

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam arti luas adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Sedangkan dalam arti sempit, pendidikan adalah sekolah. Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka.¹

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah suatu usaha manusia untuk mengubah sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri. Dalam pendidikan terdapat dua subjek pokok yang saling berinteraksi. Kedua subjek itu adalah pendidik dan subjek didik. Subjek-subjek itu tidak harus selalu manusia, tetapi dapat

¹ Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo persada, 2009), hal. 6.

berupa media atau alat-alat pendidikan. Sehingga pada pendidikan terjadi interaksi antara pendidik dengan subjek didik guna mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang tercantum dalam UUD 1945 serta dalam rangka mencapai tujuan pembangunan Nasional, yakni masyarakat adil dan makmur, lahir dan bathin. Sebagaimana yang tercantum dalam UUD NO. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”.²

Dewasa ini, yang kita lihat bahwa sebagian besar pola pembelajaran masih bersifat transmisif, pengajar mentransfer konsep-konsep secara langsung pada peserta didik. Dalam pandangan ini, siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat dalam buku pelajaran. Pembelajaran hanya sekedar penyampaian fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan kepada siswa. Senada dengan itu, Soedjadi menyatakan bahwa dalam kurikulum sekolah di Indonesia terutama pada mata pelajaran eksak (matematika, fisika, kimia) dan dalam pengajarannya selama ini terpatri kebiasaan dengan urutan sajian

² Muhammad Surya. Dkk, *Landasan Pendidikan: Menjadi Guru Yang Baik*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2001), Cet. II, hal.31

pembelajaran sebagai berikut: (1) Diajarkan teori/teorema/definisi; (2) Diberikan contoh-contoh; dan (3) Diberikan latihan soal-soal.³

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Matematika biasanya dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit oleh anak-anak maupun orang dewasa. Pada sejumlah studi yang dilaksanakan oleh *The Basic Skill Agency*, misalnya, cukup banyak orang dewasa Inggris yang ditemukan tidak memiliki keterampilan numerasi dasar, lebih besar

³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal.18

daripada proporsi orang dewasa yang buta huruf. Di sekolah, banyak murid tampaknya menjadi tidak tertarik dengan matematika dan sering kali mempertanyakan relevansi dari begitu besarnya waktu yang dihabiskan untuk mengajarkan pelajaran ini. Bagaimana pun juga penelitian telah membuktikan pentingnya matematika di dalam kehidupan sehari-hari orang dewasa. Matematika lebih penting dibanding penerapan keterampilan numerasi dasar semata. Matematika juga merupakan “kendaraan” utama untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan kognitif yang lebih tinggi pada anak-anak. Ia juga memainkan peran penting di sejumlah bidang ilmiah lain, seperti fisika, teknik dan statistik.⁴

Dalam matematika setiap konsep atau prinsip matematika dapat dimengerti secara sempurna hanya jika pertama-tama disajikan kepada peserta didik dalam bentuk-bentuk kongkret. Dengan demikian dapatlah dikatakan bahwa betapa pentingnya memanipulasi obyek-obyek/alat dalam bentuk permainan yang dilaksanakan dalam pembelajaran.

Anak-anak Sekolah Dasar (SD) yang berumur antara tujuh sampai dengan 12 tahun pada dasarnya perkembangan intelektualnya termasuk dalam tahap operasional kongkret, sebab berfikir logiknya didasarkan atas manipulasi fisik dari obyek-obyek. Dengan kata lain penggunaan media dalam pembelajaran matematika di SD memang diperlukan, karena sesuai dengan tahap berpikir anak. Dengan menggunakan media tersebut

⁴ Daniel Muijs dan David Reynolds, *Effective Teaching Teori Dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hal. 332-333

anak akan lebih menghayati matematika secara nyata berdasarkan fakta yang jelas dan dapat dilihatnya. Sehingga anak lebih mudah memahami topik yang disajikan. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam Q.S Al- Maa'idah ayat 31 yang berbunyi:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ
يَوَيْلَتَى أَعْجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِيَ سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ
مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

Dalam ayat di atas menerangkan bahwa pentingnya penggunaan media dalam menyampaikan ilmu kepada seseorang. Dari ayat tersebut Allah memerintahkan seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya Qabil bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Dari sini, dapat diketahui pada saat itu belum diketahui bagaimana cara menguburkan mayat yang benar. Kemudian Allah menggunakan burung gagak sebagai media untuk memberikan pelajaran kepada Qabil bagaimana cara yang benar untuk menguburkan mayat saudaranya. Sehingga Qabil dapat melihat hal tersebut dan mengambil pelajaran darinya. Dari ayat ini dapat diambil kesimpulan bahwa pentingnya penggunaan media untuk menyampaikan ilmu kepada orang lain, terutama penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Namun kenyataan yang terjadi di sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran matematika jarang menggunakan media.

Dari observasi awal ke MIN Kebun Bunga, peneliti mendapatkan informasi dari guru matematika bahwa setiap semesternya ada beberapa siswa yang tidak dapat mencapai nilai KKM pada mata pelajaran matematika. Hasil belajar siswa di MIN Kebun Bunga yang rendah juga karena pada proses pembelajaran lebih berpusat kepada guru. Selain itu pembelajaran matematika berlangsung secara mekanistik artinya hafalan, sehingga siswa tidak dapat memecahkan masalah dengan konsep matematika yang dipelajari. Akibatnya siswa belajar tidak lebih dari mengingat dan kemudian melupakan fakta-fakta dan konsep dari suatu pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran materi keliling dan luas segitiga dan jajargenjang, guru menggunakan metode ceramah dan menunjukkan gambar segitiga dan jajargenjang dalam proses pembelajaran, gambar segitiga dan jajargenjang tidak dapat membuat siswa aktif karena gambar tersebut dalam penggunaannya didominasi oleh guru. Dalam proses pembelajaran siswa hanya memperhatikan gambar yang dijelaskan oleh guru, yang akhirnya mengakibatkan hasil belajar tidak sesuai dengan yang diharapkan. Siswa masih bingung bagaimana menerapkan rumus pada setiap gambar bangun datar yang diberikan, apalagi ketika dihadapkan pada bentuk soal cerita.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru yang baik harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta bila guru menggunakan metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang relevan dengan materi matematika

yang akan diajarkan. Selain itu siswa akan merasa tertarik mempelajari matematika, mencoba dan membuktikan sendiri, sehingga akan memperkuat kemampuan kognitifnya dengan demikian pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran matematika SD dapat tercapai.

Namun kenyataan di lapangan, jarang sekali guru memanfaatkan media pembelajaran yang relevan untuk pembelajaran matematika. Di MIN Kebun Bunga Banjarmasin, guru hanya menggunakan media gambar pada saat mengajarkan pengenalan konsep bangun datar, keliling dan luas bangun datar. Sebenarnya ada beberapa media lain yang relevan dengan materi pengenalan konsep bangun datar, keliling dan luas bangun datar, salah satunya adalah media pembelajaran matematika yang berupa papan berpaku (*geoboard*).

Media papan berpaku (*geoboard*) sebenarnya 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.

Sesuai dengan klasifikasinya media papan berpaku ini memiliki ciri-ciri karakteristik yaitu merupakan media dua dimensi yang mempunyai kelebihan-kelebihan yaitu: 1) bentuknya sederhana sehingga mudah pembuatannya; 2) lebih ekonomis karena biayanya murah dan dapat dipakai

berkali-kali; 3) bahan dan alat produksinya mudah diperoleh; 4) terdapat unsur bermain dalam penggunaannya karena dapat digunakan untuk membentuk macam bangun datar dengan permainan karet gelang.

Oleh karena itu, peneliti merasa perlu meneliti mengenai penggunaan media papan berpaku, melalui penelitian dengan judul “ Perbandingan Hasil Belajar Antara Media Pembelajaran Papan Berpaku (*Geoboard*) dan Media Gambar Pada Materi Keliling dan Luas Segitiga dan Jajargenjang Siswa Kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016”.

B. Rumusan Masalah

Sehubungan latar belakang masalah di atas dapatlah dirumuskan permasalahan yang akan diteliti dan menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) siswa kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media gambar siswa kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar siswa kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin?
4. Bagaimana respon siswa setelah diajar menggunakan media papan berpaku (*geoboard*)?

5. Bagaimana respon siswa setelah diajar menggunakan media gambar?

C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Untuk memperjelas pengertian judul diatas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

a. Perbandingan

Perbandingan adalah perbedaan (selisih) kesamaan.⁵ Maksud perbandingan di sini adalah perbandingan hasil belajar matematika yang diajar dengan menggunakan dengan media pembelajaran papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar pada materi keliling dan luas segitiga dan jajargenjang siswa kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin.

b. Hasil Belajar

Secara etimologi hasil belajar merupakan gabungan kata hasil dan belajar. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, “Hasil adalah sesuatu yang diusulkan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha”, “Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Jika dikaitkan dengan proses pembelajaran maka mempunyai arti hasil yang dicapai siswa setelah melakukan pembelajaran. Dalam penelitian ini yang dimaksud hasil belajar adalah hasil belajar matematika pada materi keliling dan luas segitiga dan jajargenjang setelah dilakukan

⁵ Tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 100

pembelajaran dengan media pembelajaran papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar siswa kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin.

c. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.⁶ Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar.

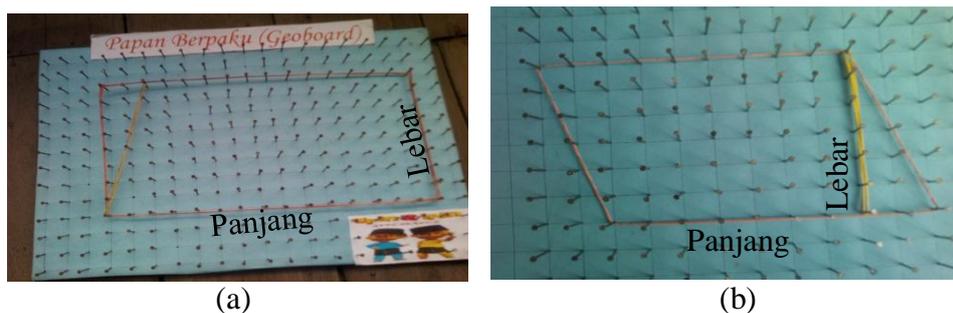
d. Media Papan Berpaku (*Geoboard*)

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.

Media papan berpaku berfungsi membantu pembelajaran matematika untuk menanamkan konsep/pengertian geometri, seperti pengenalan bangun datar, pengenalan keliling bangun datar, dan

⁶ Arif S, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005), hal.6

menentukan/menghitung luas bangun datar. Alat peraga papan berpaku ada yang berukuran kecil untuk kelompok dan yang berukuran besar untuk klasikal.⁷



Gambar 1.1 (a) dan (b) media papan berpaku (*geoboard*)

e. Media Gambar

Gambar adalah tiruan barang, orang, binatang, tumbuhan dan sebagainya yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya.⁸ Di antara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata.⁹

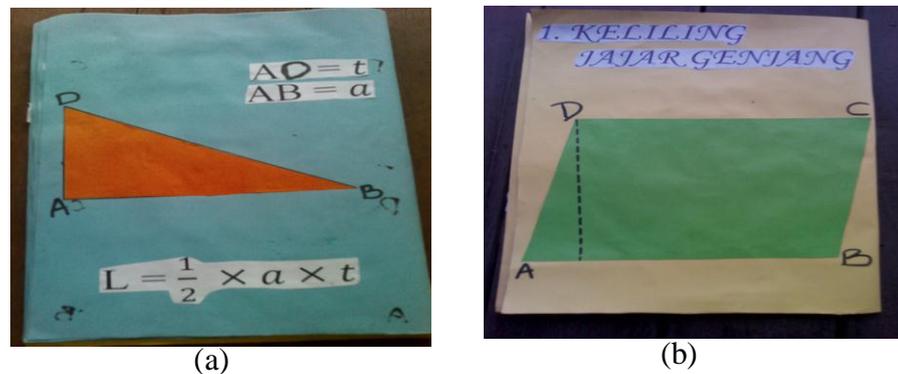
Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media gambar yang dibuat oleh peneliti dan akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Media gambar tersebut bukan gambar yang ada di LKS

⁷ Sukayati, *Modul Matematika SD Program Bermutu Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Dalam Pembelajaran di SD*, (Yogyakarta: (PPPPTK) Matematika, 2009), hal. 48

⁸ Tim penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 250

⁹ Arif s, dkk, *Op.cit*, hal. 29

ataupun materi ajar, tetapi media gambar yang dibuat sendiri oleh peneliti.



Gambar 1.2 (a) dan (b) media gambar

f. Keliling dan Luas

Keliling adalah ukuran panjang sisi yang mengitari bangun datar.¹⁰ Luas, luasan, atau area adalah besaran yang menyatakan ukuran dua dimensi (dwigatra) suatu bagian permukaan yang dibatasi dengan jelas, biasanya suatu daerah yang dibatasi oleh kurva tertutup.

g. Segitiga dan Jajargenjang

Segitiga adalah himpunan semua titik dari tiga ruas garis yang ujung-ujungnya bersekutu satu sama lain. Dimana jumlah sudut dari ketiga sudutnya adalah 180° .¹¹ Jajargenjang adalah bangun yang memiliki empat sisi, dimana sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan

¹⁰ Ibid, hal. 108

¹¹ Hadibowo, *Cerdas Berhitung (Super Cepat Pintar Berhitung)*, (Jakarta: Pustaka Ilmu), hal. 147

berpasangan satu sama lain serta sama panjang. Dimana sudut yang saling berhadapan sama besarnya.¹²

2. Lingkup Pembahasan

Agar aspek-aspek dari masalah dalam penelitian ini tidak terlalu luas dan menyimpang dari sasaran yang diharapkan, maka peneliti membatasi penelitian ini pada hal-hal berikut:

- a. Penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar siswa kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin.
- b. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.
- c. Materi dalam penelitian ini adalah materi keliling dan luas segitiga dan jajargenjang.
- d. Hasil belajar matematika siswa dilihat dari nilai tes akhir pada materi keliling dan luas segitiga dan jajargenjang setelah dilakukan pembelajaran dengan media papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) siswa kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin.

¹² Ibid, hal 149

2. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media gambar siswa kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar siswa kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin.
4. Mengetahui respon siswa setelah diajar menggunakan media papan berpaku (*geoboard*).
5. Mengetahui respon siswa setelah diajar menggunakan media gambar.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru dan sekolah.

1. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar siswa akan merasa tertarik mempelajari matematika karena dalam pembelajaran menggunakan media sebagai alat bantu. Selain itu dengan papan berpaku (*geoboard*) siswa akan lebih kritis dalam proses pembelajaran sehingga secara tidak langsung akan memperkuat kemampuan kognitifnya dengan demikian pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran matematika SD dapat tercapai.

2. Bagi Guru

Sebagai pertimbangan dan alternatif pilihan media pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dalam proses

pembelajaran dan lebih menambah pemahaman siswa karena proses pembelajaran menggunakan media sebagai alat bantu.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan informasi dan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam rangka inovasi sistem pengajaran dan kualitas pendidikan.

4. Bagi peneliti

Dari penelitian ini, peneliti bisa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang berguna mengenai media papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar pada materi keliling dan luas segitiga dan jajargenjang, sehingga bisa diterapkan saat mengajar nanti.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa faktor yang mendorong penulis untuk mengangkat judul tersebut adalah:

1. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang perbandingan hasil belajar antara media papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar pada materi keliling dan luas segitiga dan jajargenjang siswa kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin tahun pelajaran 2015/2016.
2. Hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas segitiga dan jajargenjang tahun pelajaran 2014/2015 di MIN Kebun Bunga, dengan media gambar masih ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai KKM, sehingga perlu media pembelajaran lain yang dapat meningkatkan nilai siswa.

3. Media pembelajaran papan berpaku (*geoboard*) cocok dengan materi keliling dan luas segitiga dan jajargenjang karena selain bentuknya sederhana sehingga mudah pembuatannya, lebih ekonomis karena biayanya murah dan dapat dipakai berkali-kali, juga terdapat unsur bermain dalam penggunaannya karena dapat digunakan untuk membentuk macam-macam bangun datar dengan permainan karet gelang.
4. Sepengetahuan peneliti, belum ada penelitian yang membahas tentang perbandingan hasil belajar antara media papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar pada materi keliling dan luas segitiga dan jajargenjang siswa kelas IV di MIN Kebun Bunga Banjarmasin tahun pelajaran 2015/2016.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini terinspirasi dari sebuah penelitian terdahulu yang berjudul :

Upaya peningkatan pemahaman konsep luas bangun datar melalui media papan berpaku dalam pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Taggulangin kecamatan Jatisrono kabupaten Wonogiri tahun pelajaran 2009/2010 oleh Rindhy Antika. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar pada siklus I yaitu rata-rata 64,5 dengan persentase siswa yang mendapat nilai ≥ 60 sebanyak 21 siswa (67,70%) maka penelitian belum berakhir dan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi yaitu rata-rata 74,5 dengan persentase siswa yang mendapat nilai ≥ 60 sebanyak 26 siswa (84%) dan

telah berhasil karena telah sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan dan mengalami peningkatan dari 67, 70% menjadi 84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media Papan Berpaku (*Goeoboard*) berhasil dan dapat meningkatkan pemahaman konsep luas bangun datar pada mata pelajaran Matematika pada siswa kelas III SD Negeri 1 Taggulangin kecamatan Jatisrono kabupaten Wonogiri tahun pelajaran 2009/2010.

Kemudian penelitian yang berjudul meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA materi sumber energi dan kegunaannya menggunakan media gambar pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nuruddin 2 Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin oleh Jumiyati. Pada penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar pada siklus I nilai hasil belajar siswa mencapai 69,25. Kemudian pada siklus II meningkat sebesar 77,05 dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 86,29. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media gambar berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi sumber energi dan kegunaannya pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nuruddin 2 Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin.

Pada penelitian ini, peneliti akan mencoba meneliti siswa MIN Kebun Bunga Banjarmasin kelas IV dan tertarik pada perbandingan hasil belajar antara media pembelajaran papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar pada materi keliling dan luas segitiga dan jajargenjang. Siswa yang menjadi sampel adalah siswa kelas IV di MIN Kebun Bunga Banjarmasin.

H. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Peneliti mengasumsikan bahwa media pembelajaran papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar dapat diterapkan karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

2. Hipotesis

H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar siswa kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin.

H_a : terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar siswa kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin.

I. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan berisi, latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, penelitian terdahulu, anggapan dasar dan hipotesis dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori berisi, hasil belajar matematika, pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, pengertian media papan berpaku (*geoboard*), langkah-langkah media papan berpaku (*geoboard*), manfa'at media papan berpaku (*geoboard*), kelebihan media papan berpaku (*geoboard*), Pengertian media gambar, pengertian respon siswa, keliling dan luas segitiga dan jajargenjang.

BAB III Metode penelitian berisi, metode dan jenis penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, dan desain pengukuran.

BAB IV Penyajian data dan analisa data berisi, semua hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasannya. Meliputi deskripsi lokasi penelitian (Sejarah singkat MIN Kebun Bunga, keadaan guru dan karyawan lain di MIN Kebun Bunga, sarana dan prasarana belajar, dan jadwal belajar), Analisa kemampuan awal, pelaksanaan pembelajaran, deskripsi kegiatan pembelajaran, deskripsi hasil belajar siswa, uji beda hasil belajar matematika siswa, respon siswa terhadap media pembelajaran papan berpaku (*geoboard*) dan media gambar dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Penutup, mengemukakan simpulan hasil penelitian dan saran-saran yang di berikan peneliti berdasarkan simpulan.