

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media memiliki arti segala sesuatu yang dijadikan sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan agar dapat mencapai tujuan tertentu. Sedangkan pembelajaran yaitu suatu proses, cara, perbuatan yang diusahakan oleh pendidik agar peserta didik dapat belajar.⁴⁵

Menurut Gerlach dan Ely, media pembelajaran dapat berupa materi pelajaran, manusia, ataupun kegiatan yang dapat membuat peserta didik mendapatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baru. Wahab dkk. mengatakan media pembelajaran merupakan alat yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi dari sumber belajar kepada peserta didik.⁴⁶ Jadi, media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan pendidik agar pembelajaran dapat dilakukan secara efektif, sehingga peserta didik dapat belajar dengan senang dan tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran terbagi menjadi 2 macam dalam segi perkembangan menurut Seels dan Glasgow yang dikutip oleh Audie, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1. Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan, yaitu proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, filmstrips.

⁴⁵ Wahab and et al., *Media Pembelajaran Matematika*, 1–2.

⁴⁶ Wahab and et al., 2–3.

- b. Visual yang tidak diproyeksikan, yaitu gambar atau poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, dan papan info.
- c. Audio, yaitu rekaman piringan, pita kaset, reel, cartridge.
- d. Penyajian multimedia, yaitu slide plus suara, multi-image.
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, dan video.
- f. Cetak, buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, dan lembaran lepas.
- g. Permainan, yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- h. Realita, yaitu model, specimen, dan manipulatif.

2. Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi, yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
- b. Media berbasis mikroprosesor, yaitu computer assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelijen, dan interaktif.⁴⁷

Menurut Batubara, jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi tujuh bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Benda nyata (realita), yaitu benda nyata yang dapat diamati manusia, seperti tumbuhan, hewan, dan lainnya.
2. Manusia, yaitu orang yang diminta untuk menyampaikan ataupun mendemonstrasikan suatu informasi, seperti reporter dan instruktur senam.
3. Model, yaitu sebuah benda tiruan yang bersifat tiga dimensi sehingga dapat disentuh langsung oleh penggunanya, seperti miniatur ka'bah, globe, dan lainnya.
4. Teks, yaitu rangkaian huruf atau angka, seperti buku teks, buku cerita, dan lainnya.

⁴⁷ Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," 591.

5. Visual, yaitu bahan grafis yang menyampaikan informasi lewat indra penglihatan, seperti gambar dan bagan.
6. Audio, yaitu perangkat yang menyampaikan informasi lewat indera pendengaran, seperti MP3 player, radio, audio cast, dan lainnya.
7. Multimedia, yaitu media hasil teknologi komputer yang mampu merangkai dan mengintegrasikan media audio, teks, dan gambar bergerak ke dalam sebuah produk, seperti video, aplikasi pembelajaran, animasi, simulasi, web, kelas virtual, dan lainnya.⁴⁸

Pembelajaran yang berhasil akan memberi dampak baik kepada mutu pendidikan. Keberhasilan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai unsur, yaitu pendidik, peserta didik, media, sarana, dan lingkungan sekitar. Penguasaan materi menjadi tanggung jawab utama pendidik. Pendidik juga memiliki tugas memahami karakter peserta didik, agar pendidik dapat menentukan media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Metode dan media pembelajaran menjadi komponen penting dan saling berkaitan dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran akan menentukan media pembelajaran. Menurut Rahman dkk. yang dikutip oleh Nurhayati dan Rosadi, untuk menentukan media pembelajaran harus memperhatikan tujuan pembelajaran, materi pelajaran, dan karakteristik peserta didik.⁴⁹

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki beberapa manfaat, menurut Kemp dan Dylon dalam kutipan Rahma. Manfaat penggunaan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

⁴⁸ Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, 6–7.

⁴⁹ Nurhayati and Rosadi, “Determinasi Manajemen Pendidikan Islam: Sistem Pendidikan, Pengelolaan Pendidikan, dan Tenaga Pendidikan (Literatur Manajemen Pendidikan Islam),” 456.

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Pendidik yang menggunakan media pembelajaran akan dapat menyampaikan materi pelajaran yang sama, dan meminimalisir penafsiran peserta didik yang beragam. Peserta didik juga akan mendapatkan informasi yang sama.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Penyampaian materi pelajaran lebih jelas, lengkap dan menarik jika menggunakan media pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan gambar, suara, video, gerakan secara alami ataupun manipulasi. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, daripada tidak menggunakan media pembelajaran. Rasa keingintahuan peserta didik juga akan meningkat, merangsang peserta didik untuk bergerak aktif, serta menghidupkan suasana kelas.⁵⁰

3. Proses pembelajaran menjadi interaktif

Komunikasi dua arah antara peserta didik dan pendidik akan tercipta. Media pembelajaran yang dibuat dan digunakan dalam proses pembelajaran akan membuat peserta didik yang responsif dan aktif, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada pendidik.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi. Pendidik tidak perlu terlalu mengeluarkan tenaga lebih banyak, materi akan tersampaikan dengan lebih

⁵⁰ Rahma, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)," 91.

jelas jika menggunakan media. Peserta didik juga akan lebih cepat memahami dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Peserta didik akan mendapat pengalaman belajar yang baru, yaitu dengan melihat, menyentuh, merasakan, dan mengalami sendiri melalui media yang digunakan. Sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar serta meningkatkan kualitas hasil belajar.

6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

Perancangan media pembelajaran sebaiknya dibuat dengan sempurna, akan dapat digunakan dengan leluasa, dimana saja dan kapan saja tanpa tergantung dengan situasi dan kondisi. Peserta didik akan sadar beragamnya sumber belajar yang berada di sekitar dapat dimanfaatkan untuk belajar.

7. Media dapat menumbuhkan sifat positif dalam peserta didik terhadap materi dan proses belajar

Peserta didik akan termotivasi untuk memahami materi lebih dalam dan semangat mencari sendiri sumber ilmu pengetahuan yang diperlukan untuk belajar. Sehingga media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap mandiri dan inisiatif yang tinggi agar dapat memahami suatu materi.

8. Mengubah peran peserta didik ke arah positif dan produktif

Sumber belajar peserta didik bukan pendidik sepenuhnya, jika menyampaikan materi dengan lengkap dan rinci, karena media pembelajaran dapat berperan dalam menyampaikan materi. Sehingga waktu luang pendidik dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan belajar, membentuk kepribadian, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

9. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret

Materi akan lebih konkret atau nyata jika menggunakan media pembelajaran sebagai pelengkap dalam menyampaikan materi. Peserta didik juga akan lebih memahami materi.⁵¹

10. Media dapat mengatasi kendala ruang dan waktu

Sesuatu yang berada di luar kelas, di luar angkasa, peristiwa masa lampau dapat disajikan di kelas melalui media pembelajaran. Peserta didik dapat melihat langsung dan memahami materi yang disampaikan.

11. Media dapat membantu mengatasi indra manusia

Objek pada materi pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar, terlalu jauh, dan terlalu cepat atau lambat dapat dipelajari dan dilihat langsung melalui media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mengatasi indra manusia.⁵²

Suatu proses pembelajaran yaitu terdiri dari pendidik dan peserta didik. Dua posisi ini memiliki tugas masing-masing, yaitu mengajar dan belajar. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika semua komponen yang saling berkaitan dapat berinteraksi dengan baik. Menurut Ali yang dikutip oleh Supriyono menyebutkan komponen-komponen tersebut, yaitu tujuan, bahan/materi ajar, metode, alat/media, dan evaluasi.⁵³ Jika salah satu komponen yang berkaitan ini tidak digunakan dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen dalam suatu pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai

⁵¹ Rahma, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)," 92.

⁵² Rahma, 93.

⁵³ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," 44.

komunikasi non-verbal, sehingga media pembelajaran harus ada atau harus digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dan bersifat mutlak, agar hasil yang diharapkan dapat maksimal.⁵⁴

Jadi, media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan pendidik agar pembelajaran dapat dilakukan secara efektif, dapat berupa materi pelajaran, manusia, serta kegiatan. Sehingga peserta didik dapat belajar dengan senang dan tujuan pembelajaran tercapai serta membuat peserta didik mendapatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan baru.

B. Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran

Seorang pendidik memiliki peran penting dalam membangun pengetahuan baru pada proses pembelajaran. Pengetahuan peserta didik yang harus dibangun pendidik adalah cara membangun pengetahuan konseptual dan prosedural secara seimbang, yaitu pendidik harus kaya pengetahuan tentang materi yang akan diajarkan dan bagaimana cara mengajarnya.⁵⁵ Ketika mengajar materi tertentu, pendidik juga perlu mengantisipasi kemungkinan. Kemungkinan-kemungkinan tersebut yaitu apakah peserta didik dapat mengerjakan sebuah tugas tertentu dan apakah peserta didik menemukan masalah mudah atau sulit dalam belajar. Pendidik harus mampu menjadi pendengar dan penafsir dari pemikiran peserta didik yang muncul dari bahasa atau cara-cara yang digunakan dalam mengungkapkan.⁵⁶

⁵⁴ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," 44.

⁵⁵ Purnomo, *Pembelajaran Matematika Untuk PGSD: Bagaimana Guru Mengembangkan Penalaran Proporsional Siswa*, 5.

⁵⁶ Purnomo, 8.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik untuk menyampaikan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat terjadi proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan materi yang menarik dan memadatkan informasi.⁵⁷ Menurut Suryani dalam buku Batubara, sejarah penggunaan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi terbagi menjadi enam tahap perkembangan, yaitu sebagai berikut:

1. 1600-an (Perkembangan teknologi percetakan surat kabar)
2. 1800-an (Perkembangan teknologi fotografi, telepon dan gramopon)
3. Awal 1900 (Perkembangan teknologi film roman, radio dan alat perekam)
4. Pertengahan 1900 (Perkembangan teknologi televisi, satelit dan surat kabar digital)
5. Akhir 1900 (Perkembangan teknologi komputer, internet, video, DVD, dan TV satelit)
6. 2000 (Perkembangan multimedia sebagai bagian dari internet)⁵⁸

Pemakaian media pembelajaran melalui beberapa proses tertentu. Pada awal sejarah pendidikan, istilah media pembelajaran sebenarnya tidak dikenal. Pendidik menjadi satu-satunya sumber untuk memperoleh ilmu. Pada perkembangan selanjutnya, sumber pembelajaran bertambah dengan adanya buku. Pada masa pertengahan abad ke-20, atau akhir tahun 1950, teori komunikasi yang dipelajari oleh para ahli secara bersamaan dengan munculnya alat bantu visual, sebagai penyalur pesan atau informasi belajar sehingga

⁵⁷ Risnawati, Amir, and Sari, "The Development of Learning Media Based on Visual, Auditory, and Kinesthetic (VAK) Approach to Facilitate Students' Mathematical Understanding Ability," 1–2.

⁵⁸ Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, 5.

berdampak pada proses pembelajaran. Pada waktu itu, alat bantu visual dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap peserta didik.⁵⁹ Peserta didik yang memiliki daya serap yang bagus akan memudahkan dalam memahami dan menguasai materi. Dapat diartikan bahwa alat bantu atau media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran.

Tahap berikutnya, muncul pengaruh teknologi audio sekitar abad ke-20, yaitu kombinasi alat bantu audio visual untuk membantu pembelajaran ini disebut dengan *audio visual aids* (AVA). Bersamaan dengan munculnya AVA, Edgar Dale membuat klasifikasi tingkatan pengalaman belajar (Kerucut Pengalaman/Cone of Experience) dari paling konkret sampai paling abstrak. Pendidik sangat terpicat, karena sangat mempengaruhi pemilihan jenis media yang paling sesuai untuk memberikan pengalaman belajar tertentu. Pada akhir 1950, teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat audio visual sebagai penyalur pesan. Pada 1960-an, para ahli mulai memperhatikan peserta didik sebagai komponen utama pembelajaran. Pada saat itu teori behaviorisme yang digagas oleh BF. Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam proses pembelajaran, yang dapat mengubah tingkah laku peserta didik. Produk media pembelajaran yang dilandasi oleh teori ini adalah diciptakannya *teaching machine* (mesin pengajaran) dan *programmed instruction* (pembelajaran terprogram).⁶⁰

Penggunaan media pembelajaran berimplikasi terhadap kelancaran proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media yang baik dan benar dapat mempermudah pendidik menjelaskan materi sehingga dapat mempercepat

⁵⁹ Marlina and et al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*, 23–24.

⁶⁰ Marlina and et al., 24–25.

pencapaian tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Media pembelajaran akan merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat juga merangsang peserta didik untuk mengemukakan pertanyaan dan dapat memberi respon positif pada proses pembelajaran.⁶¹

Media pembelajaran dapat berubah seiring berjalannya waktu. Media pembelajaran hendaknya dikembangkan agar menjadi lebih baik dan lebih bermanfaat bagi peserta didik serta lembaga pendidikan. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan materi yang menarik dan memadatkan informasi. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

C. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan usaha sadar yang melibatkan proses interaktif antara pendidik dan peserta didik untuk memahami, merespon dan bergerak untuk mencapai tujuan belajar.⁶² Matematika yaitu salah satu ilmu yang dapat bermanfaat sebagai pengembangan daya pikir kemampuan berargumentasi. Ilmu matematika dapat memberikan kontribusi dalam pemecahan masalah sehari-hari dan memberi dorongan untuk meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika sebagai ilmu dasar harus dikuasai peserta didik,

⁶¹ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," 47.

⁶² Purnomo, *Pembelajaran Matematika Untuk PGSD: Bagaimana Guru Mengembangkan Penalaran Proporsional Siswa*, 4.

terutama pada masa pendidikan dasar.⁶³ Ilmu matematika juga berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika yaitu sebuah pendekatan sistem perubahan dan cara yang menyebabkan peserta didik dapat bereaksi terhadap matematika. Pembelajaran matematika pada sekolah dasar merupakan penanaman konsep matematika dasar dengan materi yang tidak terlalu sulit. Proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika harus menarik dan menyenangkan⁶⁴ agar peserta didik tidak bosan dan takut, dan tujuan pembelajaran mudah tercapai. Sehingga belajar matematika bukan hal yang harus dihindari, tetapi harus diminati.

Di Indonesia, pembelajaran matematika sudah dimulai sejak tahun 1973. Berhitung merupakan sebutan awal yang sekarang berganti menjadi matematika, pemerintah yang mengubah nama pada saat itu. Sejak itu juga mata pelajaran matematika menjadi wajib di sekolah, baik sekolah dasar, sekolah menengah pertama maupun sekolah menengah atas. Matematika di Indonesia merupakan warisan pendidikan kolonial Belanda. Materi pelajaran yang diberikan pada peserta didik sekolah dasar waktu itu yaitu *rekenen* (berhitung). Istilah-istilah dalam pendidikan berasal dari bahasa Belanda yang kemudian diterjemahkan menjadi bahasa Indonesia dan ditulis oleh pakar bangsa Indonesia sendiri. Sembiring dan Soedjadi dalam buku Hadi menyebutkan, tokoh-tokoh yang menulis ilmu matematika yaitu: Alders, Karim Gunara, Rawuh, Wirasto, dan Van

⁶³ Trimurtini et al., "The Effectivity of Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach with Geoboard Media on Mathematics Learning for Four-Grade Elementary Students," 1.

⁶⁴ Siregar, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Media Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri 010 Rambah," 236.

Tyin. Buku-buku yang ditulis menjadi pedoman dalam pembelajaran matematika di Indonesia.⁶⁵

Matematika mengalami perubahan, dari matematika tradisional menjadi matematika modern menurut Sembiring dan Soedjadi dalam buku Hadi. Matematika tradisional menekankan pada hafalan dan berhitung cepat, matematika modern menekankan pada pengertian. Matematika modern memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan pendekatan informal. Peserta didik dapat melakukan eksperimen untuk menemukan rumus, yang semula dalam matematika tradisional diharuskan menghafal rumus.
2. Bahasa, istilah, simbol, dan notasi yang digunakan lebih sistematis. Diberikan perbedaan antara bilangan dan lambang bilangan, ruas garis dan garis dibedakan dengan menggunakan gambar.
3. Menggunakan teori Piaget, Bruner dan Dienes dalam proses pembelajaran. Teori-teori tersebut merupakan teori baru yang menekankan pada pendekatan informal, khususnya untuk tingkat rendah, menyesuaikan kesiapan peserta didik yang terdapat pada teori Piaget, menggunakan metode penemuan yang terdapat pada teori Bruner, dan menggunakan berbagai media atau alat peraga pada proses pembelajaran yang sesuai dengan teori Dienes.⁶⁶

Matematika adalah cara atau metode berpikir dan bernalar. Matematika dapat digunakan untuk pembuatan keputusan, apakah suatu ide itu benar atau salah atau paling tidak ada kemungkinan benar. Matematika juga dapat disebut seni, seperti pada musik, penuh dengan simetri, pola dan irama yang dapat sangat

⁶⁵ Hadi, *Pendidikan Matematika Realistik: Teori, Pengembangan, Dan Implementasinya*, 1.

⁶⁶ Hadi, *Pendidikan Matematika Realistik: Teori, Pengembangan, Dan Implementasinya*, 2.

menghibur.⁶⁷ Matematika dapat membentuk pola pikir matematis yang sistematis, logis, kritis dengan penuh kecermatan. Matematika bagi peserta didik di sekolah dasar berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang selanjutnya.⁶⁸ Penguasaan materi dasar, dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dan menguasai materi berikutnya.

Pembelajaran matematika harus memiliki keterkaitan antara pengalaman belajar peserta didik sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Hal ini sesuai dengan “pembelajaran spiral”, sesuai teori Bruner. Pada ilmu matematika, setiap konsep berkaitan dengan konsep lain, dan suatu konsep menjadi prasyarat bagi konsep yang lain. Oleh karena itu, peserta didik harus lebih banyak diberi kesempatan untuk melakukan keterkaitan tersebut.⁶⁹

Proses pembelajaran matematika harus mencapai pemahaman konsep materi. Konsep adalah dasar dari proses mental yang lebih tinggi untuk merumuskan prinsip generalisasi. Memahami konsep yaitu kemampuan untuk memahami sesuatu, mengubah informasi menjadi lebih bermakna. Pemahaman konsep adalah kompetensi yang ditunjukkan peserta didik dalam melakukan prosedur secara luwes, benar, efisien, dan tepat.⁷⁰ Pemahaman konsep dalam proses pembelajaran matematika merupakan kemampuan yang sangat penting dan harus dimiliki peserta didik.

⁶⁷ Fakhri Auliya, “Etnomatematika Kaligrafi Sebagai Sumber Belajar Matematika di Madrasah Ibtidaiyah,” 78–79.

⁶⁸ Awaludin and et al., *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI*, 11–12.

⁶⁹ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, 4.

⁷⁰ Sumarni et al., “The Students’ Mathematical Concept Understanding Ability through Cooperative Learning Type Jigsaw Assisted Visual Media,” 1.

Pembelajaran matematika di SD/MI memiliki karakteristik khusus, yaitu hakikat peserta didik dan hakikat matematika. Peserta didik pada tingkat sekolah dasar mengalami perkembangan pada tingkat berpikir. Khususnya peserta didik pada kelas rendah, sebagian dari mereka berpikirnya masih berada pada tahapan (pra konkret). Sedangkan hakikat matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat dan semacamnya. Perbedaan karakteristik itu mengharuskan pendidik memiliki kemampuan khusus untuk menjembatani antara dunia peserta didik yang belum berpikir secara deduktif agar dapat mengerti dunia matematika yang bersifat deduktif.⁷¹ Sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil. Tujuan pembelajaran juga akan tercapai.

Seorang pendidik harus melakukan pembelajaran yang efektif. Keefektifan pembelajaran menjadi tolak ukur sebuah keberhasilan seorang pendidik dalam mengelola kelas. Pembelajaran dapat dikatakan bermanfaat apabila peserta didik dapat mencapai kriteria yang telah ditetapkan. Pembelajaran matematika akan bermakna apabila dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari untuk menemukan serta membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang nyata.⁷²

Matematika sebagai ilmu dasar harus dikuasai peserta didik, terutama pada masa pendidikan dasar. Sehingga proses pembelajaran harus menarik dan menyenangkan agar peserta didik tidak bosan dan takut, dan tujuan pembelajaran mudah tercapai. Bagi peserta didik yang duduk di sekolah dasar, pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif dan agar proses pembelajaran menyenangkan.

⁷¹ Awaludin and et al., *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI*, 10–11.

⁷² Trimurtini et al., “The Effectivity of Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach with Geoboard Media on Mathematics Learning for Four-Grade Elementary Students,” 1–2.

D. Media Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan dasar bagi peserta didik untuk menerima konsep-konsep matematika secara benar. Pembelajaran matematika di sekolah dasar harus berjalan optimal agar mencapai tujuan pembelajaran. Cara untuk mencapai keberhasilan tersebut yaitu dengan menerapkan model, metode dan strategi pembelajaran dengan maksimal. Selain itu, kemampuan pendidik dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran juga menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran.⁷³ Alat yang membantu penyampaian materi, sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membuat peserta lebih semangat dalam belajar.

Pemerintah menegaskan bahwa penguasaan matematika dan ilmu pengetahuan alam harus didukung oleh seluruh sistem pendidikan nasional, dikarenakan ilmu teknologi yang lebih tinggi pada jenjang pendidikan. Pembelajaran matematika di sekolah menjadi prioritas dalam pembangunan pendidikan. Dalam kurikulum, pembelajaran matematika di sekolah bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi masa depan. Masa yang akan datang akan mengalami perubahan dunia yang berkelanjutan dan menekankan penalaran logis, rasional dan kritis. Sehingga peserta didik diberikan keterampilan agar dapat menggunakan matematika dan penalarannya untuk memecahkan

⁷³ Atmoko, Cahyadi, and Listyarini, "Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI," 120.

berbagai macam masalah dalam kehidupan sehari-hari ataupun untuk mempelajari bidang ilmu lain.⁷⁴

Media pembelajaran matematika merupakan sarana untuk menyampaikan, memahami, mempelajari serta memudahkan peserta didik belajar matematika. Sifat dari matematika yaitu abstrak, sehingga peserta didik khususnya tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama akan mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik membayangkan yang abstrak dengan benda konkret atau nyata/asli.⁷⁵ Sehingga sangat diperlukan benda nyata atau tiruan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Sudjana menyebutkan kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Sesuai tujuan pembelajaran, media pembelajaran hendaknya harus tepat sesuai tujuan pembelajaran agar proses pembelajaran berhasil.
2. Sesuai dengan isi bahan ajar, media pembelajaran dapat mendukung isi dari bahan ajar.
3. Mudah diperoleh, perolehan media pembelajaran yang sulit akan membuang-buang waktu.
4. Pendidik terampil menggunakannya, keterampilan pendidik dalam menggunakan media tersebut akan memudahkan menyampaikan materi dan pencapaian tujuan pembelajaran.
5. Alokasi waktu yang cukup, pilih media pembelajaran yang tidak membutuhkan waktu lama dalam penggunaan pada proses pembelajaran.

⁷⁴ Hadi, *Pendidikan Matematika Realistik: Teori, Pengembangan, Dan Implementasinya*, 3–4.

⁷⁵ Wahab and et al., *Media Pembelajaran Matematika*, 56.

6. Sesuai tingkat berpikir peserta didik, dengan menyesuaikan sasaran penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.⁷⁶

Istilah media pembelajaran disebut juga alat peraga pembelajaran. Alat peraga matematika merupakan suatu perangkat benda konkret yang dirancang, dibuat dan disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan dan memahami konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika. Alat peraga pembelajaran berupa benda konkret yang dapat dilihat, dimanipulasi, diotak-atik sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik.⁷⁷ Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk kualitas pendidikan matematika, sehingga membuat konsep dan simbol matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret.⁷⁸

Pembelajaran matematika di sekolah dasar harus berjalan optimal agar mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga sangat dibutuhkan sarana untuk menyampaikan, memahami, mempelajari serta memudahkan peserta didik belajar matematika. Oleh karena itu, setiap pendidik harus mampu merancang, membuat, dan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran matematika pada proses pembelajaran, sehingga peserta didik akan lebih mudah dan senang belajar matematika.

E. Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar Kelas III

1. Kompetensi Inti kelas III

- a. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

⁷⁶ Wahab and et al., 61.

⁷⁷ Annisah, "Alat Peraga Pembelajaran Matematika," 2–3.

⁷⁸ Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, 29.

- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, serta cinta tanah air.
- c. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca), dan menanya, berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- d. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.⁷⁹

2. Kompetensi Dasar

- 3.9 Menjelaskan simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar menggunakan benda konkret
- 4.9 Mengidentifikasi simetri lipat dan simetri putar pada bangun datar menggunakan benda konkret⁸⁰

3. Simetri Lipat Bangun Datar

Simetri lipat bangun datar yaitu jumlah lipatan yang ada pada bangun datar yang dapat membagi bangun datar itu hingga setengah bagiannya menutupi setengah bagian bangun datar yang lainnya. Tidak semua jenis bangun datar memiliki sumbu simetri,⁸¹ karena ada beberapa bangun datar

⁷⁹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Buku Guru Kelas 3 Tema 7 Revisi 2018*, xiii.

⁸⁰ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 39.

⁸¹ Priatna and Yuliardi, *Pembelajaran Matematika: Untuk Guru SD Dan Calon Guru SD*, 184.

yang tidak memiliki sumbu simetri bahkan memiliki sumbu simetri yang tidak terbatas.

Simetri lipat juga dapat dikatakan sebagai bentuk-bentuk yang dapat menutupi semua bagian bangun datar dengan tepat.⁸² Bangun datar memiliki simetri lipat jika:

- a. Dapat dilipat menjadi dua bagian yang sama besar.
- b. Lipatan saling menutupi dengan tepat.
- c. Memiliki sumbu simetri⁸³, adalah garis yang mampu membagi bangun datar menjadi dua buah.⁸⁴

4. Simetri Putar Bangun Datar

Suatu bangun mempunyai simetri putar, jika terdapat titik pusat. Bangun datar tersebut akan dapat diputar kurang dari satu putaran penuh, sehingga bayangannya tepat pada bangun semula. Bangun datar dapat dikatakan tidak mempunyai simetri putar, jika hanya dapat diputar satu keliling lingkaran penuh atau satu putaran.⁸⁵

Beberapa bangun datar juga memiliki simetri putar. Simetri putar juga dapat diartikan dengan banyaknya putaran yang dapat dilakukan pada suatu bidang datar dengan ketentuan:

- a. Hasil putaran menutupi pola yang sama dengan ketika sebelum diputar.
- b. Putaran kurang dari satu putaran penuh.
- c. Memiliki titik pusat.⁸⁶

⁸² Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Buku Siswa Kelas 3 Tema 7 Revisi 2018*, 66.

⁸³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Buku Siswa Kelas 3 Tema 7 Revisi 2018*, 90.



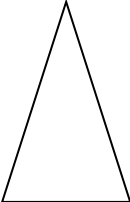
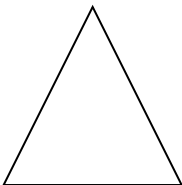
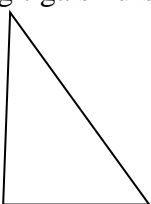
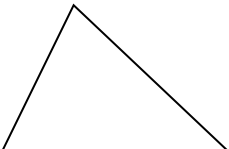
⁸⁴ Priatna and Yuliardi, *Pembelajaran Matematika: Untuk Guru SD Dan Calon Guru SD*, 184.

⁸⁵ Priatna and Yuliardi, 190–91.

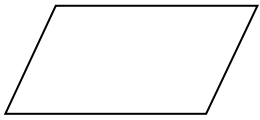
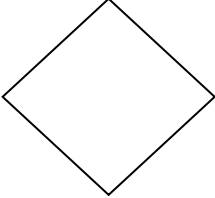
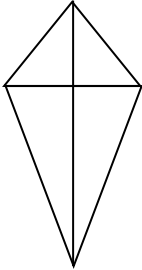
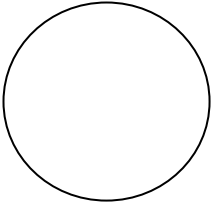
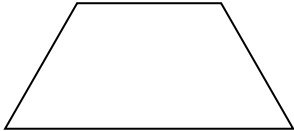
⁸⁶ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Buku Siswa Kelas 3 Tema 7 Revisi 2018*, 104.

Bangun datar beserta jumlah simetri lipat dan simetri putar dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Simetri lipat dan simetri putar bangun datar⁸⁷

No.	Nama Bangun Datar	Simetri Lipat	Simetri Putar
1.	Persegi Panjang 	2	2
2.	Persegi 	4	4
3.	Segitiga sama kaki 	1	0
4.	Segitiga sama sisi 	3	3
5.	Segitiga siku-siku 	0	0
6.	Segitiga sembarang 	0	0

⁸⁷ Mireshtika, *New Edition Big Book Matematika SD/MI Kelas 4, 5, & 6*, 171–77.

7.	Jajargenjang 	0	2
8.	Belah ketupat 	2	2
9.	Layang-layang 	1	1
10.	Lingkaran 	Tak hingga	Tak hingga
11.	Trapesium 	1	0

F. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran berupa data angka atau kalimat. Untuk melihat hasil belajar maka dilakukan suatu penilaian terhadap peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan yang telah dikuasai

peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.⁸⁸ Hasil belajar biasanya ditunjukkan dengan angka atau skor. Dengan adanya nilai atau skor, membuat peserta didik lebih semangat belajar agar mencapai nilai yang diinginkan.

Hasil belajar peserta didik yaitu salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Adapun menurut Sudjana dalam buku Wirda dkk., hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dalam berbagai bentuk, mulai dari hasil ujian semester, ujian kenaikan kelas, atau penilaian harian.⁸⁹ Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah alat ukur yang digunakan pendidik untuk melihat penguasaan materi peserta didik setelah proses pembelajaran.

Setiap mata pelajaran, sekolah sudah menetapkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peserta didik dikatakan tuntas apabila telah mencapai standar KKM pada sekolah tersebut. Rata-rata nilai KKM pada suatu lembaga pendidikan yaitu 75. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat tercapai ketika mendapat nilai di atas atau sebesar nilai KKM. Ketuntasan hasil belajar menandakan bahwa tujuan pembelajaran tercapai.⁹⁰

Soal yang diujikan harus secara konseptual memuat aspek teoritis bidang studi, dikembangkan dari tingkat kesulitan peserta didik yang menjawab. Pengembangan soal yang berkaitan dengan keterampilan penalaran verbal dan

⁸⁸ Siregar, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Media Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri 010 Rambah," 239.

⁸⁹ Wirda and et al., *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, 7–8.

⁹⁰ Adawiyah et al., "Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik Melalui E-LKPD dengan Bantuan Aplikasi Google Meet," 3396.

bahasa hendaknya mengeksplorasi kemampuan peserta didik. Misalnya, soal tentang matematika dan penalaran logis-matematis, soal harus mencakup kemampuan peserta didik menalar dan memecahkan masalah. Soal mencakup kemampuan peserta didik merumuskan, menguraikan dan menjawab soal matematika yang dianalisis dalam situasi berbeda.⁹¹ Penyusunan soal akan disesuaikan dengan materi yang telah disampaikan. Sehingga peserta didik akan dapat menjawab soal dengan mudah, jika sebelumnya sudah belajar dan menguasai materi.

Hasil belajar menjadi tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental yang dimaksud adalah jenis-jenis hasil belajar, seperti: aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

1. Aspek kognitif berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
2. Aspek afektif yaitu tentang sikap dan nilai. Aspek afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Aspek psikomotorik tentang hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.⁹²

Hasil belajar merupakan salah satu penilaian pembelajaran terhadap kompetensi peserta didik. Penilaian proses pembelajaran dilakukan selama pembelajaran berlangsung pada setiap pertemuan. Penilaian pada setiap pertemuan dapat dilakukan pada awal, tengah atau akhir pertemuan. Hasil

⁹¹ Wirda and et al., *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, 8.

⁹² Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," 588.

penilaian proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap pertemuan memberi gambaran tentang hasil sementara dari peserta didik pada pertemuan itu. Hasil penilaian ini menjadi acuan bagi pendidik dalam menentukan langkah pembelajaran pada pertemuan berikutnya.⁹³ Dengan hasil itu, pendidik dapat memutuskan tentang kelanjutan dari rencana pembelajaran yang telah disiapkan dapat diteruskan, disesuaikan atau diubah.

Hasil belajar peserta didik adalah salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran, aspek yang diukur yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

G. Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Media sangat berperan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang berbentuk nyata dapat memberikan pengenalan tentang suatu materi kepada peserta didik sesuai tahapan perkembangan kognitif. Peserta didik yang berada di sekolah dasar memiliki perkembangan kognitif yang masih terikat pada benda-benda konkret (nyata), yang dapat ditangkap oleh panca indra.⁹⁴ Sehingga penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik memahami materi. Media pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Sadiman yang dikutip oleh Wendi, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai berikut:

⁹³ Ginting and Permana, *Pedagogi: Penilaian Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*, 15.

⁹⁴ Isnaniah and Imamuddin, "Students' Understanding of Mathematical Concepts Using Manipulative Learning Media in Elementary Schools," 2.

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis (tidak diketahui makna).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah/semangat belajar, dapat berinteraksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Penyampaian pesan pembelajaran lebih terstandar.
7. Pembelajaran lebih menarik.
8. Pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
9. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
10. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
11. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
12. Sikap positif peserta didik terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.⁹⁵

Media dikaitkan dengan pembelajaran karena media sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari proses pembelajaran kepada peserta didik.⁹⁶ Media pembelajaran sangat diperlukan bagi peserta didik, terutama pada tingkat sekolah dasar karena dapat membantu memahami materi pada proses

⁹⁵ Wendi, Margiati, and Rosnita, "Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif pada Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar," 2–3.

⁹⁶ Siregar, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Media Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri 010 Rambah," 239–240.

pembelajaran.⁹⁷ Sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan. Keberhasilan dalam penggunaan media pembelajaran akan terlihat ketika pendidik memberikan tes tertulis maupun lisan kepada peserta didik.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika dilakukan secara bermakna, peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, nilai peserta didik baik dan tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM), peserta didik menjadi reaktif dan kritis, serta tumbuh karakter yang baik pada diri peserta didik.⁹⁸ Sebuah hasil belajar menjadi tolak ukur dalam menentukan tingkat keberhasilan peserta didik memahami materi. Hasil belajar dapat dilihat melalui kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik dalam proses pembelajaran yang terwujud melalui perubahan sikap, sosial dan emosional peserta didik.⁹⁹

Peserta didik dapat memahami materi lebih cepat jika pendidik menggunakan media pembelajaran serta dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat.¹⁰⁰ Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran pada proses sebagai solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendidik yang menggunakan media pembelajaran dan yang tidak menggunakan media pembelajaran akan mendapatkan hasil yang berbeda. Peserta didik akan lebih semangat belajar jika pendidik menggunakan media pembelajaran. Penggunaan

⁹⁷ Rahma, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)," 98.

⁹⁸ Mudiana and et al., "Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD," 383.

⁹⁹ Mudiana and et al., 384.

¹⁰⁰ Wahyuningtyas and Sulasmono, "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," 26.

media pembelajaran membuat suasana kelas tidak monoton. Media pembelajaran sangat berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran.

Menurut Gusniawati yang dikutip oleh Zamzani, dkk., hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari, dan sebagainya. Pada dasarnya, indikator hasil belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang termasuk dalam pembelajaran matematika. Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang umum diprogramkan dalam pembelajaran di sekolah. Matematika juga diterapkan dalam bidang-bidang lain, mengarah pada pengembangan disiplin-disiplin ilmu, dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga pembelajaran matematika diharuskan maksimal agar dapat meningkatkan hasil belajar.¹⁰¹

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁰² Berbagai macam media pembelajaran dapat digunakan pendidik dengan menyesuaikan materi, agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi belajar.

Hasil belajar dalam pembelajaran matematika dapat berupa hasil ulangan harian. Ulangan harian dilakukan setiap selesai proses pembelajaran dalam satuan bahasan atau kompetensi tertentu. Ulangan harian terdiri dari seperangkat soal

¹⁰¹ Zamzani, Febryanti, and Rahayu, "Pengaruh Keaktifan Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik," 90–91.

¹⁰² Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," 588.

yang harus dijawab oleh peserta didik. Hasil ulangan merupakan suatu acuan dalam perbaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.¹⁰³ Pendidik akan merubah cara yang digunakan dalam proses pembelajaran, jika terdapat peserta didik yang mendapat hasil kurang memuaskan.

Keaktifan peserta didik di dalam kelas juga dapat berkembang karena menggunakan media pembelajaran dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik sehingga meningkatkan hasil belajar.¹⁰⁴ Media sangat berperan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena berbentuk nyata dan dapat memberikan pengenalan tentang suatu materi kepada peserta didik sesuai tahapan perkembangan kognitif. Matematika juga diterapkan dalam bidang-bidang lain, mengarah pada pengembangan disiplin-disiplin ilmu, dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga pembelajaran matematika diharuskan maksimal agar dapat meningkatkan hasil belajar.

¹⁰³ Siregar, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Media Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri 010 Rambah," 239.

¹⁰⁴ Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," 593.