereka lebih mempermudah seseorang dalam membagikan informasi ataupun pembelajaran kepada yang lainnya. Media dapat berupa audio, visual dan audiovisual.

**3.2 Jenis-jenis Media**

Media dibagi dari beberapa jenis-jenis yaitu media audio, visual, dan audio visual. Djamarah (2002:140) mengemukakan bahwa yang dimaksud media pembelajaran berhubungan dengan 3 hal berikut:

1. Media auditif (audio) yaitu media yang hanya mengandalkan suara contohnya ialah radio, rekorder, dan kaset.
2. Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan contohnya ialah film, foto, dan lukisan.
3. Media audio visual yaitu media yang hanya memakai unsur suara dan gambar contohnya seperti animasi.

Adapun jenis-jenis media menurut Anderson (1976) terdapat beberapa jenis media pembelajaran, di antaranya adalah:

1. Media audio (siaran radio, CD, telepon, dsb).
2. Media cetak (buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, dan lainnya).
3. Media audio-cetak (kaset audio yang dilengkapi tulisan, dan sebagainya).
4. Proyeksi visual diam (film bingkai (slide) dan overhead transparansi).
5. Proyeksi audio visual diam (film bingkai slide bersuara).
6. Visual gerak (film bisu).
7. Audio visual gerak (film gerak bersuara, video/ VCD, televisi, dan lain-lain).
8. Objek fisik (benda nyata, model, spesimen).
9. Manusia dan lingkungan (guru, pustakawan, laboran).
10. Komputer (CAI).

Jenis-jenis media dapat berbentuk apa saja asalkan media tersebut dapat dipahami oleh penggunanya dan juga semua orang agar media tersebut dapat mempermudah pekerjaan untuk seorang guru di kedepannya.

**3.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran ialah alat bantu yang berfungsi sebagai sumber pembelajaran didalam kehidupan sehari-hari. Menurut Munadi (2012:36), fungsi media pembelajaran memiliki fungsi lain yang merupakan hasil pertimbangan dari kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya. Sedangkan menurut Asyhar (2012:29), media pembelajaran memiliki 7 fungsi yang terdiri dari:

1. Sebagai sumber belajar

Sumber belajar didapat dari mana saja salah satunya media pembelajaran karena bisa memberikan informasi tentang materi yang sedang dipelajari siswa. Informasi yang diberikan oleh media pembelajaran bisa sangat menarik dan menambah ilmu pengetahuan diluar dari materi yang sedang dipelajari.

1. Fungsi Semantik

Semantik adalah hal-hal yang berkaitan dengan maksud atau makna dari sebuah simbol, tanda, istilah atau kata. Media pembelajaran bisa digunakan untuk menjelaskan maksud dari simbol atau tanda dengan cara yang menarik.

1. Fungsi manipulatif

Maksudnya, media pembelajaran mampu menghadirkan fungsi manipulatif dari sebuah materi pembelajaran. Misalnya, ketika ingin mempelajari tentang bagaimana minyak bumi terbuat yang tak bisa disaksikan secara langsung, siswa dapat melihatnya melalui animasi proses terbentuknya minyak bumi.

1. Fungsi fiksatif

Media mampu menangkap, menyimpan, atau menampilkan kembali objek atau kejadian yang terjadi di masa lalu. Contohnya pada peristiwa proklamasi yang dilihat melalui gambar.

1. Fungsi distributif

Berkaitan dengan jangkauan dari media pembelajaran. Contohnya adalah penggunaan video conference sehingga siswa dapat belajar dari mana saja.

1. Fungsi psikologis

Fungsi ini berkaitan dengan atensi, afektif, kognitif, imajinasi, dan motivasi yaitu kemampuan media pembelajaran untuk menarik minat dan perhatian siswa.

1. Fungsi sosio-kultural

Kemampuan media pembelajaran untuk mengatasi hambatan dalam penyampaian pesan karena perbedaan budaya pada tiap-tiap siswa.

Menurut Kemp and Dayton dalam Riyana (2009:14), fungsi media adalah sebagai berikut:

1. Pesan dalam kegiatan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Kegiatan pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Membuat pembelajaran lebih aktif saat belajar.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
5. Mempersingkat waktu pembelajaran.
6. Pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran.

**3.4 Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum media pembelajaran merupakan suatu inovasi yang dapat lebih mempermudah suatu interaksi antara guru dengan peserta didiknya didalam mencapai suatu tujuan pembelajaran tersebut.

Menurut Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan beberapa teori tentang manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat dibakukan.

Pendidik mungkin memiliki interpretasi yang beragam terhadap sesuatu. Melalui media, penafsiran yang beragam tersebut dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga prinsip, konsep, proses atau prosedur yang abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan direncanakan dengan tepat, media dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk aktif berkomunikasi dua arah. Tanpa media, pendidik mungkin cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa.

1. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.

Seringkali pendidik menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi pembelajaran. Jika mereka memanfaatkan media pembelajaran dengan baik maka pembelajaran akan memakan waktu lebih sedikit.

1. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

Selain menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, penggunaan media juga dapat membantu siswa menyerap materi lebih dalam dan utuh.

1. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun mereka mau, tanpa tergantung pada kehadiran pendidik.

1. Sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Dengan adanya media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu dan proses pencarian ilmu.

1. Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan adanya media, pendidik tidak perlu mengulang penjelasan dan mengurangi penjelasan secara lisan, sehingga pendidik dapat lebih memperhatikan aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan dan sebagainya.

Menurut Sudjana dan Rivai (1992;2) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Materi pembelajaran akan memiliki makna yang lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan mereka menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar setiap jam pelajaran. .
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga kegiatan lain seperti mengamati.

**3.5 Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Rohani (2014:18), berpendapat tentang klasifikasi media pembelajaran berdasarkan indera yang digunakan di antaranya media audio, media visual, dan audio visual.

Menurut (Arsyad, 2014: 20-21), klasifikasi media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (software) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan; contohnya foto, gambar, poster, kartun, grafik dan sebagainya.
2. Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Misalnya: film bersuara, video, televisi, sound slide.
3. Media Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti animasi. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.
4. Media Realita yaitu media nyata yang ada di di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti binatang, spesimen, herbarium dan lain sebagainya

Menurut Sardiman (2008:28), mengemukakan beberapa jenis media pembelajaran, di antaranya:

1. Media Grafis. Termasuk media visual yang menyalurkan pesan lewat indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbolsimbol komunikasi visual. Ada beberapa media grafis yang sering digunakan, yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, globe, dan papan flannel.
2. Media Audio. Penyaluran pesan lewat indera pendengaran, pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang- lambang auditif, baik verbal (lisan, ucapan) maupun nonverbal. Beberapa media audio di antaranya radio, alat perekam pita magnetic, dan laboratorium bahasa.
3. Media Proyeksi Diam. Memiliki persamaan dengan media grafis dalam arti penyajian rancang-rancangan visual.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas jadi dapat disimpulkan bahwa dengan adanya klasifikasi media pembelajaran didalam proses belajar akan dapat lebih mudah untuk mengajarkan suatu materi kepada siswa serta dapat lebih menarik perhatian siswa agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran serta lebih memfokus pemahaman materi pelajaran dengan mudah dan juga lebih efisien yang nantinya dapat berpotensi untuk memperkuat kreativitas mengembangkan pola pikir siswa.

### MediaGambar

1. PengertianMediaGambar

Di antara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dibawahinibeberapapengertianmediagambar,diantaranya: Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque projector.

Daripengertiandiatasdapatdisimpulkanbahwamediagambaradalahperwujudanlambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang di visualisasikan kedalam bentuk dua dimensi. Bentuknya dapat berupa gambar situasi dan lukisan yang berhubungan dengan pokok bahasan berhitung.

1. FungsiMediaGambar

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Secara garis besar, fungsi penggunaan media gambar adalah sebagai berikut:

1. Fungsiedukatif,yangartinyamendidikdanmemberikanpengaruhpositifpadapendidikan.
2. Fungsi sosial, memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
3. Fungsiekonomis,meningkatkanproduksimelaluipembinaanprestasikerjasecaramaksimal.
4. Fungsipolitis,berpengaruhpadapolitikpembangunan.
5. Fungsi seni budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediaan yang modern.

Fungsi-fungsitersebutdiatasterkesanmasihbersifatkonseptual.Fungsipraktisyang dijalankan oleh media pengajaran adalah sebagai berikut:

1. Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik, misalnya kaset video rekaman kehidupan di laut sangat diperlukan oleh anak yang tinggal di daerah pegunungan.
2. Mengatasibatasruangdankelas.Misalnyagambartokohpahlawanyangdipajang diruang kelas.
3. Mengatasiketerbatasankemampuanindera.
4. Mengatasiperistiwaalam.Misalnyarekamanperistiwaletusangunungberapiuntuk menerangkan gejala alam.
5. Menyederhanakankompleksitasmateri.
6. Memungkinkansiswamengadakankontaklangsungdenganmasyarakatataualamsekitar.
7. KarakteristikMedia

MenurutRahadiadabeberapakarakteristikmediagambar,yaitu:

1. Harus autentik, artinya dapat menggambarkan obyek/peristiwa seperti jika siswa melihat langsung.
2. Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
3. Ukurangambarproposional, sehinggasiswa mudahmembayangkanukuran sesungguhnya benda/obyek yang digambar.
4. Memadukanantarakeindahandengankesesuaiannyauntukmencapaitujuan pembelajaran.
5. Gambarharusmessage.Tidaksetiapgambaryangbagusmerupakanmediayangbagus.

Sebagaimediayangbaik,gambarhendaklahbagusdarisudutsenidansesuaidengantujuan pembelajaranyangingindicapai.Atasdasarkarakteristiktersebutmakamediagambar memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

Kelebihanmediagambaradalah:

1. Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
2. Dapatmengatasibatasanruangdanwaktu.
3. Dapatmengatasiketerbatasanpengamatan kita.
4. Memperjelas masalah dalam bidang apasajadan untuk semuaorang tanpamemandang umur sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
5. Harganyamurahdanmudahdidapatsertadigunakan.

Adapun kelemahan media gambar adalah:

1. Hanyamenampilkanpersepsiinderamata,ukurannyaterbatashanyadapatterlihatoleh sekelompok siswa
2. Gambardiintepretasikansecarapersonaldansubyektif.
3. Gambardisajikandalamukuranyangsangatkecil,sehinggakurangefektifdalam pembelajaran.

Langkah-langkahPembelajaranBerhitungdenganMediaGambar.

Proses belajar mengajar berhitung dilaksanakan dari konkret ke yang abstrak, sesuai dengan penyajiannya yang didasarkan atas prinsip: mudah ke sukar, sederhana ke rumit, konkrit ke abstrak, lingkungan sehari-hari dari yang sempit dan dekat dengan siswa ke yang lebih luas dan jauh dengan siswa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Secara teoritis, pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran matematika sudah barang tentu merupakan internalisasi dari diperolehnya pengalaman langsung melalui benda- benda tiruan, yang merupakan wujud dari pengalaman yang paling tinggi nilainya, sekaligus merupakan penjelas dari konsep-konsep pelajaran matematika yang bersifat abstrak. Selaras dengan tujuan pemanfaatan media gambar yakni untuk menyederhanakan kompleksitas materi, maka pembelajaran matematika dengan media gambar akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Daya imajinasi atau citra anak didik dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam materi pengajaran. Dalam merancang media pengajaran perlu memperhatikan beberapa patokan guna mempertinggi daya tarik serta motivasi belajar siswa, antara lain:

1. Kesederhanaan, dalam tata letak (*layou*t) media pengajaran tampak pada gambar yang cukup besar dan jelas rincian pokoknya sehingga terlihat jelas perbedaan antara latar depan dan latar belakang unsur pokok yang ditonjolkan.
2. Keterpaduan, ada hubungan erat di antara berbagai unsur visual sehingga keseluruhannya berfungsi padu.
3. Penekanan, memegang peranan penting dalam media pengajaran walaupun penyajian bersifat tunggal, memiliki keterpaduan, seringkali memerlukan penekanan hanya pada satuunsur yang justru memerlukan titik perhatian siswa.
4. Keseimbangan, mencakup dua macam yaitu keseimbangan formal atau simetris dan keseimbangan informal atau asimetris.
5. Garis, fungsi garis dalam sebagai unsur visual adalah sebagai penuntun bagi para pengamat (siswa), dalam mempelajari rangkaian konsep, gagasan, makna atau isi pelajaran yang tersirat di dalam media gambar yang dipertunjukkan.
6. Bentuk,bentuksebagaiunsurvisualdiperlukandalamsebuahpameran.
7. Tekstur, adalah unsur visual yang memungkinkan timbul suatu kesan kasar atau halusnya permukaan. Tekstur juga dapat digunakan seperti warna dalam hal penekanan, aksentuasi atau pemisahan, serta dapat menambah kesan keterpaduan.
8. Ruang, merupakan unsur gambar yang penting dalam merancang media pengajaran. Hanya dengan pemanfaatan ruang secara hati-hati berbagai unsure visual dari sebuah rancangan media gambar akan menjadi efektif.
9. Warna, merupakan penambahan yang penting untuk sebagian besar mediavisual, tetapi pemakaiannnya harus hemat dan hati-hati bila menghendaki hasil yang terbaik.

**2.5 Penelitian Terdahulu**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Peneliti** | **Judul** | **Hasil penelitian** |
| 1 | Mursalin | PembelajaranGeometriBidangDatarDiSekolahDasarBerorientasiTeoriBelajarPiaget | Pembelajaran geometri di Sekolah Dasar dapat memberikan kontribusi bagi kepentingan siswa dalam belajar matematika, baik untuk pembentukan sikap dan pola pikir, untuk keperluan mempelajari ilmu pengetahuan yang lain, dan untuk keperluan dalam kehidupansehari-hari.Olehkarenaitu,penguasaankonsepdanketerampilangeometriadalah sangatpentingdalammendukungkeberhasilansiswabelajar. |
| 2 | Sobari | PenggunaanMediaGambaruntukMeningkatkanHasilBelajarMatematikaSiswaKelasVAMI“Al-Husna”KecamatanKarawaciKotaTangerang. | penggunaanmediagambardapatmeningkatkanhasilbelajarmatematikasiswakelasVAMI“Al-Husna”Kecamatan Karawaci Kota Tangerang. Siswa menjadi lebih termotivasi dan aktifdalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media gambar. |
| 3 | Rosmayanti | Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelas 1 Sdn 017 Seberang Cengar Kecamatan Kuantan Mudik | Hasil penelitian ini adalah penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika |

**2.6 Kerangka Berfikir**

Berdasarkan dari judul penelitian yang akan diteliti maka penulis membuat kerangka berfikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut yakni signifikansi pembelajaran materi geometri pada tingkat pendidikan dasar. Materi geometri yang diperkenalkan sejak dini memegang peranan krusial dalam membangun fondasi pemahaman matematika yang lebih kompleks di kemudian hari. Namun, mengajarkan konsep-konsep geometri kepada siswa kelas I sering kali menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan pemahaman awal dan tingkat minat yang masih berkembang. Dalam konteks ini, penggunaan media dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif. Media gambar, khususnya, dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep geometri dengan cara yang lebih mudah dipahami, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media gambar dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi geometri, serta perubahan apa yang terjadi dalam pemahaman siswa mengenai konsep-konsep geometri setelah penerapan media gambar tersebut. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I dalam materi geometri dan untuk mengidentifikasi perubahan dalam pemahaman siswa mengenai konsep geometri setelah penggunaan media gambar.

Kajian pustaka akan mencakup teori-teori terkait belajar dan pembelajaran geometri, termasuk teori kognitif dan perkembangan anak usia dini yang relevan dengan pemahaman geometri. Selanjutnya, akan dibahas mengenai berbagai jenis media pembelajaran dan perannya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media gambar sebagai alat pembelajaran spesifik juga akan dikaji, dengan fokus pada efektivitasnya dalam konteks pendidikan matematika. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika, terutama geometri, akan ditelaah untuk memberikan konteks dan landasan bagi penelitian ini.Metodologi penelitian akan menjelaskan desain penelitian yang digunakan, seperti apakah penelitian ini bersifat eksperimen atau tindakan kelas. Penelitian ini akan melibatkan siswa kelas I dari sekolah tertentu sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data akan meliputi penggunaan alat ukur seperti tes, observasi, dan wawancara untuk memperoleh informasi yang komprehensif. Prosedur pengumpulan data akan mencakup tes awal sebelum penggunaan media gambar, pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang melibatkan media gambar, dan tes akhir untuk mengukur perubahan hasil belajar. Teknik analisis data yang akan digunakan termasuk analisis statistik untuk mengukur perubahan hasil belajar dan analisis kualitatif dari observasi dan wawancara untuk memahami dampak media gambar.

Implementasi media gambar dalam pembelajaran akan dijelaskan dengan detail mengenai proses pengembangan media gambar, termasuk desain dan pembuatan media yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Penerapan media gambar dalam pembelajaran akan melibatkan strategi dan metode pengajaran yang dirancang untuk memaksimalkan efektivitas media gambar, serta aktivitas pembelajaran yang melibatkan media gambar secara langsung.Bagian hasil dan pembahasan akan menganalisis data yang diperoleh untuk mengevaluasi hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media gambar. Perbandingan ini akan membantu dalam mengidentifikasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi geometri meningkat. Diskusi akan menyajikan interpretasi dari hasil penelitian dan menghubungkannya dengan teori serta penelitian terdahulu, serta membahas faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media gambar dalam pembelajaran geometri.

Adapun langkah-langkah proses penelitian akan dipaparkan dalam kerangka berfikir berikut:

Siswa kelas I SD Negeri 050660 Pematang Buluh

Minimnya penggunaan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku saja sebagai media pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Peserta didik sangat membutuhkan sebuah media didalam proses pembelajaran.

Produk akhirnya ialah media pembelajaran berupa gambar untuk menajarkan ke siswa dengan media gambar untuk mengajar matematika pada siswa kelas I SDN 050660 Pematang Buluh pada geometri.

**2.6 Hipotesis**

Berdasarkan dari kerangka berfikir yang telah dikembangkan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu "penggunaan media gambar dalam pembelajaran materi geometri dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep geometri pada siswa kelas I secara lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional di kelas I SD Negeri 050660 Desa Pematang Buluh Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat”.