

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media

Secara etimologis media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima. Sudjana dan Rivai (2013, hlm. 1) menyatakan bahwa “media pengajaran diposisikan sebagai alat bantumengajar yang ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik atau guru”. “Media pendidikan merupakan alat bantu yang digunakan seorang pendidik untuk berkomunikasi atau menyampaikan suatu hal dengan siswa atau peserta didik” (Danim, 2010, hlm. 7).

b. Fungsi dan manfaat media

Ada berbagai fungsi dan manfaat yang didapatkan dalam penggunaan media saat proses pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2013, hlm. 6) menyebutkan beberapa peranan media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Alat untuk memperjelas pengajaran saat pembelajaran
- 2) Alat untuk memperdalam kajian lebih lanjut yang dapat diselesaikan oleh siswa.
- 3) Media sebagai sumber belajar yang berisi bahan pembelajaran yang harus dipelajari baik secara individu maupun kelompok.

Hamzah dan Muhlissarini (2014, hlm. 96) menyebutkan beberapa fungsi media yaitu:

- 1) Mengkonkretkan materi yang abstrak
- 2) Menyeragamkan pemahaman siswa dalam suatu materi pelajaran
- 3) Meningkatkan daya pemahaman siswa
- 4) Membantu menerangkan materi yang sulit dipahami siswa secara verbal.

Manfaat yang didapatkan dalam penggunaan media ketika proses pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2013, hlm. 2) antara lain:

- 1) Pengajaran lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa
- 2) Memperjelas bahan pengajaran sehingga memungkinkan siswa untuk dapat menguasai materi yang disampaikan oleh guru dengan lebih baik
- 3) Dengan adanya media guru dapat lebih memvariasikan metode mengajar yang dilakukan.
- 4) Siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran.

c. Klasifikasi

Sudjana dan Rivai (2013, hlm. 3) menyebutkan jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran tersebut yaitu:

- 1) Media grafis
Media grafis atau media dua dimensi merupakan media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Contoh media grafis yaitu: gambar, foto, grafik, bagan, poster, kartun, komik, dan lain sebagainya.
- 2) Media tiga dimensi
Media tiga dimensi merupakan media berbentuk model. Contoh dari media tiga dimensi yaitu: model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi
Contoh media proyeksi adalah slide, film, film strip, OHP, dan lain-lain.
- 4) Penggunaan lingkungan

d. Kriteria media

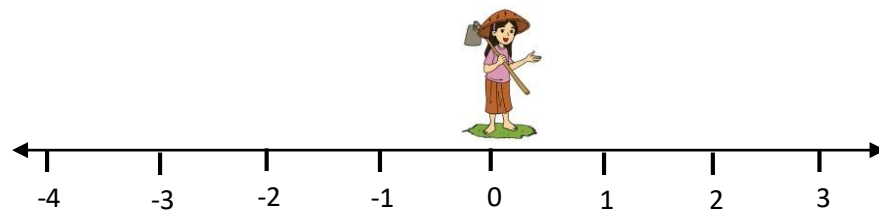
Dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran harus memperhatikan kriteria atau faktor-faktor tertentu supaya penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi siswa, bukan sebaliknya malah membingungkan pemikiran siswa. Kriteria yang menentukan sesuai atau tidaknya suatu hal dijadikan sebagai sebuah media untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran antara lain: tujuan pembelajaran, karakteristik siswa/ peserta didik, modalitas belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik), lingkungan di sekitar siswa, ketersediaan fasilitas pendukung pembelajaran, dan lainlain (Indriana, 2011, hlm. 28).

2. Garis Bilangan

a. Pengertian garis bilangan

Fransiska (2010: 39) menyatakan bahwa “garis bilangan adalah garis yang ditandai dengan titik-titik dengan jarak sama panjang satu sama lain yang pada setiap titik tertulis satu bilangan yang merupakan bilangan berurutan dari bilangan bulat negatif di kiri nol dan bilangan bulat positif di sebelah kanan nol. Penggunaan media garis bilangan diharapkan akan lebih menarik perhatian, memotivasi, siswa akan lebih aktif dan dapat memahami materi dengan lebih mudah”. mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar akan meningkat terutama pada mata pelajaran matematika. Fokus penelitian ini ada pada operasi campuran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Penelitian ini menggunakan media tambahan yaitu sebuah gambar wayang yang dapat digerakkan maju, mundur, dan berbalik arah. Penggunaan media garis bilangan menggunakan wayang didasarkan pada permainan garis.

Berikut ini gambar garis bilangan yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Garis bilangan

Berikut ini penggunaan media garis bilangan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Pada penelitian ini peneliti menempatkan garis bilangan dalam permainan dengan alat bantu tambahan berupa gambar wayang. Dalam penelitian ini, kemajuan mewakili bilangan positif (+) dan kemunduran mewakili bilangan negatif (-), operasi hitung penjumlahan maka wayang tetap menghadap kanan sedangkan jika operasi pengurangan maka wayang balik badan.

- 1) Operasi penjumlahan bilangan bulat menggunakan garis bilangan
 - a. Operasi penjumlahan dua bilangan bulat positif ($2+3$)
 - a) Boneka berdiri pada angka nol (0) dan menghadap kanan
 - b) Bergerak maju dua langkah (bilangan pertama positif 2)
 - c) Boneka tetap menghadap kanan karena operasi penjumlahan
 - d) Maju 3 langkah karena bilangan ke dua positif 3

- b. Operasi penjumlahan dengan bilangan ke dua negatif dan bilangan pertama positif misalnya $2 + (-3)$
 - a) Boneka berdiri pada angka nol (0) dan menghadap kanan
 - b) Bergerak maju dua langkah karena bilangan pertama positif 2
 - c) Boneka tetap menghadap kanan karena operasi penjumlahan
 - d) Mundur 3 langkah karena bilangan ke dua bernilai negatif yaitu 3
- c. Operasi penjumlahan dengan bilangan pertama negatif dan bilangan ke dua positif misalnya $(-2) + 3$
 - a) Boneka berdiri pada angka nol (0) dan menghadap kanan
 - b) Bergerak mundur dua langkah karena bilangan pertama negatif 2
 - c) Boneka tetap menghadap kanan karena operasi penjumlahan
 - d) Maju 3 langkah karena bilangan ke dua bernilai positif 3
- 2) Operasi pengurangan bilangan bulat menggunakan garis bilangan
 - a. Operasi pengurangan salah satu bilangan bulat negatif $(-2) - 3$
 - a) Boneka berdiri pada angka nol (0) dan menghadap kanan
 - b) Bergerak mundur dua langkah karena bilangan pertama negatif dua (-2)
 - c) Boneka menghadap ke kiri karena operasi pengurangan
 - d) Maju tiga langkah karena bilangan kedua bernilai positif tiga
 - b. Operasi pengurangan dua bilangan bulat negatif $(-2) - (-3)$
 - a) Boneka berdiri pada angka nol (0) dan menghadap kanan
 - b) Bergerak mundur dua langkah karena bilangan pertama negatif dua (-2)
 - c) Boneka menghadap ke kiri karena operasi pengurangan
 - d) Bergerak mundur tiga langkah karena bilangan ke dua negatif tiga (-3)

b. Kelebihan dan kelemahan media gambar garis bilangan

Keuntungan yang dapat diperoleh dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2013, hlm. 71) menyebutkan beberapa keuntungan penggunaan media gambar tersebut, antara lain:

- 1) Media gambar lebih praktis, karena media gambar lebih mudah dimanfaatkan dalam pembelajaran

- 2) Media gambar lebih murah jika dibandingkan dengan jenis media yang lainnya, cara memperoleh media gambar lebih mudah, dapat ditemukan atau dengan memanfaatkan kalender, majalah, surat kabar bekas dan lain-lain.
 - 3) Gambar dapat digunakan untuk banyak hal dan untuk berbagai jenjang pendidikan dari Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi dan dalam berbagai disiplin ilmu.
 - 4) Media gambar dapat digunakan untuk menjelaskan hal yang abstrak menjadi lebih realistis
- Sudjana dan Rivai (2013, hlm. 72) juga menyebutkan beberapa kelemahan

dari media gambar antara lain:

- 1) Memerlukan gambar yang cukup besar jika akan digunakan untuk pembelajaran dalam kelompok besar.
- 2) Gambar sukar untuk menunjukkan bentuk tiga dimensi dari sebuah benda, karena media gambar hanya berdimensi dua. Media gambar dapat menunjukkan bentuk benda jika digunakan beberapa gambar yang diambil dalam beberapa sudut.
- 3) Sebuah gambar tidak dapat memperlihatkan gerak, kecuali ada beberapa gambar berseri dan disusun berurutan.

3. Proses dan Hasil Belajar

a. Pengertian Proses dan Hasil Belajar

Menurut Arifin. (2012, hlm. 10) Kata pembelajaran berasal dari kata dasar belajar, dalam arti sempit, pembelajaran merupakan suatu proses belajar agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar. Sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman. Sebagaimana yang terdapat dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyebutkan bahwa, pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut Miarso, “pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali”. (Siregar dan Nara, 2011, hlm. 12).

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan proses yang dilakukan oleh pendidik untuk membelajarkan peserta didik pada lingkungan belajar tertentu dan akhirnya terjadi perubahan tingkah laku. Oleh karena pembelajaran merupakan

proses, tentu dalam sebuah proses terdapat komponen-komponen yang saling terkait. Komponen-komponen pokok dalam pembelajaran mencakup tujuan pembelajaran, pendidik, peserta didik, kurikulum, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hubungan antara komponen-komponen pembelajaran tersebut salah satunya akan membentuk suatu kegiatan yang bernama proses pembelajaran.

“Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar” (Rustaman, 2001, hlm. 461). Sejalan dengan pendapat di atas, Yamin (2007, hlm. 59) mengemukakan bahwa “proses belajar mengajar merupakan proses yang sistematis, artinya proses yang dilakukan oleh guru dan siswa di tempat belajar dengan melibatkan sub-sub, bagian, komponen-komponen atau unsur-unsur yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan”. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Menurut Dedi (2012, hlm. 155) Proses pembelajaran merupakan “keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik. Pada satuan pendidikan, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Di Indonesia proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah diatur dalam standar proses.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, bahwa standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah diseluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan hasil

pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut Sudjana (2016, hlm. 22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran”. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Menurut Woordworth dalam Majid (2015, hlm. 28) menyatakan, “Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar”.

“ Hasil belajar adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung, hasil pengukuran belajar inilah akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya” (Winkel dalam Purwanto, 2014, hlm. 45). Menurut Sudjana (2016, hlm. 23) menyatakan, “Hasil belajar merupakan keseluruhan pola perilaku baik yang bersifat kognitif, afektif maupun psikomotor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”.

Dari penjelasan di atas dijelaskan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil proses pembelajaran dari pengaruh lingkungan. Baik perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotor dalam diri siswa.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima dan mempelajari materi pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Sejalan dengan pengertian ini maka Tujuan penilaian hasil belajar menurut Sudjana (2016, hlm. 4) adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuh. Dengan diprediksi

kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.

- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh ke efektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan. Keberhasilan pendidikan dan pengajaran penting artinya mengingat peranannya sebagai upaya memanusiakan manusia atau budaya manusia, dalam hal ini para siswa agar menjadi manusia yang berkualitas dalam aspek intelektual, sosial, emosional, moral, dan keterampilan.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
- 4) Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orangtua siswa. Dalam mempertanggungjawabkan hasil-hasil yang telah dicapai sekolah, memberikan laporan berbagai kekuatan dan kelemahan pelaksanaan sistem pendidikan dan pengajaran serta kendala yang dihadapinya.

Dari pemaparan di atas, tujuan dari penilaian hasil belajar yaitu untuk mengukur kemampuan antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya, untuk mengukur keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran yang dilakukan guru di dalam kelas yang mencakup beberapa aspek seperti, aspek intelektual, sosial, emosional, moral dan keterampilan.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi dalam Bunga Rosalina (2017, hlm. 37) antara lain meliputi faktor internal dan eksternal:

1) Faktor internal

Pada keadaan ini kondisi fisiologis dan psikologis peserta didik sangat perlu diperhatikan, keadaan kesehatan yang turun karena terlalu lelah dan capek akan mempengaruhi hasil belajar pada siswa selain setiap anak memiliki psikologis yang berbeda-beda tentu saja hal itu mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

2) faktor eksternal

Yang termasuk dalam faktor ini adalah lingkungan fisik dan sosial siswa sangat mempengaruhi pada hasil belajar siswa, karena kenyamanan dalam belajar itu penting untuk mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Manfaat Hasil belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila terdapat perubahan baik yang terjadi kepada siswa setelah melakukan proses belajar mengajar yang dapat dilihat dari hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan siswa, kita dapat mengetahui tingkat perkembangan kemampuan siswa sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan dalam sekolah. Sebagaimana dikemukakan Susanto Ahmad (2016, hlm.20) bahwa Hasil belajar menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga dapat bermanfaat untuk:

- a. Menambah pengetahuan,
- b. Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya,
- c. Lebih mengembangkan keterampilannya,
- d. Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal,
- e. Lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai, atau bahkan diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom (2010, hlm. 32) dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual. afektif, semua yang berhubungan dengan sikap, dan sedangkan psikomotorik adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal.

Pengembangan dari masing-masing ranah dapat kita lihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.1

Jenis dan Indikator Hasil Belajar atau Prestasi

Ranah	Indikator
Kognitif (Pengetahuan)	
Pengetahuan Pemahaman Aplikasi Analisis Sintesis Evaluasi	Dapat menunjukkan Dapat menjelaskan Dapat mendefinisikan secara lisan Dapat memberikan contoh Dapat menggunakan secara tepat Dapat menguraikan Dapat mengklasifikasikan Dapat menghubungkan Dapat menyimpulkan Dapat membuat prinsip umum Dapat menilai berdasarkan kriteria Dapat menghasilkan
Ranah Afektif	
a. Penerimaan (receiving) b. Penanggapan (responding) c. Penilaian (Valuing) d. Internalisasi (pendalaman) e. Karakterisasi suatu nilai atau nilai-nilai yang kompleks	a. Menunjukkan sikap menerima dan menolak b. Kesiediaan berpartisipasi atau terlibat c. Menganggap penting dan bermanfaat d. Menganggap indah dan harmonis e. Mengakui dan meyakini f. Mengingkari g. Melembagakan atau meniadakan h. Menanamkan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari
Ranah psikomotor	
a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	a. Mengkoordinasikan gerak mata,kaki, dan anggota tubuh lainnya b. Mengucapkan c. Membuat mimik dan gerakan

Dengan melihat tabel diatas kita dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif karena penelitian ini nantinya akan mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar menulis parafrase, yang mana yang paling dibutuhkan dan diberdayakan adalah potensi dari kognitifnya.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Ayu Restianingrum (2016)

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Restianingrum dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Garis Bilangan pada Siswa Kelas IV SD Negeri Blekatuk Pituruh Puteorejo” hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media garis bilangan dapat meningkatkan prestasi belajar operasi hitung bilangan bulat di kelas IV SD N Cibuk Lor Seyegan. Peningkatan prestasi siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada setiap siklusnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media garis bilangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Blekatuk. Hasil analisis data yang diperoleh melalui tes pada setiap akhir siklus menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas hasil belajar matematika. Hasil belajar siklus I terjadi peningkatan sebanyak 20,87% (pra tindakan 32,25%, siklus I 53,12%) dengan nilai rata-rata kelas 69,16. Berdasarkan hasil belajar siklus I perlu diadakan tindakan lanjutan walaupun nilai rata-rata kelas sudah mencapai KKM namun persentase siswa yang mencapai KKM baru 53,12% belum 80%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 31,25% (siklus I 53,12%, siklus II 84,37%) dengan nilai rata-rata kelas mencapai 76,66. Peningkatan dari tahap pra tindakan hingga siklus II sebesar 52,12%.

2. Nurul Karimah (2018)

Penelitian yang dilakukan Nurul Karimah (2018) yaitu tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Garis Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. Rancangan penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen true experimental design dengan bentuk posttest only control design. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah AlKhairiyah tahun pelajaran 2013/2014. Sampel penelitian diambil dua kelas secara acak yang kemudian ditempatkan sebagai dua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen (rombongan belajar kelas IV.A) dan kelompok kontrol (rombongan belajar kelas IV.B). Setelah kedua kelompok sampel diberi perlakuan berbeda, kedua kelas tersebut masing-masing diberi posttest dengan instrumen yang terdiri dari 22 butir soal bentuk multiple choice dengan 4 alternatif pilihan jawaban. Adapun

instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sudah diujicobakan terlebih dahulu dan semua butir soal sudah valid dan reliabel. Secara inferensial, analisis data hasil penelitian dengan uji, yang terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media pembelajaran garis bilangan terhadap hasil belajar matematika, khususnya pada standar kompetensi menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat sederhana.

3. Indri Novita Sarialang (2017)

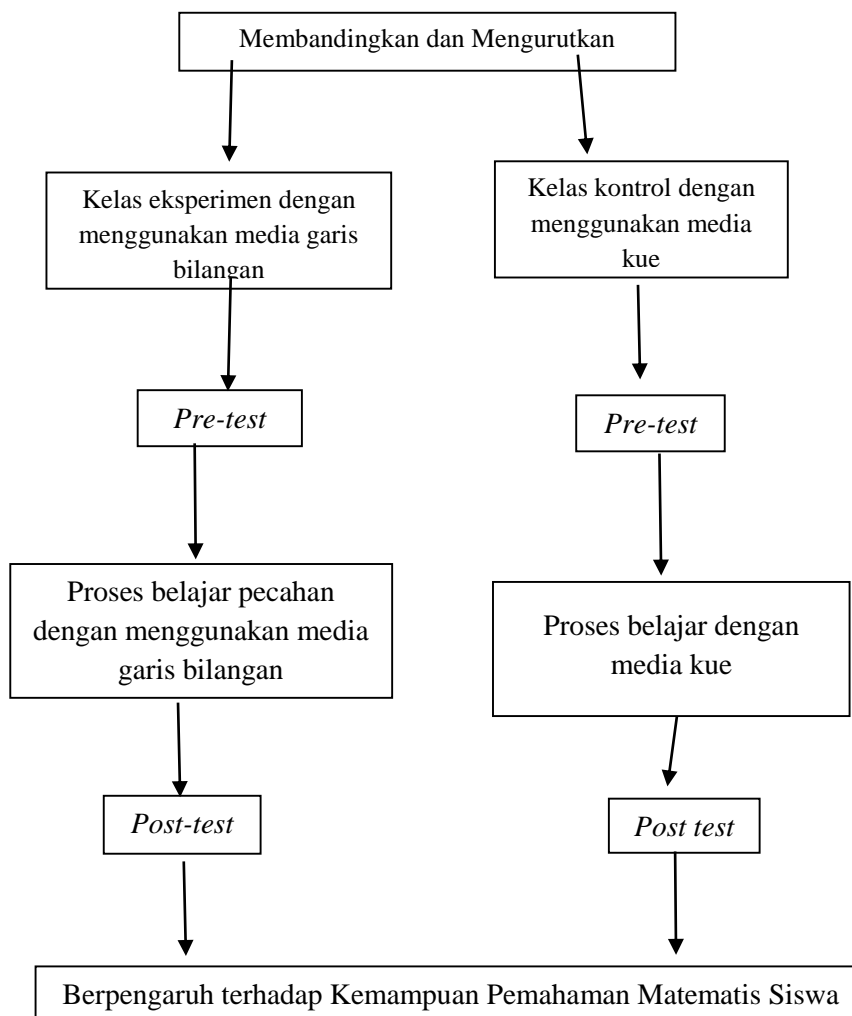
Penelitian yang dilakukan oleh Indri Novita Sarialang (2017) yaitu tentang Penggunaan Media Balok Garis Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Kuranji Tahun pelajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain pada penelitian ini menggunakan One Group Pre test-Post test Design. Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV di SDN 2 Kuranji tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 28 orang. Data hasil belajar dianalisis menggunakan gain ternormalisasi setelah itu baru di uji menggunakan uji t sample berpasangan. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat apabila gain score ternormalisasi rata-rata kelas post-test lebih tinggi daripada pre-test. Diperoleh gain sebesar 17,50 pada kelas post-test (70,17) lebih tinggi daripada pre-test (52,67). Perolehan gain score $\langle g \rangle$ ternormalisasi sebesar 0,36 dalam kriteria medium/sedang. Pengujian hipotesis diolah dengan menggunakan rumus uji t sampel berpasangan diperoleh hasil: $t_{hitung} > t_{tabel} = 9,771 > 2,052$, dan dilihat dari sig 2-tailed pada tabel uji hipotesis diperoleh $0,000 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa h_a dinyatakan diterima dan h_0 dinyatakan ditolak

Penelitian-penelitian tersebut bisa dijadikan bahan pengembangan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui adakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap proses dan hasil belajar pada siswa kelas IV. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan media garis bilangan terhadap proses hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan pada penjelasan latar belakang di atas mengenai kurangnya pemahaman siswa pada materi operasi membandingkan dan mengurutkan pecahan. Maka dari itu, peneliti ingin mengetahui perbandingan dengan menggunakan media garis bilangan sebagai perbandingan dengan media kue. Media garis bilangan akan memberikan kemudahan dalam mengurutkan pecahan bagi siswa juga belajarnya menjadi menyenangkan, karena secara langsung siswa dapat mengetahui mana pecahan yang terkecil dan mana yang terbesar. Sedangkan dengan menggunakan media kue, siswa juga dapat menentukan mana pecahan yang terkecil dan terbesar, tapi harus membutuhkan banyak waktu karena siswa harus menggambar kue satu persatu. Sehingga dalam hal ini akan terlihat perbandingan dari ke dua cara tersebut. Adapun kerangka pemikiran, yang apabila digambarkan adalah sebagai berikut:

2.1 Tabel Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memiliki asumsi bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan media garis bilangan dengan media kue terhadap pemahaman operasi membandingkan dan mengurutkan. Karena menurut piaget anak pada usia 7 sampai 12 tahun berada pada tahap operasional konkrit yang bisa memahami suatu penjelasan dengan menggunakan benda nyata.

2. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiono (2013, hlm. 99) “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Terdapat perbedaan kemampuan pemahaman matematis siswa SD menggunakan media garis bilangan dengan media kue.

Ha : Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemahaman matematis siswa SD menggunakan media garis bilangan dengan media kue.

Adapun Hipotesis statistik

Ho : $\mu_1 = \mu_2$

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan :

μ_1 : Rata-rata nilai pemahaman pecahan siswa dengan menggunakan garis bilangan

μ_2 : Rata-rata nilai pemahaman pecahan siswa dengan media kue.