

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arief S.Sadiman, dkk, 2006 : 6). Jadi secara bahasa media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus media adalah proses belajar mengajar yang cenderung diartikan sebagai alat – alat fotografis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 1996:3).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz (Azhar Arsyad, 2005: 16), khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu: fungsi etensi, fungsi efektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh siswa sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector (OHP) dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran yang akan mereka terima.

Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat pelajaran semakin besar.

Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2. Kegunaan Media Pembelajaran

Berbagai kegunaan atau manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Arief S. Sadiman, dkk. (2005: 17- 18) menyampaikan kegunaan-kegunaan media pembelajaran secara umum sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra penglihatan
- c) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya.
- d) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.
- e) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka.

Menurut Hamalik (1986), pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu.

Dari pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan beberapa kegunaan dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan guru.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

2.1.2 Media Gambar

Gambar atau foto merupakan salah satu media pembelajaran yang amat dikenal didalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 19996:71). Media gambar adalah media yang sederhana, tidak membutuhkan proyektor dan layer. Media ini tidak tembus cahaya, maka tidak dapat dipantulkan pada layer. Guru memilih ini karena praktis.

Dari antara media dalam pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tingkat sekolah SD dan SMP masih tergolong siswa yang masih sulit berpikir abstrak. Sesuai dengan teori Piaget tentang perkembangan kognitif, pada tahap operasional formal yang muncul pada usia tujuh sampai lima belas

tahun, individu sudah mulai memikirkan pengalaman-pengalaman konkrit, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis. Teori ini dapat menunjukkan bahwa untuk siswa tingkat SD dan SMP masih tahap berpikir yang selalu mengaitkan dengan hal-hal yang konkrit.

Media gambar adalah salah satu media yang tidak diproyeksikan. Media ini dapat dirancang oleh guru sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penggunaan media gambar lebih efektif apabila gambar disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detail, warna, dan latar belakang yang perlu untuk penafsiran. Media gambar sangat bermanfaat proses pembelajaran matematika dan dapat dijadikan sebagai media yang kreatif untuk memperbaiki kekurangan penjelasan materi.

Menurut Azhar Arsyad (2009:25-27), manfaat praktis pengembangan media gambar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media gambar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media gambar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, maksudnya yaitu:
 1. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar.
 2. Objek atau benda yang terlalu kecil, yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan gambar.
 3. Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui gambar atau foto.

4. Objek atau proses yang amat rumit dapat ditampilkan secara konkret melalui gambar
 5. Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan melalui gambar.
 6. Peristiwa alam yang memakan waktu lama dapat disajikan melalui gambar.
- d. Dapat memberikan kesamaan pengalaman dan persepsi pada siswa.

Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk-beluk proses belajar
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dari manfaat media gambar tersebut jelas dapat membantu siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa yang masih kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, maka siswa tersebut akan lebih mudah mempelajarinya.

Maka masih sangat perlu adanya bantuan media gambar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media gambar akan sangat tepat dan efektif guna

membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih cepat memahami suatu konsep yang diajarkan oleh guru.

Hamalik (Azhar Arsyad, 2009:15), juga berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

1. Kelebihan dan kekurangan penggunaan media gambar

Beberapa kelebihan media gambar menurut, (Arief S. Sadiman, dkk. 2006:29) dan Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, (1997:72) diantaranya :

- a. Bisa menyampaikan banyak pesan
- b. Sifatnya konkret, gambar lebih realistik menunjukkan pokok masalah di bandingkan dgn verbal semata,\
- c. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- d. Gambar bisa memperjelas sebuah masalah, dalam sektor apa saja & utk tingkat umur berapa saja, maka bakal mencegah atau membetulkan kesalah pahaman,
- e. Gambar harganya murah & enteng didapat pula dimanfaatkan tdengan memerlukan peralatan husus.

Selanjutnya Sardiman (2003) mengemukakan kelebihan media gambar yaitu

- a. Sifatnya konkrit lebih realities menunjukkan pokok permasalahan yang dibandingkan dengan gambar verbal semata
- b. Dapat memperjelas suatu masalah kesalahpahaman dalam bidang apa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman

- c. Murah harganya dan gampang di dapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.
2. Kekurangan dari media gambar dalam pembelajaran matematika yaitu
- a. Semata-mata hanya medium visual
 - b. Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kolompok besar
 - c. Memerlukan ketersediaan sumber ketrampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya
 - d. Hanya menekankan persepsi indra mata
 - e. Gambar benda yang terlalu kompleks, kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

2.1.3 Pemahaman Matematis

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Pemahaman adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar. Derajat pemahaman ditentukan oleh banyak dan kuatnya keterkaitan. Suatu gagasan, prosedur atau fakta matematika akan dipahami secara menyeluruh jika hal-hal tersebut membentuk suatu jaringan (network) dengan keterkaitan yang kuat dan banyak (Dahlan, 2011:43). Usman (2002:35) melibatkan pemahaman sebagai bagian dari domain kognitif hasil belajar. Ia menjelaskan bahwa pemahaman mengacu kepada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat di atas pengetahuan dan merupakan tingkat berpikir yang rendah.

Bloom (Ruseffendi, 1988:221) mengatakan, Ada tiga macam pemahaman yaitu pengubahan (translation), pemberian arti (interpretation), dan pembuatan ekstrapolasi (extrapolation). Pemahaman menurut Bloom dalam matematika

misalnya mampu mengubah (translation) soal cerita ke dalam simbol matematika, mampu mengartikan (interpretation) suatu kesamaan, dan mampu memperkirakan (extrapolation) suatu kecenderungan dari diagram. Dengan demikian pemahaman merupakan kemampuan siswa untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat untuk kemudian mampu memberikan gambaran, contoh dan penjelasan yang lebih luas dan memadai atas apa yang telah diketahuinya dan dapat mengomunikasikannya kepada orang lain.

Dalam proses pembelajaran matematika, pemahaman matematis merupakan bagian yang sangat penting, dengan memberikan pengertian bahwa materi materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan, namun lebih dari itu sehingga pemahaman siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran yang disampaikan. Pemahaman atau comprehension dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi.

Hal ini sangat penting bagi siswa yang belajar. Comprehension atau pemahaman memiliki arti yang sangat mendasar yang meletakkan bagian-bagian belajar pada proporsinya. Tanpa itu, skill pengetahuan dan sikap tidak akan bermakna. (Sardiman, 2007).

Pemahaman matematis merupakan suatu kompetensi dasar dalam belajar matematika yang meliputi: kemampuan menyerap suatu materi, mengingat rumus dan simbol matematika serta menerapkannya, memperkirakan kebenaran suatu pernyataan, dan menerapkan rumus dan teorema dalam penyelesaian masalah (Herdiana, 2017:6). Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Hamalik (2003) yang

menyebutkan bahwa pemahaman merupakan suatu proses atau cara mengartikan situasi secara fakta yang diketahui seseorang berdasarkan tingkat kemampuan yang dimilikinya.

Menurut NCTM (2000), untuk mencapai pemahaman yang bermakna maka pembelajaran matematika harus diarahkan pada pengembangan kemampuan koneksi matematik antar berbagai ide, memahami bagaimana ide-ide matematik saling terkait satu sama lain sehingga terbangun pemahaman menyeluruh, dan menggunakan matematik dalam konteks di luar matematika. Pemampuan pemahaman matematis juga merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran, memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan, namun lebih dari itu dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran itu sendiri. Pemahaman matematis juga salah satu tujuan dari setiap materi yang disampaikan oleh guru, sebab guru merupakan pembimbing siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Alfeld (dalam Syarifatunnisa, 2013:14) menyatakan bahwa seseorang siswa dikatakan sudah memiliki kemampuan pemahaman matematis jika ia sudah dapat melakukan hal-hal berikut ini:

- a. Menjelaskan konsep-konsep dan fakta-fakta matematika dalam istilah konsep dan fakta matematika yang telah ia miliki.
- b. Dapat dengan mudah membuat hubungan logis diantara konsep dan fakta yang berbeda tersebut.
- c. Menggunakan hubungan yang ada kedalam sesuatu hal yang baru (baik di dalam atau diluar matematika) berdasarkan apa yang ia ketahui.

- d. Mengidentifikasi prinsip-prinsip yang ada dalam matematika sehingga membuat segala pekerjaannya berjalan dengan baik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman matematis adalah kemampuan dalam mengenal, memahami dan menerapkan konsep, prosedur, prinsip dan ide matematika. Maka dapat diketahui bahwa pemahaman matematis merupakan salah satu bentuk pernyataan hasil belajar. Pemahaman setingkat lebih tinggi dari pengetahuan atau ingatan, namun pemahaman ini masih tergolong tingkat berpikir rendah. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman matematis diperlukan proses belajar yang baik dan benar. Pemahaman matematis siswa akan dapat berkembang bila proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien.

Adapun indikator dari kemampuan pemahaman matematis (dalam Astuti, 2013:14), yaitu:

- a. Mampu menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari.
- b. Mampu mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
- c. Mampu mengaitkan berbagai konsep matematika.
- d. Mampu menerapkan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika.

Adapun indikator yang digunakan adalah indikator pemahaman matematis menurut Jihad dan Haris (2010: 149), sebagai berikut.

- a. Kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep yang dipelajari
- b. Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya)

- c. Kemampuan menyebutkan contoh dan non-contoh dari konsep
- d. Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis
- e. Kemampuan menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu
- f. Kemampuan mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah
- g. Kemampuan mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep

Jadi, dari pendapat diatas kemampuan pemahaman matematis dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari , mampu mengklasifikasikan objek objek berdasarkan sifat-sifat tertentu, kemampuan menyebutkan contoh dan non contoh dan menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematis.

2.1.4 Pecahan

Istilah bilangan pecahan dalam ilmu matematika terdiri dari *pembilang* dan *penyebut*. Secara matematis, bilangan pecahan dapat disimbolkan dengan “ a/b ”. Bilangan a/b bisa dibaca dengan “ a per b ”. Bilangan a sebagai pembilang dan bilangan b sebagai penyebut.

“Pengertian sederhananya, bilangan pecahan adalah bilangan yang terdiri dari Pembilang yang terdiri dari bilangan-bilang bulat dan penyebut yang terdiri dari bilangan-bilangan asli.”

1. Operasi Bilangan Pecahan

Dalam operasi bilangan pecahan, terdapat aturan yang perlu diperhatikan, yaitu penjumlahan, dan pengurangan. Berikut penjelasan dari operasi-operasi tersebut, termasuk contoh soal penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan.

2. Penjumlahan dan Pengurangan

Penjumlahan bilangan pecahan disimbolkan dengan tanda tambah (+). Sedangkan pengurangan disimbolkan dengan tanda (-). Dalam penjumlahan bilangan pecahan yang memiliki penyebut yang sama, bilangan yang dijumlahkan hanya bilangan pada pembilang saja. Sedangkan penjumlahan bilangan pecahan yang berbeda penyebutnya, tidak dapat dilakukan secara langsung. Namun harus menyamakan terlebih dahulu penyebutnya dengan menggunakan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari penyebut-penyebutnya. Aturan yang sama juga berlaku untuk operasi pengurangan bilangan pecahan. Cara menyamakan penyebutnya sama dengan menyamakan penyebut untuk perbandingan bilangan pecahan.

Contoh:

$$\frac{1}{5} + \frac{3}{5} = \frac{1+3}{5} = \frac{4}{5}$$

$$\frac{4}{7} - \frac{3}{7} = \frac{4-3}{7} = \frac{1}{7}$$

$$\frac{1}{3} + \frac{1}{2} = \frac{(6:3 \times 1) + (6:2 \times 1)}{6} = \frac{2+3}{6} = \frac{5}{6}$$

$$\frac{8}{9} - \frac{2}{3} = \frac{(9:9 \times 8) - (9:3 \times 2)}{9} = \frac{8-6}{9} = \frac{2}{9}$$

Adapun pecahan pada benda ataupun gambar, maka bagian yang dipilih atau diarsir menjadi pembilang sedangkan jumlah semua bagian menjadi penyebut.

Misalkan $\frac{3}{5}$, disebut dengan "tiga per lima".
 Contoh lain, $\frac{1}{4}$ dibaca "satu per empat" atau "seperempat".

2.1.5 Aturan Penggunaan Media Gambar Dalam Menyelesaikan Soal cerita

Materi Pecahan

Ketika kita akan menyelesaikan soal cerita pecahan maka terlebih dahulu kita harus mengetahui apa yang diketahui dari soal cerita tersebut. Ketika kita belum paham apa yang diketahui kita harus membacanya berulang ulang kali sampe kita paham betul apa yang ditanyakan dari soal tersebut.

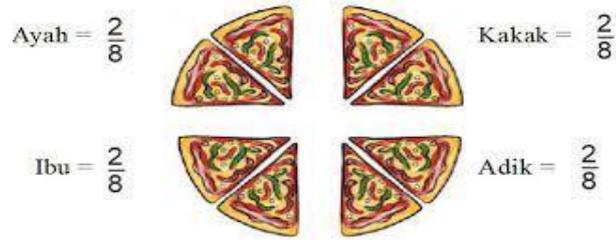
1. Bibi membeli sebuah pizza dan dipotong menjadi 8 bagian sama besar
 Ani memakan $\frac{1}{4}$ bagian sedangkan anton memakan $\frac{1}{2}$ bagian
 - a. Berapakah bagian pizza yang telah mereka makan?
 - b. Berapa bagian dari pizza yang tersisa?



a. Ani = $\frac{1}{4} \times \frac{2}{2} = \frac{2}{8}$
 Anton = $\frac{1}{2} \times \frac{4}{4} = \frac{4}{8}$
 banyak pizza yang dimakan
 = $\frac{6}{8} = \frac{3}{4}$ bagian

b. Sisa pizza = $\frac{2}{8} : \frac{2}{2} = \frac{1}{4}$ bagian

2. Ayah membeli pizza, lalu ayah memotongnya menjadi 8 bagian sama besar. adik memakan 2 potong pizza, kakak memakan 2 potong pizza, ayah mengambil 2 potong pizza dan ibu memakan 2 potong pizza. Berapa bagian yang dimakan oleh kakak,adik,ibu dan ayah ?



3.

Dari keterangan gambar di bawah ini, berapakah potongan kue yang telah diambil ?

A. $\frac{1}{4}$
 B. $\frac{1}{3}$
 C. $\frac{1}{2}$

4. Ibu membeli sebuah semangka. Ibu memotong menjadi 8 bagian sama besar. Adik memakan 3 potong semangka. Beberapa bagian semangka yang dimakan oleh adik ?

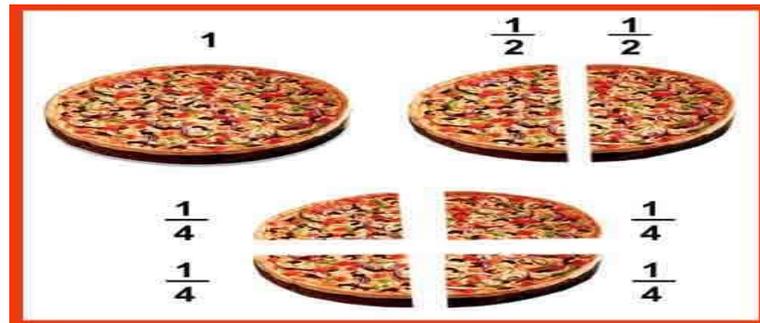
Jawab :

3
—
8

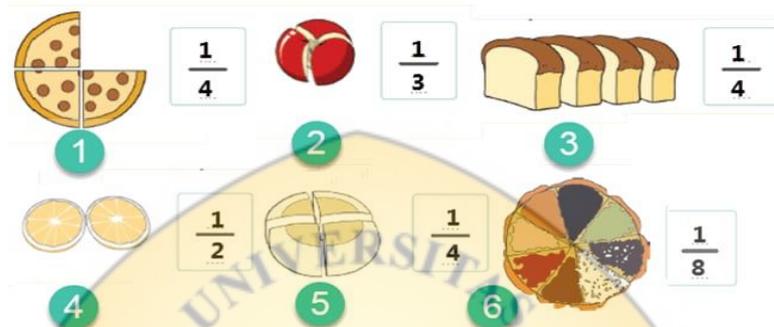
2.1.6 Contoh Media gambar yang bisa kita gunakan pada materi Pecahan



Gambar 2.1 Media Gambar Penjumlahan



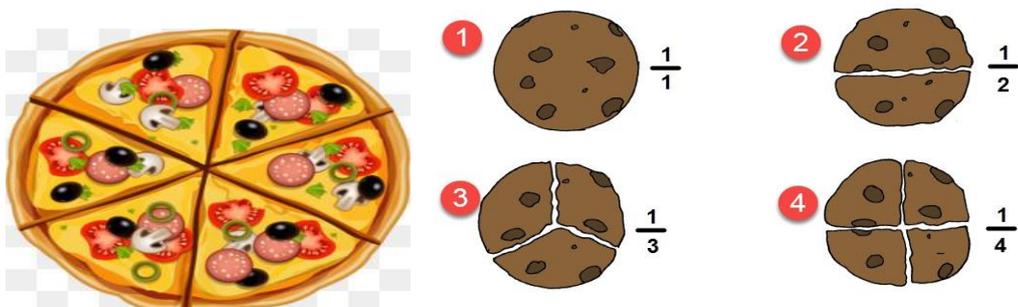
Gambar 2.2 Media Gambar Pembagian 1



Gambar 2.3 Media Gambar Pembagian 2



Gambar 2.4 Media Gambar Pengurangan



Gambar 2.5 Media Gambar Pembagian 3

2.1.7 Penelitian yang relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Ariani Desi Batubara pada penelitiannya ditahun 2019 yang berjudul “Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Pecahan Melalui Pemanfaatan Media Gambar Dikelas IV SD Negeri 100460 Aek Ilung Kabupaten Padang Lawas Utara”. Pada penelitian ini terdapat peningkatan pemahaman konsep materi bilangan pecahan setelah menggunakan media gambar pada kelas IV, dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas hasil evaluasi belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas 72,6 yang termasuk kategori cukup kemudian di siklus II naik sebanyak 80,77 dengan kategori baik . Adapun persentase ketuntasan belajar di siklus I sebanyak 60% dengan kategori kurang kemudian di siklus II mengalami peningkatan sebanyak 24% menjadi 84% dengan kategori sangat baik. Jadi berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa dan juga persentase ketuntasan belajar, pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan dengan kategori baik.
2. Budi Febriyanto Pada Penelitiannya di tahun 2018 yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan dikelas II Sekolah dasar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kantong bergambar dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas II SDN Simpureum I. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus pertama sampai siklus ketiga. Pada siklus pertama

tingkat ketuntasan siswa mencapai 40%, siklus kedua meningkat menjadi 66,67% dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 80%. Kriteria ketuntasan dalam penelitian ini adalah 75% sehingga dapat disimpulkan penggunaan media kantong bergambar dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa kelas II SDN Simpeureum I.

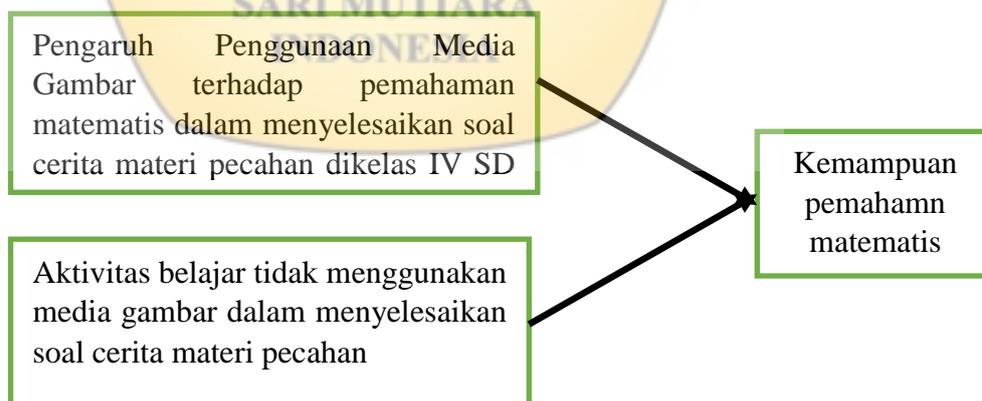
3. Sobari Pada penelitiannya ditahun 2014 yang berjudul “Penggunaan Media gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V A MI “AL-HUSNA” Kecamatan Karawaci”. Pada Penelitian ini menunjukkan aktifitas siswa terhadap pembelajaran simetri lipat bangun datar lebih aktif dan cukup baik baik. Hai ini dapat dilihat dari peningkatan skor rata rata hasil pengamatan kegiatan siswa pada siklus I dan siklus II yaitu 64,67% menjadi 76,67%.
4. Zinnurain pada penelitiannya di tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Media Gambar Dalam Meningkatkan Pemahaman Berhitung Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN 3 Lepak Kecamatan Sakra Timur”. Pada penelitiannya ini menunjukkan bahwa pengaruh media gambar terhadap peningkatan pemahaman menghitung siswa pada pelajaran matematika kelas II SDN 3 Lepak tergolong cukup berpengaruh. Berdasarkan hasil analisis statistik “T-test”, dapat disimpulkan bahwa hipotesa nihil (H_0) yang berbunyi tidak ada pengaruh variabel X (media gambar) terhadap variabel Y (Peningkatan Pemahaman Menghitung), ditolak. Sedangkan hipotesa alternatif (H_a) yang berbunyi ada pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap Y diterima. Artinya ada pengaruh media gambar terhadap

peningkatan pemahaman menghitung siswa pada mata pelajaran matematika kelas II SDN 3 Lepak Kecamatan Sakra Timur Tahun Ajaran 2015/2016”.

5. Asep Alimudin Hidayat, Agus Hikmat Syaf dan Juriyah Penelitiannya di tahun 2014 yang berjudul “Penerapan Media Gambar Pembelajaran Matematika Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Pada Materi Pokok Pecahan ” Pada Penelitian ini menunjukkan bahwa Kemampuan pemahaman matematika siswa untuk tiap siklus mengalami peningkatan dengan diterapkannya media gambar dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata perentase ketuntasan belajar pada kemampuan pemahaman matematika siswa pada siklus I sebesar 63 % ke siklus II sebesar (66%) mengalami peningkatan sebesar 3%,pada siklus II sebesar (66%) ke siklus III sebesar (71%) mengalami peningkatan sebesar 5%.

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat dari gambar bagan yang dibawah ini :



Gambar 2.6 Gambar Kerangka Berpikir

Penggunaan media gambar dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pamahaman matematis. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya

peningkatan kemampuan pemahaman matematis kelas eksperimen. Peningkatan kemampuan pemahaman matematis yang terjadi dengan penggunaan media gambar dapat dipengaruhi beberapa hal dimana kelas yang diberikan perlakuan penggunaan media gambar merupakan kelas dengan kemampuan pemahaman matematis yang sedang sehingga dengan adanya perlakuan penggunaan media gambar tersebut mampu meningkatkan kemampuan pemahaman matematis.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian sebenarnya perlu diuji dengan data yang diperoleh dilapangan.

Ha : ada Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Pemahaman Matematis Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD Swasta Melbourne T.A 2021/2022.

Ho : tidak ada Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Pemahaman Matematis Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD Swasta Melbourne T.A 2021/2022.