

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 Teoretis

##### 1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan setelah melakukan aktivitas belajar atau merupakan akibat dari kegiatan belajar.<sup>16</sup> Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.<sup>17</sup> Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.<sup>18</sup>

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”.<sup>19</sup> Ini berarti bahwa hasil belajar pada hakikatnya merupakan suatu perubahan tingkah laku di berbagai aspek sebagaimana dijelaskan oleh Sudjana “ Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku itu sendiri sebagai hasil belajar dalam pengetahuan luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.”<sup>20</sup> Ketiga aspek ini dapat dicapai setelah melalui proses

<sup>16</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 2006. hlm. 119.

<sup>17</sup> Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2005. hlm. 15.

<sup>18</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009. hlm. 46.

<sup>19</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Rajagrafindo Persada, 2008. hlm. 276.

<sup>20</sup> Nana Sudjana, *Op.Cit*, hlm. 3.

## 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.

pembelajaran”. Hal ini ditegaskan kembali oleh Sudjana yang mengatakan bahwa “ Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>21</sup>

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam proses belajar mengajar hasil belajar kognitif lebih dominan dibandingkan dengan hasil belajar bidang afektif dan psikomotor. Sekalipun demikian bukan berarti bidang afektif dan psikomotor diabaikan.<sup>22</sup> Karena bidang kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa dalam penguasaan pembelajaran, maka hasil belajar matematika siswa dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan kognitif yang dimiliki murid setelah proses pembelajaran yang berupa skor atau nilai dari tes dilaksanakan diakhir pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang membawakan hasil belajar yang sesuai dengan yang diharapkan. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri seseorang.<sup>23</sup> Hasil belajar merupakan faktor yang penting dalam pendidikan. Secara umum hasil belajar selalu dipandang sebagai perwujudan nilai yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran berlangsung, guru selalu mengadakan evaluasi terhadap siswa dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil evaluasi merupakan hasil belajar bagi siswa dalam pembelajaran.

<sup>21</sup> *Ibid.*

<sup>22</sup> *Ibid*, hlm. 23.

<sup>23</sup> *Ibid*, hlm. 56.

## 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.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikut suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif untuk melihat hasil yang dilakukan suatu penelitian terhadap siswa untuk mengetahui apakah siswa telah memahamai materi tersebut atau belum.

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika, guru sangat memegang peranan penting karena cara mengajar yang baik dilengkapi dengan media pembelajaran yang sesuai akan menyebabkan hasil belajar yang baik pula. Hasil belajar adalah kompetensi yang dicapai atau dimiliki siswa setelah proses pembelajaran.

Dengan demikian hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil atau nilai yang dicapai siswa melalui kegiatan pembelajaran dan pengukuran dalam bentuk angka-angka setelah siswa diberikan tes atau kuis. Jadi hasil belajar matematika adalah *output* yang dicapai berkat adanya proses pembelajaran matematika

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh Faktor internal yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang ada diluar diri siswa.<sup>24</sup>

<sup>24</sup> Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2011. Hlm. 140.

## 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.

## a. Faktor internal

- 1) Faktor fisiologis atau jasmani individu baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi:
  - a) Faktor intelektual terdiri dari faktor potensial (intelegensi dan bakat) dan faktor actual (kecakapan nyata dan prestasi).
  - b) Faktor non-intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya.
  - c) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis.

## b. Faktor eksternal

- 1) Faktor sosial yang terdiri atas :
  - a) Faktor lingkungan keluarga
  - b) Faktor lingkungan sekolah
  - c) Faktor lingkungan masyarakat
  - d) Faktor kelompok
- 2) Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
- 3) Faktor lingkungan fisik: seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
- 4) Faktor spiritual atau faktor lingkungan keagamaan.

## 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.

Untuk dapat mengetahui hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari ciri-ciri yang berhasil dalam belajar, yaitu :

- a. Siswa dapat menguasai materi, sehingga hampir seluruh siswa mampu menyelesaikan soal-soal.
- b. Skor yang diperoleh siswa mencapai standar yang telah ditentukan sekolah yaitu ketuntasan individualnya adalah  $\geq 70$  dan klasikalnya  $\geq 75\%$ .
- c. Siswa dapat mengerjakan soal yang bervariasi.
- d. Siswa mengerjakan pekerjaan rumahnya dengan baik.

### 3. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.<sup>25</sup>

Apabila kata media pendidikan di gunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1989) bahwa hubungan komunikasi akan berjalan dengan lancar dengan hasil yang maksimal apabila

<sup>25</sup> Rostina Sundaya, *Loc. Cit.*

## 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.

menggunakan alat bantu yang disebut dengan media komunikasi. Sementara Gagne dan Briggs dalam buku Rostina, secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, dan lain-lain. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa dalam belajar.<sup>26</sup>

Media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carries of massages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the massages*). Dalam arti sempit media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media pembelajaran tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga berbentuk sederhana, seperti slide, foto, diagram buatan guru, objek nyata kunjungan ke luar kelas.<sup>27</sup>

Dari beberapa pengetahuan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.<sup>28</sup>

<sup>26</sup> *Ibid.* hlm. 5

<sup>27</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Surabaya : prestasi pustaka, 2007. Hlm. 75.

<sup>28</sup> Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2013. hlm. 8.

## 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.

## b. Media papan berpaku

Media papan berpaku adalah media pembelajaran matematika yang terbuat dari Tripleks, paku dan dilengkapi dengan karet gelang. Fungsinya sebagai alat bantu dalam menanamkan konsep/pengertian geometri. Memperkenalkan berbagai macam bentuk bangun datar melalui papan berpaku, sekaligus mempelajari cara mencari Luas dan Keliling bangun datar, dengan cara mengukur panjang dan lebar bangun datar tersebut.<sup>29</sup>

Papan berpaku atau dikenal dengan *geoboard* dibuat dari papan, berbentuk persegi atau persegi panjang. Pada papan itu dibuat persegi kecil-kecil pada setiap sudutnya ditancapkan paku setengah masuk dan setengah lagi masih tampak/timbul. Papan berpaku sangat praktis, baik untuk anak belajar maupun untuk guru mengajar. Alat lainnya yang diperlukan adalah karet gelang.<sup>30</sup>

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media papan berpaku adalah alat atau media yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menanamkan konsep/pengertian geometri. Papan berpaku dibuat dari papan, berbentuk persegi atau persegi panjang. Pada papan itu dibuat persegi kecil-kecil pada setiap sudutnya ditancapkan paku setengah masuk dan setengah lagi masih tampak/timbul.

<sup>29</sup> Abdul Hafi, *Loc. Cit.*

<sup>30</sup> Edogawa Anwar, online, <http://edogawaanwar.blogspot.com/2014/09/proposal-pengaruh-penggunaan-alat.html> diakses pada tanggal 27 maret 2015 jam 10.45

## 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 penggunaan media papan berpaku diperlukan Bahan dan alat yaitu Triplek / papan, gergaji, palu, paku/paku payung, lem kayu, pilok, amplas, mistar, spidol, karet gelang.

Cara pembuatan media papan berpaku ini adalah sebagai berikut:<sup>31</sup>

- 1) Potong dua buah triplek dengan 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 diwarnai dengan menggunakan pilok supaya terlihat menarik.
- 5) Sesudah kering lalu kita buat ukuran persegi yang kecil dengan ukuran yang sama dengan menggunakan mistar dan spidol.
- 6) Lalu kita tancapkan paku – paku yang telah disediakan tepat di setiap pemuatan garis.

Berikut adalah gambar dari media papan berpaku.



**Gambar 2.1**  
**Gambar Media Papan Berpaku**

<sup>31</sup> Rostina 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.

Langkah pembelajaran dengan menggunakan media papan berpaku adalah sebagai berikut:<sup>32</sup>

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.
- 2) Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan menggunakan media papan berpaku.
- 3) Guru menginformasikan pengelompokan siswa.
- 4) Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan memberikan media papan berpaku satu per kelompok.
- 5) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 6) Guru memberi penghargaan hasil belajar individual dan kelompok.

Dalam penggunaan media papan berpaku ini memiliki kelebihan-kelebihan, yaitu:<sup>33</sup>

- 1) Guru dapat dengan cepat menunjukan bermacam-macam bentuk geometri bidang seperti segitiga, persegi, persegi panjang, dan lain-lain.
- 2) Bentuk geometri yang terjadi lebih sesuai dengan sebenarnya dari pada bila bentuk geometri itu disajikan dengan bangun-geometri dari karton atau kertas lainnya, sehingga tidak menyesatkan persepsi anak.
- 3) Bentuknya sederhana sehingga mudah pembuatannya
- 4) Lebih ekonomis karena biayanya murah dan dapat dipakai berkali-kali
- 5) Bahan dan alat produksinya mudah diperoleh

<sup>32</sup> Susilawati, *pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah*, Pekanbaru : Benteng Media, 2013. hlm. 61.

<sup>33</sup> Depi dwi winasis, online <http://coretantangann.blogspot.com/2012/04/alat-peraga-papan-berpaku-geoboard.html>. diakses pada tanggal 5 april 2015 jam 15.45

## 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.

- 6) Terdapat unsur bermain dalam penggunaannya karena dapat digunakan untuk membentuk macam-macam bangun datar dengan permainan karet gelang.

Selain mempunyai kelebihan, media papan berpaku juga memiliki kekurangan-kekurangan, yaitu:<sup>34</sup>

- 1) Tidak bisa mencari luas beberapa bangun datar.
- 2) Tidak bisa digunakan untuk mencari keliling beberapa bangun datar seperti lingkaran dan belah ketupat.

#### 4. Hubungan Antara Media Papan Berpaku Dengan Hasil Belajar

Untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika, guru bisa menggunakan banyak cara sehingga hasil belajar matematika siswa meningkat. Salah satu cara untuk mengoptimalkan hasil belajar matematika siswa adalah dengan menggunakan media papan berpaku.

Media sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pendidikan matematika. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. Dengan menggunakan media, konsep dan simbol matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret. Sehingga dapat memberikan pengenalan konsep dan simbol matematika sejak dini, disesuaikan dengan taraf berfikir anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, diharapkan media papan berpaku dapat digunakan dalam pembelajaran matematika sehingga pada akhirnya hasil belajar matematika siswa meningkat.

---

<sup>34</sup> *Ibid.*

## 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.

## B. Penelitian Relevan

Untuk menunjukkan keaslian peneliti bahwa topik yang diteliti belum pernah diteliti oleh peneliti terdahulu, maka peneliti mencantumkan penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Deni Lucki Lestari tahun 2011 yang berjudul memahamkan siswa tentang materi bangun datar di kelas V SD Negeri Binangun 01 dengan media papan berpaku. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media papan berpaku dapat memahamkan siswa tentang materi bangun datar, hal tersebut dapat dilihat dari pencapaian ketuntasan klasikal pada siklus II yang mencapai 91,11% dengan rata-rata tes siswa 88,13% dan kesalahan konsep hanya sedikit.<sup>35</sup> Perbedaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian di atas dilaksanakan pada tahun 2011, sedangkan penelitian ini dilakukan pada tahun 2015. Dan penelitian di atas dilakukan di SDN Binangun 01, sedangkan penelitian ini dilakukan di SDN 009 Simpang Kubu.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ita Witasari tahun 2013 dengan judul pengaruh media papan berpaku dalam meningkatkan kemampuan memahami konsep bangun datar pada anak tuna netra kelas 1 SDLB Negeri Tamansari Kota Tasikmalaya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan papan berpaku dapat meningkatkan

<sup>35</sup> Deni Lucki Lestari, *Memahamkan Siswa Tentang Materi Bangun Datar Di Kelas V Sd Negeri Binangun 01 Dengan Media papan berpaku*, MIPA UM, Malang, 2011



## 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.

kemampuan memahami konsep bangun datar pada salah satu anak tunanetra kelas 1 SDBL Negeri Tamansari Kota Tasikmalaya. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan dari kondisi *baseline* 1 (A 1) dengan skor 50% ke *baseline* 2 (A 2) sebesar 72.5%. kondisi tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 22.5%. Dan skor perolehan antara *baseline* 1 (A1) 50% ke *baseline* intervensi (B) 90%. Kondisi tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 40 %.<sup>36</sup> Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian di atas adalah penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian di atas dilaksanakan pada anak tidak normal, sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada anak Normal.

### C. Kerangka Berfikir

Dalam proses pembelajaran matematika siswa tidak hanya dituntut untuk mencatat materi yang disampaikan, namun perlu juga adanya proses berfikir oleh siswa. Dalam hal ini seorang guru perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa optimal. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya.

Salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media papan berpaku, papan berpaku atau dikenal dengan *geoboard*, Media papan berpaku adalah media pembelajaran matematika yang terbuat dari Tripleks, paku dan dilengkapi dengan karet

<sup>36</sup> Ita Witasari, *Pengaruh Media papan berpaku Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bangun Datar Pada Anak Tunanetra Kelas 1 Sdlb Negeri Tamansari Kota Tasikmalaya*. Fakultas Ilmu Pengetahuan UPI, Bandung, 2013

**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.

gelang. Fungsinya sebagai alat bantu dalam menanamkan konsep/pengertian geometri. Memperkenalkan berbagai macam bentuk bangun datar melalui papan berpaku, sekaligus mempelajari cara mencari Luas dan Keliling bangun datar, dengan cara mengukur panjang dan lebar bangun datar tersebut.<sup>37</sup>

Dengan aktifnya siswa dalam belajar dan pratek langsung yang siswa lakukan, sehingga siswa akan mudah dalam memahami konsep geometri, maka hasil belajar siswa akan meningkat.

**D. Indikator Keberhasilan****1. Indikator Aktivitas Guru**

Adapun indikator aktivitas guru dalam penggunaan media papan berpaku adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.
- b. Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan menggunakan media papan berpaku.
- c. Guru menginformasikan pengelompokan siswa.
- d. Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan memberikan media papan berpaku satu per kelompok.
- e. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- f. Guru memberi penghargaan hasil belajar individual dan kelompok.

<sup>37</sup> Abdul Hafi, *Loc.Cit*

## 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.

## 2. Indikator Aktivitas Siswa

Adapun indikator aktivitas siswa dalam penggunaan media papan berpaku adalah sebagai berikut:

- a. Siswa mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.
- b. Siswa mendengarkan guru menyajikan informasi kepada siswa dengan menggunakan media papan berpaku.
- c. Siswa duduk berkelompok.
- d. Siswa bekerjasama dalam kelompok-kelompok belajar dengan menggunakan media papan berpaku.
- e. Siswa mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- f. Siswa menerima penghargaan hasil belajar individual dan kelompok oleh guru.

## 3. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar siswa ditentukan dari ketuntasan individu dan ketuntasan secara klasikal. Secara individu siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM, yaitu 65. Sedangkan secara klasikal, menurut 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%.<sup>38</sup>

<sup>38</sup> Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008. hlm. 257.