

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebudayaan yang dikembangkan berdasarkan wawasan hidup bangsa, juga adanya upaya dalam kemajuan hidupnya. Salah satu kebutuhan manusia yang paling penting dalam kehidupannya yaitu pendidikan (Hafid, 2013, hlm.27). Pendidikan dibedakan menjadi dua bagian yaitu pendidikan formal (pendidikan sekolah) dan non formal (pendidikan diluar sekolah). Pendidikan yang diberikan di sekolah merupakan transfer ilmu berbagai mata pelajaran salah satunya yaitu pelajaran matematika, pelajaran tersebut menjadi salah satu pelajaran yang paling penting diberikan kepada peserta didik. Pernyataan tersebut di perkuat dalam Permendiknas Nomer. 22 Tahun 2006 yang berbunyi dalam dunia pendidikan terdapat salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan kepada peserta didik dan berperan penting dalam dunia pendidikan yaitu mata pelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas hingga sekolah tinggi.

Pembelajaran sebagian dari proses hubungan komunikasi antara siswa dan pendidik.dalam peraturan KEMENDIKBUD Tahun 2013 menjabarkan mengenai proses pembelajaran bahwa proses pembelajaran diharapkan dilaksanakan secara aktif dan bervariasi agar dapat memberikan motivasi bagi siswa serta memberikan wadah untuk menyalurkan potensi yang dimiliki setiap siswa begitu juga dengan perkembangan psikologis dan fisik siswa.

Pada jenjang sekolah dasar merupakan penentu seseorang dapat melanjutkan ke jenjang selanjutnya atau tidak. Dalam rangka menciptakan sumberdaya manusia (SDM) yang bermutu maka di dalam dunia pendidikan terdapat satu mata pelajaran yang disebut dengan matematika, ilmu matematika sangat berperan penting. Amir (2014, hlm. 73) menjelaskan bahwa matematika merupakan ilmu yang memiliki sifat yang khas dibandingkan dengan pelajaran lain. Matematika mengandung konsep yang abstrak dan tersusun secara sistematis. Sesuai dengan pendapat Anggorowati (2013, hlm. 78) yang mengatakan bahwa

pelajaran matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan sesuatu yang konkrit dalam mempelajarinya, sehingga terkadang siswa menghadapi kesulitan ketika mempelajarinya. Maka dari itu terdapat beberapa siswa yang merasa malas mengikuti pelajaran matematika, motivasi yang rendah dalam mengikuti pelajaran matematika.

Penelitian ini mengkaji alat atau benda manipulative untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika pada tingkat SD bahwasannya pembelajaran matematika yang diberikan pada siswa sekolah dasar berbeda dengan pembelajaran matematika untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dalam penelitian yang dilakukan oleh Amir (2014, hlm.78-79) yang terbit dalam jurnal forum pedagogik volume 6 nomor 1 menjelaskan mengenai ciri-ciri yang terdapat dalam pelajaran matematika pada jenjang SD:

1. Penggunaan metode spiral pada pembelajaran matematika

Pendekatan spiral yang maksud adalah suatu pendekatan sebagai penghubung materi satu dengan yang lainnya, apa yang sudah diajarkan sebelumnya dilanjutkan kemudia dengan pembahasan selanjutnya. Pembahasan yang dilakukan berkesinambungan yaitu memperluas pembahasan dan pemahaman materi sebelumnya yang sudah disampaikan. Pemberian konsep di mulai dengan benda konkret lalu konsep tersebut di olah kembali untuk di sajikan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran masih dengan pengetahuan yang abstrak dalam pbentuk catatan yang lebih mudah di pelajari dan dapat dipakai dalam proses belajar matematika.

2. Menjalani kegiatan pembelajaran secara bertahap

Pembelajaran matematika yang diberikan harus bertahap mulai dari yang termudah sampai yang tersulit, selain itu di mulai dengan yang konkret terlebih dahulu, dilanjutkan dengan pembelajaran semi konkret dan akhirnya penerapan degan yang abstrak.

3. Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif

Contoh pendekatan induktif di tingkat sekolah dasar: pembahasan materi materi bangun ruang, guru terlebih dahulu meperlihatkan contoh dan berusaha memperkenalkan nama bangun ruang itu kepada siswa dan tidak dimulai dengan pengertian atau definisi bangun ruang terlebih dahulu.

Selanjutnya agar siswa dapat memahami konsep pada materi tersebut maka siswa harus dapat mendefinisikan karakter yang ada pada masing-masing bangun ruang itu.

4. Pembelajaran matematika dengan meyakini kebenaran konsistensi

Hakikat matematika selalu terbukti kebenarannya secara konstan maka tidak akan muncul pertentangan dari berbagai sisi. Maka ketika pernyataan matematika dianggap benar oleh pernyataan-pernyataan sebelumnya maka dapat diterima pula kebenarannya.

5. Pembelajaran yang bermakna

Matematika pada dasarnya lebih mengutamakan pengertian daripada hafalan, dengan demikian siswa dituntut untuk memahami dulu konsepnya kemudian mengaplikasikannya kembali pada situasi baru. Sehingga siswa tidak terpaut pada hafalan, namun demikian siswa masih paham dengan materi yang mereka pelajari mengetahui pula mengapa dan bagaimana melakukannya.

Setiap tenaga pendidik terutama guru sekolah SD membutuhkan media belajar yang menarik perhatian siswanya sebagai upaya menumbuhkan daya tarik siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dan mewujudkan keadaan belajar dengan tidak mengundang kebosanan peserta didik. Bagi siswa sekolah dasar pada umumnya masih menggunakan pola pikir yang terbatas, apa yang mereka lihat harus terlihat nyata keberadaannya, selain itu anak SD cenderung masih suka bermain dan lekat dengan dunia anak yang biasanya penuh dengan benda-benda berwarna. Namun demikian guru dituntut harus bisa menyampaikan materi yang bersifat abstrak kepada siswa salah satunya yaitu materi yang terdapat dalam pelajaran matematika. Sesuai dengan pernyataan Karso (2012, hlm. 12) bahwa pada pelajaran matematika dilakukan dengan beberapa tahap diantaranya yaitu pemberian model konkret, semi konkret dan abstrak.

Siswa sekolah dasar rata-rata beruasa 6-7 tahun. Piaget (dalam Heruman, 2014, hlm. 1) berpendapat bahwa kemampuan siswa sekolah dasar adalah kemampuan dalam sistem berpikir untuk mengaplikasikan prinsip akal sehat atau logika mereka. Marti (dalam Sundayana, 2016, hlm. 3) yang mengemukakan

bahwa, materi-materi pada pelajaran matematika akan dapat mudah di pahami jika bersifat nyata atau konkret.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan penulis menemukan beberapa anggapan orang tua maupun siswa terhadap pelajaran matematika, orang-orang menganggap bahwa matematika itu pelajaran yang sukar para siswa tidak suka dengan pelajaran ini dari peserta didik jenjang pendidikan rendah sampai orang dewasa sekaligus ada yang memberi anggapan sama mengenai pelajaran matematika sehingga siswa merasa ingin menghindari mata pelajaran itu, tidak sedikit siswa yang lebih memilih untuk mengobrol atau melakukan kesibukan lain pada saat pembelajaran matematika berlangsung karena tidak adanya dorongan atau sesuatu yang bisa menarik perhatian mereka terhadap mata pelajaran matematika. Perlu adanya model pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh (Eviliyanida, 2011, hlm. 22) bahwa model pembelajaran merupakan konsep umum yang di rancang oleh guru pada kegiatan belajar yang berlangsung dengan mengutamakan tujuan yang hendak dicapai.

Media adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan pada kegiatan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2010, hlm. 121). Media pembelajaran yang digunakan pada siswa jenjang sekolah dasar khususnya media manipulative disesuaikan dengan tingkat perkembangan pengetahuan siswa, dimana siswa SD masih menggunakan pola berfikir operasional yang bersifat nyata keberadaannya (Santrock, 2012, hlm. 253).

Manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa menurut Sudjana dan Rivai (2011, hlm. 2) antara lain:

- a. Kegiatan belajar akan lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Bahan ajar yang di gunakan akan lebih mudah di pahami siswa
- c. Metode pembelajaran yang lebih bervariasi.
- d. Kegiatan belajar tidak terfokus kepada guru dengan metode ceramah, namun lebih banyak dilakukan oleh siswa sehingga kegaitan belajar berjalan aktif.

Pelajaran matematika membutuhkan media pembelajaran yang fleksibel artinya dapat dengan mudah dipindahkan dan mudah dirubah keberadaannya, dengan demikian perlu adanya media yang inovatif yang dapat dengan tepat diberikan kepada peserta didik. Maka media manipulative cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika dikaitkan dengan kebutuhan peserta didik jenjang sekolah dasar masih membutuhkan media pembelajaran yang konkret atau nyata, ketika siswa dapat mengikuti kegiatan belajar secara aktif maka akan timbul keinginan belajar yang tinggi salah satunya keinginan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan mengumpulkan berbagai penemuan hasil pengamatan.

Media pembelajaran yang menarik perhatian akan membuat siswa merasa penasaran dengan benda atau media tersebut sehingga muncul keinginan untuk mengikuti kegiatan belajar dengan bersemangat. Seperti pendapat yang disampaikan oleh Muhseto (2017, hlm. 20) bahwa media pembelajaran matematika yang diciptakan harus dirancang sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan dan tujuan selain itu harus di sesuaikan dengan tingkat pola pikir tergantung pada usia siswa sekolah dasar sehingga media yang digunakan dapat membantu siswa dalam mempermudah pemahaman materi yang diterima selain itu perlu diperhatikan bahwa media manipulative tersebut sudah sesuai dengan bahan ajar matematika yang akan diberikan sekaligus agar konsep dapat tersampaikan dengan baik kepada para siswa dengan tidak membuat siswa merasa bingung dalam mempelajarinya.

Namun yang terjadi di lapangan sebagian besar guru masih menggunakan metode belajar yang monoton tidak adanya inovasi yang diciptakan dalam suasana belajar khususnya dalam pembelajaran matematika yang membutuhkan cara yang khusus dalam menyampaikannya karena siswa akan dituntut untuk menerima dan memahami materi-materi yang bersifat abstrak maka yang terjadi adalah masih banyak siswa yang tidak dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru, penjelasan yang disampaikan guru di depan kelas terkesan sia-sia karena tidak semua siswa memperhatikan apa yang disampaikan guru di depan kelas, lebih banyak yang mengobrol dengan temannya dan siswa asik dengan kegiatannya sendiri.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yeni (2011) dalam jurnal yang berjudul, "*Pemanfaatan Benda-Benda Manipulatif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri dan Kemampuan Tilikan Ruang Siswa Kelas V Sekolah Dasar*", bahwa pembelajaran matematika yang diberikan kepada siswa tingkat sekolah dasar pada dasarnya sangat membutuhkan benda yang dapat dimanipulasi dengan tujuan yang tidak lain untuk mempermudah mereka memahami konsep mengenai materi yang terdapat dalam pembelajaran matematika. Media dan alat benda manipulative yang tersedia mendukung kegiatan siswa dalam memecahkan masalah yang pada umumnya bersifat abstrak.

Dalam hal ini Slameto (2012, hlm.42) berpendapat mengenai hasil belajar yang sebenarnya memiliki pengertian yang di pandang dari sisi yang berbeda yaitu hasil belajar dari sudut pandang guru maupun dari sudut pandang siswa.

Hasil belajar dari sudut pandang guru yaitu pencapaian siswa dalam bentuk skor atau angka yang diperoleh dari perhitungan guru. Sedangkan hasil belajar dari sudut pandang siswa yaitu perkembangan mental siswa yang terdiri dari perkembangan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil yang dicapai tersebut tidak lain merupakan perolehan siswa setelah mendapat kegiatan belajar.

Sebagian besar ahli memiliki pengamatan yang sama terhadap media pembelajaran dengan rangsangan berupa gambar atau suara. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan rangsangan media gambar dengan rangsangan suara. Hasil belajar seseorang dengan indera penglihatan kurang lebih sebesar 90% dan siswanya kurang lebih 5% hasil belajar seseorang dengan indra pendengaran atau indralainnya (Arsyad, 2009, hlm.10).

Berdasarkan beberapa faktor yang disebutkan maka faktor utama yang menjadi penyebab hasil belajar rendah yaitu pemilihan dan penggunaan media belajar yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa yang dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar membutuhkan konsep pengajaran yang nyata atau kongkrit, maka dibutuhkan benda atau alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, salahsatunya yaitu media manipulative.

Menurut pendapat Hardiyana (2010, hlm.8) media manipulative adalah salah satu sarana penunjang proses belajar mengajar yang berfungsi sebagai alat bantu dan juga sebagai alat komunikasi bagi guru dalam menjelaskan atau menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, berbeda dengan alat bantu lainnya benda manipulative bersifat nyata dan di desain dengan bentuk yang sama dengan benda yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, beberapa contohnya antara lain bentuk buah, binatang, alat transportasi atau mainan yang mudah di pindah tempatkan.

Pendapat selanjutnya di ungkapkan oleh Amir (2014, hlm. 82-83) bahwa media manipulative yang digunakan dalam penyampaian materi yang terdapat dalam pelajaran matematika di sekolah dasar berguna sebagai media penunjang dalam proses transfer ilmu terutama dalam menjelaskan konsep dan prosedur pelajaran matematika.

Dengan demikian media manipulative yang digunakan di jenjang sekolah sekolah dasar adalah benda-benda dengan wujud nyata, mudah di temukan di kehidupan sehari-hari, mudah dipindahkan, di bolak-balik, dan mudah dibawa kemana-mana dengan alat bantu tersebut siswa jadi lebih mudah mengerti terhadap apa yang disampaikan oleh guru dalam menyampaikan materi terutama dalam pelajaran matematika yang pada dasarnya bersifat abstrak atau dianggap pelajaran yang sulit oleh sebagian orang.

Setelah melakukan penjabaran latar belakang dengan di dukung oleh sumber-sumber yang relevan maka penulis melakukan sebuah penelitian dengan topik mengenai media manipulatif. Dengan demikian penulis menarik sebuah judul penelitian yaitu: **“Penggunaan Media Benda Manipulatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana skenario dan implementasi penggunaan media manipulatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar?

2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan media manipulative dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar?
3. Kesulitan apa yang di alami siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar?

C. Tujuan dan manfaat penelitian

1. Tujuan penelitian

- a. Untuk mengetahui skenario dan implementasi penggunaan media manipulative dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar
- b. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media benda manipulative dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar
- c. Untuk mengetahui kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan memberi pencerahan untuk membuat suatu inovasi baru dalam ilmu pendidikan, terutama pada tingkat sekolah dasar.
- 2) Diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi mahasiswa yang sedang melakukan penelitian di dunia pendidikan khususnya dalam penerapan media pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi penulis

Menambah wawasan baru mengenai media pembelajaran salah satunya media benda manipulatif serta dapat menambah pemahaman yang mendalam mengenai media benda manipulatif.

2) Bagi Pembaca

- a) Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi mengenai media benda manipulatif.
- b) Dapat menambah pengetahuan serta masukan kepada pembaca terkait media benda manipulatif.

D. Definisi Variabel

Definisi variable bertujuan untuk mempermudah pemahaman penulis atau pembaca dalam menggunakan kebahasaan dalam penelitian, berikut ini istilah-istilah yang digunakan penulis:

1. Media Benda Manipulatif

Media manipulative yang digunakan dalam pelajaran matematika adalah benda atau alat yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru selain itu membantu siswa dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan suatu konsep matematika (Amir, 2014, hlm.82-83).

2. Hasil Belajar

Adapun pengertian hasil belajar dibedakan menjadi dua sudut pandang yang berbeda, dari sudut pandang guru hasil belajar terlihat melalui skor atau perolehan nilai siswa setelah melalui kegiatan belajar dengan disertai perkembangan mental dari berbagai disiplin ilmu (kognitif, afektif dan psikomotor) (Ilham, 2012, hlm. 42).

Menurut Sudjana (2010, hlm. 30) mengatakan bahwa hasil belajar akan diperoleh dari suatu perubahan perilaku seseorang yang di antaranya yaitu dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Selain itu pendapat yang sama dari Suprijono (2013, hlm. 5) bahwa hasil belajar adalah sebuah perubahan seseorang yang diatnadaai dengan perubahan pemahaman ilmu, sikap dan keterampilan.

Dari beberapa pendapat di atas maka disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah menerima kegiatan belajar baik perubahan dari segi kognitif, afektif atau psikomotor.

E. Landasan Teori

1. Media Benda Manipulatif

Media manipulatif adalah semua benda yang dapat dimanipulasikan yaitu dibalik, dipotong, digeser, dipindahkan, digambar, digerakkan dikelompokkan oleh peserta didik yang berfungsi untuk membantu peserta didik memahami

berbagai konsep matematika serta memberi dasar pemahaman yang kuat bagi pemahaman struktur matematika, dan mengembangkan daya pikir peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, media berperan penting dalam kegiatan belajar, dijelaskan dibawah ini bahwa satu contoh dari banyaknya media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media benda manipulative.

Menurut pendapat Hardiyana (2010, hlm. 8)

Media manipulative adalah media berupa alat yang dapat membantu guru pada saat pemberian baha materi ajar dan digunakan pula sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa, dengan penggunaan alat bantu maka guru dapat dengan mudah memberi penjelasan pada siswa mengenai konsep-konsep pembelajaran matematika yang sedang di ajarkan, bentuk atau wujud benda manipulative dapat ditemukan dimana saja dan biasanya keberadaanya dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan bentuk-bentuk yang tidak asing dilihat seperti bentuk buah-buahan, bintang atau bentuk mainan yang dapat di rubah posisinya.

Montolalu (dalam Amir, 2014, hlm. 82) dalam perkembangan anak terutama dalam berhitung, media manipulatif memiliki arti yang luas, seperti menbandingkan, melihat hubungan dan menyimpulkan sesuatu. Sejalan dengan pendapat Heddens (dalam Sumarni, 2016, hlm. 14) bahwa media manipulative adalah benda nyata yang bisa di pegang dan digerakan oleh siswa dalam pembelajaran matematika dengan demikian diharapkan dapat menciptakan suatu motivasi belajar sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir.

Pendapat lain dikemukakan oleh Muhseto (2010, hlm. 52) mengenai media manipulative dalam kegiatan belajar adalah salah satu sarana berupa benda yang dapat membantu proses penyampaian suatu materi pelajaran dengan melihat kebutuhan dan tujuan pembelajaran terutama dalam penyampaian konsep dan prosedur pelajaran matematika. Media manipulative memiliki sifat yang flexibel artinya benda yang dapat dipindah atau diubah sesuai dengan kebutuhan penggunaanya.

Menurut Anggraeni (2011, hlm. 26) media manipulatif merupakan suatu alat dengan bentuk yang nyata dan berfungsi sebagai sebagai sarana belajar dalam

menyampaikan materi dan berkomunikasi dengan peserta didik sehingga lebih mudah dalam menjelaskan pelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, maka peneliti membuat kesimpulan bahwa media manipulative merupakan benda konkret yang bisa di sentuh dan digerakan oleh siswa dalam proses pembelajaran terutama pada pelajaran matematika yang membutuhkan sesuatu yang konkret untuk mempelajarinya.

2. Karakteristik Media Manipulatif

Karakteristik yang terdapat pada media manipulatif yaitu kegiatan yang membutuhkan waktu yang relative lama, yang dirubah menjadi kegiatan yang singkat (Ridafahmi, 2016, hlm. 56).

Arsyad (2007, hlm.11-14) berpendapat bahwa media pembelajaran manipulatif merupakan perubahan bentuk. Kegiatan atau proses yang membutuhkan waktu yang lama, dapat menjadi singkat dengan penggunaan media manipulatif.

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas, maka penulis menyimpulkan media manipulatif mempunyai sifat mudah di peragakan atau di manipulasi dalam menyampaikan suatu materi guna mencapai suatu tujuan pembelajaran. selain dari itu media manipulatif membantu waktu dalam proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan tidak sepenuhnya bisa digunakan dalam proses pembelajaran, tetap saja memiliki kekurangan dan kelebihan, berikut kekurangan dan kelebihan menurut Ikhsan (2015, hlm. 16):

Kelebihan:

- a. Pembuatannya mudah
- b. Penggunaanya membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Kekurangan:

- a. Dalam salah satu materi misalnya pada materi bangun ruang dapat menggunakan media manipulatif dari bahan dasar kertas lipat, tidak semua siswa dapat melakukan kegiatan melipat dengan baik dan benar, maka guru perlu membantu siswa dengan membuat garis bantu untuk mempermudah siswa dalam melipat kertas

- b. Kertas yang terlalu tebal membuat siswa sulit untuk melipat bagian kertas.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Tabura (2016, hlm. 77):

Kelebihan media manipulative antara lain yaitu:

- a. Meningkatkan rasa percaya diri siswa.
- b. Meningkatkan minat dalam berdiskusi dengan temannya.
- c. Meningkatkan keinginan belajar.
- d. Melatih semua indera siswa.

Sedangkan kekurangan dari media manipulative yaitu:

- a. Ketersediaan terbatas.
- b. Membuat orang ketergantungan.

Menurut Gonzaga (2016, hlm. 31) yaitu:

Kelebihan:

- a. Meningkatkan kreatifitas.
- b. Menjadikan sesuatu lebih kongkrit.
- c. Tersampaikan melalui indera penglihatan.

Kekurangan:

- a. Terlalu mudah digunakan.
- b. Siswa lebih fokus pada benda manipulative daripada pengarahan guru.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan benda manipulatif bukan satu-satunya media pembelajaran yang sepenuhnya membantu proses pembelajaran, ada kelebihan dan ada juga kekurangannya. Kelebihan media manipulatif adalah media yang mudah di gunakan dalam penyampaian materi pelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika, namun terdapat pula kekurangan dari media manipulatif yaitu dapat membuat seseorang menjadi ketergantungan karena medianya mudah digunakan, tidak menantang dan siswa menjadi kurang fokus terhadap instruksi.

3. Jenis Media Manipulatif

Kegiatan belajar menggunakan penerapan media manipulatif yang menarik akan sangat mudah disukai oleh siswa. Dari sekian banyaknya jenis media manipulatif yang ada secara tidak langsung menuntut tenaga pendidik terutama guru harus lebih pintar memilih media yang cocok untuk digunakan

dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Kariza (2015, hlm. 29) banyak jenis-jenis benda manipulatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, anak tidak merasa tertekan ketika harus menerima materi pelajaran yang hendak disampaikan guru, Karena pembelajaran dilakukan dalam kegiatan belajar sambil bermain.

Jenis-jenis media manipulative menurut Muhsetyo (2008, hlm. 2.21-2.30) yaitu:

- a. Kertas
- b. Stik/ kayu/ lidi
- c. Persegi dari kayu tripleks
- d. Ketas berpetak

Dari beberapa jenis media manipulative tersebut dapat digunakan untuk menyampaikan bermacam-macam materi dalam pelajaran matematika, diantaranya yaitu:

- 1) Media Kertas dapat digunakan sebagai alat bantu pada penyampaian materi konversi luas, jarring-jaring bangun ruang dan pecahan.
- 2) Media lidi dapat digunakan sebagai alat bantu pada materi lambang bilangan, kesamaan bilangan, operasi hitung mulai dari konsep satuan, puluhan, ratusan dan seterusnya.
- 3) Media kayu triplek memiliki kesamaan bentuk dengan karton tebal dapat digunakan untuk menjelaskan materi dalam pelajaran matematika salah satunya materi operasi bilangan bulat.
- 4) Media kertas berpetak berguna sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pecahan.

Berdasarkan jenisnya, media manipulatif dapat berupa benda-benda yang ada di sekitar kita atau barang bekas yang sudah tidak terpakai kemudian di olah dan dibangun kembali menjadi sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

4. Fungsi Media Benda Manipulatif pada Pembelajaran Matematika

Salah satu ahli berpendapat mengenai peran dan fungsi media benda manipulative yaitu suatu media yang dapat membantu seseorang dalam memahi sebuah konsep yang dapat meningkatkan ingatan ketika hendak mencari jalan

keluar dari permasalahannya (Amir, 2014, hlm. 85). Selanjutnya pendapat dari Darhim (dalam Amir, 2014, hlm. 86) mengungkapkan fungsi yang lebih khusus dari media manipulative antarlain: (a) menghindari keaslahan dalam berkomunikasi; (b) upaya meningkatkan hasil belajar; (c) menumbuhkan minat; (d) membantu daya nalar siswa dalam mengungkapkan suatu ide; (e) menghindari terjadinya verbalisme.

Pendapat lain dikemukakan oleh Muhseto (2018, hlm. 20) bahwa fungsi media manipulative adalah alat bantu yang digunakan untuk menyederhanakan permasalahan yang sulit, menjadikan bahan materi yang bersifat abstrak menjadi nyata keberadaannya, menjelaskan pengertian atau konsep secara lebih konkret, menjelaskan sifat-sifat tertentu yang terkait dengan pengerjaan hitung dan sifat-sifat bangun geometri, serta memperlihatkan fakta-fakta.

Dari uraian di atas maka disimpulkan fungsi media manipulative yaitu memudahkan seseorang dalam memahami suatu konsep yang bersifat abstrak seperti konsep pelajaran matematika dan menghindari suatu pandangan bagi siswa untuk banyak menghafal.

5. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar (Purwanto, 2008, hlm. 46). Pencapaian penguasaan bahan ajar yang diberikan dalam proses belajar mengajar yang mengakibatkan perubahan perilaku atas dasar tujuan. Sudjana (2012, hlm. 22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah menjalani pembelajaran. Thobroni & Arif (2012, hlm. 23) menyatakan bahwa hasil belajar mencakup:

- a. Ranah kognitif mencakup: *knowledge*, *comprehension*, *application*, *analysis*, *aunthesis*, dan *evaluasi*
- b. Ranah afektif mencakup: *receiving* (sikap menerima); *responding* (memberikan respon); *valuing* (menilai); *organization* (organisasi); *characterization* (karakterisasi).
- c. Ranah psikomotor mencakup: *initiatory* (keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual).

Hasil belajar adalah kemampuan tertentu yang didapat dan dimiliki peserta didik sesudah peserta didik tersebut mendapat kegiatan belajar (Kunandar, 2013,

hlm. 62). Pendapat tersebut di pertegas dengan pendapat dari Susanto (2014, hlm.5) bahwa hasil belajar memberikan perubahan kepada seseorang baik dari segi pengetahuannya, sikap maupun keterampilannya dan diperolehnya dari hasil kegiatan belajar. Dialnjutkan dengan pendapat dari Nawawi (dalam Susanto, 2014, hlm. 5) bahwa hasil belajar adalah suatu taraf keberhasilan yang di ukur dari hasil skor akir yang diperoleh setelah mendapat pemahaman dari proses belajar mengajar. Selain itu hasil belajar memiliki pengertian sesuatu perubahan perilaku menyeluruh baik dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) maupun keterampilan (psikomotor) yang dimiliki oleh setiap siswa (Suprijono, 2015, hlm. 7). Pernyataan lain diungkapkan oleh Jihad (2012, hlm. 15) bahwa hasil belajar akan diperoleh oleh seseorang jika beliau sudah menjalani kegiatan belajar dan akan menjadi miliknya. selain itu Setyaningsih (2014, hlm.5) berpendapat bahwa hasil belajar adalah skor atau angka sebagai bentuk pencapaian siswa setelah menjalani sebuah tes atau pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku pada siswa setelah mendapat pemahaman dari proses belajar mengajar dengan berupa skor penilaian hasil akhir secara menyeluruh, baik pada aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) maupun keterampilan fisik (psikomotor).

6. Indikator dalam Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut (Nurgiyantoro 2018, hlm. 42) membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Pada prinsipnya, hasil belajar diperoleh dari perubahan kepribadian yang di peroleh dari pengalaman proses belajar.

Ahli lain berpendapat bahwa terdapat dua indikator hasil belajar diantaranya yaitu:

a. Tinjauan dari sudut proses

Titik berat terdapat pada pengajarannya dimana siswa mengembangkan diri dalam proses belajar.

b. Tinjauan dari sudut hasil

Ketika pengajaran selesai dilakukan dan dianggap berhasil atau tidak dengan melihat hasilnya.

Beberapa pernyataan di atas dipertegas oleh pendapat dari Winggowati (2016, hlm.20) khususnya indikator hasil belajar yaitu “mengidentifikasi nilai yang diperoleh dari tugas harian, pelaksanaan ulangan harian maupun ulangan umum, cara berinteraksi dengan guru dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru, nilai cacatan buku harian beserta ketelitiannya, pembuatan laporan ,ketekunan, keuletan dan usaha”.

Berdasarkan pernyataan dari beberapa sumber di atas dengan demikian dapat di tarik kesimpulan hakikat hasil belajar yaitu sebuah tolak ukur pendidikan terhadap hasil yang di raih siswanya setelah menjalani serangkaian pembelajaran, hasil belajar dapat berupa angka-angka atau skor yang di peroleh siswa.

7. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu factor intern yang berasal dari siswa tersebut, dan factor ekstern yang berasal dari luar diri siswa tersebut (Sudjana, 2000, hlm. 39-40). Hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh 70% dari kemampuan siswa dan 30% dari lingkungan. Selain itu mashi banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar seperti minat, motivasi, dll.

Menurut Syah (2016, hlm.132):

a. Faktor interen

Biasanya lebih kepada sifat seseorang yang dimiliki

b. Faktor eksteren

Muncul dari luar kepribadian seseorang

c. Faktor pendekatan belajar

Strategi dan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran

Selain itu penelitian yang dilakukan Yurnaliza (2019) mengemukakan bahwa terdapat faktor yang berpengaruh pada hasil belajar diantaranya kesehatan seseorang yang sedang menjalani proses belajar, potensi dan kapasitas berfikir yang ada pada diri, keinginan dan dorongan, gaya belajar yang biasa dijalani, keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2017) berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah minat, motivasi, perhatian, metode, media dan lingkungan.

Selanjutnya penelitian serupa yang dilakukan oleh Pingge (2016) membuktikan dari hasil observasi menyebutkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

- a. Guru belum menggunakan media belajar
- b. Kurangnya komunikasi guru dengan siswa menjadikan guru belum mampu membuat suasana kelas sedemikian rupa
- c. Penting dilakukannya observasi atau pegamatan guru terhadap siswanya sebelum memberikan kegiatan belajar, apakah siswanya mengalami kesulitan dalam belajar atau tidak sehingga lebih bijaksana dalam mengajar artinya adanya pengulangan pembahasan materi agar siswa tersebut paham.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sutrisno (2016) menyebutkan yang menjadi penyebab tinggi atau rendahnya hasil belajar yaitu metode mengajar praktik guru, media pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian dari beberapa pendapat yang diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya terdapat pada keputusan guru memilih model dan media yang digunakan dalam kegiatan belajar dengan memperhatikan kebutuhan, kegunaan dan tujuan media itu sendiri serta dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang baik dengan siswa dan akan mempermudah guru mengetahui kebutuhan yang diperlukan siswanya dalam belajar, selain itu dibutuhkan motivasi atau kemauan belajar yang tinggi dari siswa agar dapat mempermudah penyampaian materi yang diberikan guru disamping itu faktor lingkungan juga mempengaruhi hasil belajar siswa baik lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat mereka tinggal.

8. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Ruang lingkup hasil belajar secara garis besar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah antara lain ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

a. Kognitif

Ranah kognitif berisi perilaku-perilaku yang menekankan pada kemampuan kognisi atau proses mental. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Sudjana, 2013, hlm. 22). Berikut ini penjelasan dari ke enam aspek yang telah disebutkan diantaranya:

- 1) Pengetahuan: penguasaan yang dimiliki oleh seseorang dalam menerima informasi.
- 2) Pemahaman: kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memaknai informasi yang diterima.
- 3) Aplikasi: suatu kemampuan dimana seseorang dapat memecahkan masalah dengan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya.
- 4) Analisis: penyelidikan terhadap sesuatu untuk di uraikan kembali menjadi bagian-bagian tertentu dan mengkaitkannya dengan sesuatu yang sedang di kaji.
- 5) Sintesis: memilah penguraian menjadi sesuatu yang utuh
- 6) Evaluasi: pengambilan keputusan yang dilakukan seseorang yang didasari dengan ilmu pengetahuan.

b. Afektif

Sisi afektif dalam ruang lingkup hasil belajar mencakup penilaian sikap, penilaian spesifik siswa, pemberian apresiasi dan penyesuaian peninjauan sosial (Uno, 2016, hlm. 63). Ranah afektif ini berkenaan dengan hal-hal berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif dibagi menjadi lima tingkatan, yaitu:

- 1) Menerima (*Receiving*): kepekaan seseorang terhadap rangsangan yang di terima
- 2) Menanggapi (*responding*): tanggapan dari seseorang akibat dari adanya rangsangan
- 3) Menilai (*valuing*): memberikan penilaian terhadap rangsangan yang telah diyakini

- 4) Pengorganisasian (*organization*): pengembangan nilai ke dalam suatu struktur dan saling menghubungkan nilai satu sama lain.
- 5) Karakterisasi berdasarkan nilai-nilai (*characterization by a value or value complex*). *Receiving* adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan dari luar. Sedangkan karakterisasi terjadi ketika seseorang sudah memiliki sistem nilai, kemudian nilai-nilai tersebut akan diselaraskan atau diinternalisasi dalam perilakunya.

c. Psikomotor

Perilaku psikomotor menekankan pada keterampilan *neuromascular*, yaitu keterampilan yang bersangkutan dengan gerakan otot (Husamah, 2018, hlm. 150).

Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil keterampilan dan kemampuan bertindak, meliputi gerak refleks, keteraturan gerak dasar, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif.

Menurut Tan (2017, hlm. 64):

- 1) Imitasi adalah kemampuan meniru atau melakukan suatu kegiatan dengan sama persis seperti apa yang dilihat.
- 2) Manipulasi adalah kepandaian melakukan suatu hal yang belum pernah dilihat sebelumnya namun tetap dilakukan yang didasari oleh petunjuk yang telah diberikan.
- 3) Presisi adalah kemampuan melakukan suatu kegiatan dengan akurat dan tepat.
- 4) Artikulasi adalah ketepatan melakukan suatu hal yang dianggap sulit.
- 5) Naturalisasi adalah kemampuan melakukan gerak refleks. Gerak refleks adalah gerakan yang menggunakan fisik saja, tanpa melibatkan proses mental melalui otak.

Penggunaan alat peraga manipulatif dapat memaksimalkan kemampuan motorik siswa melalui kegiatan belajar motorik. Belajar motorik merupakan perubahan internal dalam bentuk gerak (motor) yang dimiliki individu yang disimpulkan dan perkembangan prestasinya yang relatif permanen dan semua ini

merupakan hasil dari suatu latihan (Wijayanto, 2018, hlm. 166). Pembelajaran yang melibatkan kemampuan motorik cenderung akan lebih bermakna, sehingga pengetahuan yang didapatkan biasanya lebih permanen sebab siswa mendapatkan pengetahuan berdasarkan pengalamannya sendiri.

F. Metode penelitian

Metode penelitian merupakan cara atau teknik yang terstruktur yang digunakan oleh peneliti dalam sebuah penelitian untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan topik kajian dan tujuan penelitian. Metode penelitian adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara ilmiah dengan tujuan untuk mencari dan mendapatkan data-data yang dianggap valid atau reliable (Sugiyono 2015, hlm. 6).

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan yaitu studi kepustakaan. Metode ini berpusat pada sumber yang berasal dari buku, jurnal, artikel dan dokumen lainnya yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis pendekatan kualitatif dimana suatu penelitian dengan data yang dikumpulkan bukan berupa angka namun data yang terkumpul merupakan sejumlah pemikiran yang kemudian dikelompokkan berdasarkan keterkaitan dengan permasalahan yang sedang ditelaah dilanjutkan dengan mengklarifikasikannya secara deskriptif analisis.

Jenis pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan suatu penelitian yang ditekankan pada pengumpulan data dan bersifat kualitatif atau sebagian besar datanya berupa dokumentasi bukan pengolahan data berbentuk angka atau skor.

Sebagaimana dikemukakan oleh Mirzaqon & Budi (2017, hlm. 3) bahwa studi kepustakaan adalah suatu kegiatan mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material dari berbagai media informasi seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dan lain sebagainya.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini diambil dari berbagai sumber tertulis seperti buku, artikel, esai, jurnal, serta dokumen tertulis lainnya yang berkaitan dengan penggunaan media benda manipulatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

a. Sumber Primer

Berikut adalah data-data tersebut.

- 1) Karsono, dkk (2016) dengan judul: “PENGUNAAN MEDIA BENDA MANIPULATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN BILANGAN PECAHAN”.
- 2) Astiningsih (2014) dengan judul: “PENGARUH MODEL CORE BERBANTUAN MEDIA MANIPULATIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA”.
- 3) Sri Wahyuni (2014) dengan judul: “METODE BERMAIN BERBANTUAN MEDIA MANIPULATIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SD.
- 4) Putu Rosmalina, dkk (2016) yang berjudul: “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MANIPULATIVE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR”, dalam jurnal FKIP Universitas Lampung.
- 5) Ade Herdianti (2017) dengan judul PENGGUNAAN MEDIA MANIPULATIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA.

b. Sumber Sekunder

Sumber sekunder adalah sumber data tambahan yang menunjang data primer. Sumber sekunder dalam penelitian ini berupa jurnal, buku, dan artikel yang mendukung dan menguatkan sumber primer.

- 1) Amir (2014) *Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Manipulative*. Program Studi Tadris Matematika IAIN Padangsidempuan
- 2) Sisworo (2018) *Penggunaan Bahan Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa* Universitas Negeri Malang

- 3) Hanan Windro Sasongko (2014). *Tinjauan Keefektifan GI Menggunakan Alat Peraga Manipulatif dari Aspek Prestasi Belajar Bangun Ruang Sisi Datar dan Apresiasi terhadap Matematika SMP*. Universitas Negeri Yogyakarta
- 4) Anik Novianti (2015). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Menggunakan Benda Manipulatif Pada Siswa Kelas V SD*. Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unisda
- 5) Fitri Muawanah (2015). *Pemanfaatan Benda Manipulatif Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Student Achievement Division Teams) Stad Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Mi Salafiyah Syafi'iyah I*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah(PGMI) STITNU Al Hikmah Mojokerto
- 6) Matthew Boggan (2011). *Using Manipulatives To Teach Elementary Mathematic*. Jurnal of Instructional Pedagogis.
- 7) Peter W. Kilgour (2015). *Mathematical Manipulatives: Creating an Environment for Understanding, Efficiency, Engagement, and Enjoyment*. Jurnal TEACH COLLECTION of Christian Education
- 8) Michaela Ann Goracke (2009). *The Role of Manipulatives in the Eighth Grade Mathematics Classroom*. University of Nebraska

3. Teknik pengumpulan data

Studi kepustakaan menjadi teknik pengumpulan data yang dipilih oleh penulis dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen tertulis seperti buku, jurnal, artikel, serta dokumen tertulis lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang diambil dari dokumen yang tersedia *offline* maupun *online*. Data dikumpulkan kemudian ditelaah dan dibandingkan dalam memperoleh data yang bersifat teoritis. Teknik ini juga digunakan untuk memperoleh informasi-informasi yang sesuai dengan subjek penelitian agar tidak terjadi duplikasi. Adapun tahapan pengumpulan data menurut Yaniawati (2020) adalah sebagai berikut.

a. *Editing*

Pada tahap ini peneliti memeriksa data terhadap sumber-sumber yang telah didapatkan baik itu berupa artikel, buku, atau jurnal yang berhubungan dengan penelitian. Pemeriksaan ini dilakukan berdasarkan kejelasan makna, kelengkapan, dan keselarasan makna yang satu dengan yang lain.

b. *Organizing*

Pada tahap ini peneliti mengelompokkan data yang diperoleh dari data primer dan data sekunder, serta mengelompokkan sesuai variabel penelitian yang saling berkaitan dan sesuai dengan permasalahan yang ada.

c. *Finding*

Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil dari pengorganisasian data sebelumnya.

4. Analisis Data

Salah satu langkah terpenting dalam sebuah penelitian yaitu melakukan analisis data temuan hasil penelitian. Peneliti menggunakan analisis kualitatif dalam penelitian ini yang bertujuan memberi gambaran mengenai sesuatu yang diteliti namun tidak bermaksud untuk menguji hipotesis (Adi, 2004, hlm.117). Menurut (Basrowi & Suwandi, 2008, hlm. 209) “ada tiga kegiatan yang dilakukan dalam melakukan analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan”.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk menggambarkan alur sebuah karya tulis, berikut ini merupakan sistematika penelitian yang dijelaskan dalam:

Bab I Pendahuluan, menjelaskan latar belakang masalah mengapa peneliti memilih tema ini. Di samping itu, bab ini juga memuat rumusan masalah yang bertujuan agar pembahasan dalam skripsi ini tidak meluar dari garis yang telah ditetapkan. Adanya tujuan dan manfaat penelitian yang menjelaskan hal-hal untuk menjawab permasalahan. Terdapat pula definisi variable yang menjelaskan variable yang terdapat pada judul penelitian. Landasan teori pada bab ini

menjelaskan mengenai variabel yang ada dalam penelitian yang kutip dari beberapa sumber yang jelas. Pada bab ini juga dijelaskan mengenai metode penelitian yang digunakan yang mencakup: jenis dan pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data dan yang terakhir adalah sistematika penulisan.

Bab II berisikan kajian masalah ke 1 tentang skenario dan implementasi penggunaan media manipulatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Pembahasan ini terlebih dahulu diawali dengan penjelasan definisi media benda manipulative dalam pembelajaran.

Bab III berisikan kajian masalah ke 2 tentang respon guru dan siswa terhadap penggunaan media benda manipulative dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa sekolah dasar. Selain itu dibahas pula mengenai hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar dengan Penggunaan Media Benda Manipulatif.

Bab IV berisikan pembahasan kajian masalah ke 3 tentang kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar dan diawali terlebih dahulu dengan pembahasan definisi kesulitan belajar.

Bab V berisi Kesimpulan merupakan uraian singkat hasil penelitian, dan atas dasar kesimpulan itu kemudian diajukan saran sebagai sumbangan pemikiran peneliti bagi pemecahan masalah.