

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Media Papan Berpaku

a. Pengertian Media

Kata media berasal berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar, media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam buku ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal.¹⁶

Menurut Gerlach dan Ely dalam bukunya Rostina Sunda mengemukakan bahwa media apabila di pahami secara garis besar adalah manusia adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap dalam media.¹⁷

Menurut Gagne dan Briggs dalam buku Rostina, menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, *tape-*

¹⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2009), hlm.3.

¹⁷Rostiani Sumadayana, *Op.Cit.* hlm 4.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

recorder, kaset, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, dan lain-lain. Dengan kata lain media pembelajaran adalah komponen sumber atau wahana fisik yang mengandung materi di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa dalam belajar.¹⁸

Media Pembelajaran adalah alat penyampai pesan (*the carries of messages*) dari beberapa sumber saluran pesan ke penerima pesan (*the receiver of the messages*). Media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat di gunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana. Media pembelajaran juga tidak berbentuk komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga berbentuk sederhana seperti slide, foto, diagram buatan guru, objek nyata atau kunjungan ke luar kelas.¹⁹

Menurut Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah “Teknologi pembawa pesan yang dapat di manfaatkan untuk keperluan pembelajaran.” National Education Association (1969) mengemukakan di buku Nurhasnawati bahwa media pembelajaran adalah “ Sarana Komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandangan dengar, termasuk teknologi perangkat keras.” Sedangkan menurut Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah “sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya.”²⁰

¹⁸ *Ibid*, hlm, 5.

¹⁹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Surabaya: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 75.

²⁰ Nurhasnawati, *Media Pembelajaran*, (Pekanbaru: Pustaka Riau, 2011), hlm. 25-26.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jadi, menurut pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh siswa maupun guru untuk memperlancar proses belajar mengajar dalam bentuk cetak maupun pandangan dengar maupun teknologi perangkat keras dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:²¹

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 3) Efisien dalam waktu dan tenaga
- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 5) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimana pun diperlukan.
- 7) Peran guru berubah kearah yang positif.

b. Pengertian Media Papan Berpaku

Papan berpaku atau dikenal juga dengan geoboard dibuat dari papan, berbentuk persegi panjang atau bujur sangkar. Pada papan itu dibuat bujur sangkar-bujur sangkar kecil yang pada setiap titik sudutnya ditancapkan paku setengah masuk dan setengah lagi masih timbul. Kegunaan sebagai alat bantu pengajaran matematika di Sekolah Dasar untuk menanamkan konsep/pengertian geometri, seperti pengenalan

²¹*Ibid*, hlm. 30-32.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bangun datar, pengenalan keliling bangun datar, dan menentukan menghitung luas bangun datar.²²

Pembuatan papan berpaku ini bahan-bahan dan alat yang di perlukan adalah triplek, gergaji, palu, paku/paku payung, lem kayu, cat atau pilok, mistar, spidol, karet gelang.²³

Cara pembuatan media papan berpaku adalah sebagai berikut :

- 1) Kita potong dua buah triplek dengan menggunakan ukuran yang sama.
- 2) Tempelkan kedua triplek tersebut dengan menggunakan lem kayu.
- 3) Sesudah kering lalu ampelas pinggiran triplek tersebut supaya halus.
- 4) Sesudah diampelas lalu mewarnai dengan menggunakan pilok supaya keliatan lebih menarik.
- 5) Sesudah kering kita buat ukuran persegi yang kecil dengan ukuran dengan ukuran yang sama dengan menggunakan mistar dan spidol.
- 6) Lalu kita tancapkan paku-paku yang telah disediakan tepat disetiap pertemuan garis.

c. Langkah Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Papan

Berpaku :²⁴

1. Letakkan papan berpaku didepan kelas, bisa digantung atau disandarkan benda lain. Papan berpaku dilengkapi sejumlah karet gelang dengan warna-warni yang berbeda serta dilengkapi pula dengan kertas bertitik atau kertas berpetak.
2. Guru mendemonstrasikan secara klasikal cara membentuk bangun datar.
3. Kemudian masing-masing siswa membentuk bangun datar sesuai dengan kreativitas masing-masing.
4. Siswa diminta menggambar hasil yang diperolehnya pada kertas bertitik atau kertas berpetak.
5. Melalui tanya jawab guru mengenalkan arti keliling.
6. Siswa menentukan keliling setiap bangun datar yang dia peroleh sebelumnya.
7. Melalui tanya jawab guru mengenalkan arti luas bangun datar.
8. Siswa meminta untuk memperkirakan luas bangun datar yang telah dibuatnya baru kemudian guru memperkenalkan nama-nama bangun datar yang telah dibuat siswa (segiempat, persegi, persegipanjang,

²²Rostiani Sumadayana, *Loc. Cit*

²³*Ibid*

²⁴*Ibid*, hlm. 129.



jajargenjang, trapesium, trapesium samasisi, trapesium samakaki, belah ketupat, layang-layang, segitiga siku-siku, segitiga sama kaki, segitiga samasisi, segitiga tumpul, segitiga lancip, segitiga sembarangan, segilima, segienam).

d. Kelebihan dan Kekurangan Media papan berpaku

Penggunaan media papan berpaku ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan papan berpaku tersebut adalah :

- 1) Guru dapat dengan cepat menunjukkan bermacam-macam geometri.
- 2) Bentuk geometri yang terjadi lebih sesuai dengan sebenarnya.
- 3) Bentuknya sederhana sehingga mudah pembuatannya.
- 4) Bahan dan alat produksinya mudah diperoleh.
- 5) Terdapat unsur bermain dalam penggunaannya, karena dapat digunakan untuk membentuk macam-macam bangun datar dengan permainan karet gelang.²⁵

Sedangkan adapun kekurangan papan berpaku tersebut adalah :

- 1) Hanya bisa digunakan untuk satu materi aja tentang geometri.
- 2) Tidak bisa digunakan untuk mencari keliling, luas beberapa bangun datar seperti lingkaran dan belah ketupat.

2. Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁶

Bahwa menurut Abdillah dalam buku Annurahman, belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan melalui latihan dan pengalaman

²⁵Nursolehah,P dan Yuniartin,T. "Penggunaan Alat Peraga Geoboard (Papan Berpaku) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika". Volume XIV, No.1, Tahun 2017,122.

²⁶Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 2.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang menyangkut pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.²⁷

Menurut Gagne mengatakan belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.²⁸ Sedangkan menurut H.C. Witherington, mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian.²⁹

Chaplin dalam *dictonary of psycology* dalam Muhibbin Syah menyatakan belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.³⁰

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa pada dasarnya belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu melalui pemberian pengetahuan, latihan maupun pengalaman. Belajar dengan pengalaman akan membawa pada perubahan diri dan cara merespon lingkungan dengan baik, sehingga hasil belajar yang merupakan tujuan akhir dilaksanakan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karna itu dapat di katakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

²⁷ Annurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 35.

²⁸ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Penerbit Erlangga, 2011), hlm. 2.

²⁹ Aunurrahman, *Loc.Cit*

³⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Raja Grasindo Persada, 2011), hlm.65.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam proses belajar mengajar hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.³¹ Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.³²

Tulus Tu'u mengemukakan bahwa hasil belajar siswa terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Nilai tersebut terutama dilihat dari sisi kognitif, karena aspek ini yang sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa.³³ Sedangkan menurut S. Nasution dalam buku Kunandar berpendapat bahwa "Hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya berupa pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar".³⁴

Ini berarti bahwa hasil belajar pada hakikatnya merupakan suatu perubahan tingkah laku diberbagai aspek sebagaimana dijelaskan oleh Sudjana tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengetahuan luas

³¹Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 15.

³²Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 46.

³³Tulus Tu'u, *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: Grasindo, 2004), hlm.76.

³⁴Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 276.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Ketiga aspek ini dapat dicapai setelah melalui proses pembelajaran”³⁵.

Dapat ditegaskan bahwa pada dasarnya hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilaksanakan oleh guru di kelas. Sehubungan dengan penelitian ini maka hasil belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah penggunaan media papan berpaku pada mata pelajaran Matematika.

Oleh karena itu untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal bahwa evaluasi merupakan penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa.

Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindakan lanjut, bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar tidak saja diukur dari penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian hasil belajar siswa adalah segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.³⁶

³⁵Nana Sudjana, *Op.Cit*, hlm. 3.

³⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm.6.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor-faktor yang datangnya dari diri sendiri, seperti kurang lengkapnya anggota tubuh atau kondisi tubuh (kesehatan dan cacat tubuh), selain itu dapat pula faktor psikologis, yaitu berupa kecerdasan (IQ), minat, perhatian, bakat dan lain-lain. Faktor eksternal merupakan faktor yang datangnya dari luar individu, atau faktor lingkungan dimana seseorang berada seperti lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.³⁷

Secara global, beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain :

1. Faktor Internal Siswa

Yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang meliputi: aspek psikologis yaitu kondisi dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran dan aspek psikologis yaitu yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa faktor rohaniah diantaranya: intelegensi siswa, sikap, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

³⁷Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Bandung: Intima, 2007), hlm. 329.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Faktor Eksternal Siswa

Yaitu yang berasal dari luar siswa, yang meliputi dua aspek yaitu lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pelajaran.³⁸

Maka dengan demikian, semakin jelas bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari sesuatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya. Media yang digunakan guru dalam mengajar termasuk kedalam faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dilihat dari manfaat penggunaan media pembelajaran ditekankan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Media pembelajaran yang digunakan guru termasuk pada salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

4. Hubungan antara Media Papan Berpaku dengan Hasil Belajar

Sebagaimana yang telah dinyatakan Muhibbinsyah, bahwa secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi tiga yaitu faktor internal (faktor dalam diri siswa), faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa), dan faktor pendekatan belajar. Media yang

³⁸Muhibbinsyah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 130-136.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

digunakan guru dalam mengajar termasuk kedalam faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dilihat dari manfaat penggunaan media pembelajaran ditekankan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.³⁹ Hasil belajar siswa diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan siswa kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak).⁴⁰ Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.⁴¹

Levie & levie dalam buku Azhar Arsyad, mengatakan bahwa perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. Sementara itu, Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.⁴²

Rostina dalam bukunya mengatakan bahwa kegunaan dari media papan berpaku ini sebagai alat bantu pengajaran matematika di Sekolah Dasar untuk menanamkan konsep/pengertian geometri, seperti pengenalan bangun

³⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo 2003), hlm. 9.

⁴⁰*Ibid.*

⁴¹Nurhasnawati, *Op.Cit.*, hlm. 37.

⁴²Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, hlm. 9.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

datar.⁴³ Dilihat dari kegunaan media papan berpaku tersebut dibuat untuk membantu anak-anak dalam belajar matematika, sehingga dalam pembelajarannya itu nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengacu pada beberapa teori tersebut dapat ditegaskan bahwa penggunaan media sangat penting dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, mengingat kemampuan berfikir siswa yang masih dalam tahap operasional kongkrit. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi. Penggunaan media papan berpaku pada materi bangun datar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Penelitian Relevan

Untuk menunjukkan keaslian peneliti bahwa topik yang diteliti belum pernah diteliti oleh peneliti terdahulu, maka peneliti mencantumkan penelitian yang relevan yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Laras Minhatul Hasanah pada tahun 2013 yang berjudul “Penggunaan alat peraga papan berpaku untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi keliling persegi dan persegi panjang“. Perbedaannya tidak meningkatkan hasil belajar tetapi tentang meningkatkan kemampuan kognitif siswa, waktu dan tempat penelitian berbeda.

⁴³Rostina Sundaya, *Op.Cit.* hlm. 128.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Penelitian yang dilakukan Pitriyani Nursoleh pada tahun 2017, yang berjudul “Penggunaan Alat Peraga Geoboard (Papan Berpaku) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pembelajaran Matematika”. Perbedaanya terletak pada waktu, tempat penelitian, dan kelas. Penelitian yang dilakukan Pitriyani Nursoleh di Sekolah Dasar Negeri 1 Dewasari kelas III sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti Sekolah Dasar Negeri 163 Pekanbaru Pesisir pada kelas V.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah peneliti dikemukakan, maka dapat diambil suatu kerangka berpikir yaitu: pembelajaran Matematika di sekolah SD/MI perlu disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa, dimulai dari yang kongkrit menuju abstrak karena mengingat kemampuan berfikir siswa yang masih dalam tahap operasional kongkrit. Selain itu Matematika juga memiliki peranan yang penting bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya untuk menghitung, menimbang, membagi dan lain sebagainya. Melalui Matematika siswa dapat memperoleh pengetahuan dan juga untuk pembentukan pola pikir dan sikap siswa.

Pembelajaran Matematika dikatakan berhasil apabila sebagian besar siswa telah mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan dalam setiap aspek keterampilan pelajaran Matematika di Sekolah Dasar Negeri 163 Pekanbaru Kecamatan Tampan menetapkan KKM mata pelajaran Matematika kelas V yaitu 70. Tetapi pada kenyataannya masih

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, guru mata pelajaran Matematika telah melakukan usaha-usaha dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika dengan memperbanyak hapalan perkalian siswa namun usaha tersebut belum sepenuhnya berhasil. Hal ini disebabkan kurang adanya variasi penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Hal ini diperlukannya suatu media pembelajaran yang variatif agar dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran, adapun media yang dipilih adalah papan berpaku. Media papan berpaku adalah media pembelajaran Matematika dengan aktifnya siswa dalam belajar dan praktek langsung yang siswa lakukan, sehingga siswa akan mudah dalam memahami bangun datar. Maka hasil belajar siswa akan meningkat.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Aktivitas Guru

Adapun indikator aktivitas siswa dalam penggunaan media Papan Berpaku adalah sebagai berikut:

- a. Guru meletakkan papan berpaku didepan kelas, yang dilengkapi dengan karet gelang dengan warna-warni dan kertas berpetak.
- b. Guru menjelaskan cara membentuk bangun datar pada papan berpaku.
- c. Guru meminta siswa untuk membentuk bangun datar pada papan berpaku.
- d. Guru meminta siswa menggambar hasil yang diperoleh pada kertas berpetak.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang mencari keliling bangun datar.
- f. Guru memperhatikan siswa dalam menentukan keliling setiap bangun datar.
- g. Guru menjelaskan tentang mencari luas bangun datar.
- h. Guru meminta kepada siswa menghitung luas bangun datar.

2. Indikator Aktivitas Siswa

Adapun indikator aktivitas siswa dalam penggunaan media Papan Berpaku adalah sebagai berikut:

- a. Siswa memperhatikan papan berpaku didepan kelas, yang dilengkapi dengan karet gelang dengan warna-warni dan kertas berpetak.
- b. Siswa mendengarkan penjelasan guru cara membentuk bangun datar pada papan berpaku.
- c. Siswa membentuk bangun datar pada papan berpaku.
- d. Siswa menggambar hasil yang diperoleh pada kertas berpetak.
- e. Siswa melakukan tanya jawab mencari keliling bangun datar.
- f. Siswa menentukan keliling setiap bangun datar.
- g. Siswa memperhatikan guru tentang mencari luas bangun datar.
- h. Siswa menghitung luas bangun datar.

3. Indikator Hasil Belajar

Hasil Belajar ditentukan dari ketuntasan individu dan ketuntasan secara klasikal. Sedangkan individu siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh KKM yaitu 70. Sedangkan secara klasikal, menurut

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) siswa dikatakan berhasil apabila ketuntasan siswa mencapai 75%, artinya dengan persentase tersebut hasil belajar siswa dikatakan baik, karena berada pada interval 71-84%.⁴⁴

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penggunaan media papan berpaku, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar Negeri 163 Pekanbaru Kecamatan Tampan dapat ditingkatkan.

⁴⁴Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008.hlm. 257.