

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media dalam pendidikan berperan penting sebagai sarana yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena keberadaannya memiliki dampak langsung terhadap proses belajar siswa. Media memberikan peserta didik sesuatu yang baru, namun tidak semua pendidik mengetahui bagaimana mengimplementasikannya dengan benar, sehingga terkadang media mengganggu proses pembelajaran daripada membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Situasi ini menyebabkan masalah (Hasan et al., 2021: 3).

Kata "media" berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara atau penghubung, yang berfungsi untuk menyampaikan pesan. Dalam pengertian yang lebih sederhana, media dapat diartikan sebagai segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada orang lain. Media pembelajaran, khususnya, mencakup berbagai alat dan bahan yang digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan lain sebagainya, yang dirancang dan diprogram untuk keperluan Pendidikan (Herawati Daulae, 2019: 27).

Menurut Gagne, pembelajaran matematika mencakup berbagai komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi mereka untuk belajar. Media pembelajaran, dalam hal ini, dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa, dengan tujuan

merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian mereka agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. Media pembelajaran juga dapat dianggap sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dalam proses pembelajaran (Hasmawati et al., 2022: 36).

Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran dengan menyampaikan informasi kepada peserta didik. Meskipun media memberikan pengalaman baru, tidak semua pendidik tahu cara mengimplementasikannya dengan tepat, yang dapat menghambat pembelajaran. Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan bahan, seperti buku, radio, dan televisi, yang dirancang untuk tujuan pendidikan. Menurut Gagne, media pembelajaran berfungsi untuk merangsang minat, perhatian, dan motivasi siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dalam proses pembelajaran dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

a. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut (Fadilah et al., 2023: 40) terbagi menjadi beberapa jenis diantaranya :

- 1) Media visual (Gambar atau Foto) menurut KBBI, gambar adalah representasi dari objek, hewan, tumbuhan, dan sebagainya. Media gambar merujuk pada bentuk visual yang hanya dapat dilihat, tanpa disertai unsur suara atau audio. Selain itu, pengertian lain dari media gambar adalah sesuatu yang bisa diwujudkan dalam bentuk visual dua dimensi, yang menggambarkan berbagai pemikiran atau ide yang beragam.

- 2) Media Visual (Grafik) Grafik dapat didefinisikan sebagai representasi data dalam bentuk angka atau tabel yang mengandung informasi bernilai tinggi. Namun, grafik yang menyajikan inti dari informasi secara ringkas cenderung lebih efektif. Grafik merupakan kombinasi yang lebih menarik dari serangkaian data yang tersusun dengan rapi. Tujuan pembuatan grafik adalah untuk memudahkan perbandingan dan menyampaikan informasi kualitatif dengan cara yang cepat dan sederhana.
- 3) Media Visual (Bagan) Seperti media visual lainnya, bagan memiliki fungsi utama untuk menyajikan ide atau konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan cara tertulis atau lisan, dalam bentuk visual. Bagan juga efektif untuk memberikan ringkasan poin-poin penting dari suatu presentasi. Sebagai media yang baik, bagan harus memenuhi beberapa kriteria mudah dipahami oleh anak, sederhana dan dan jelas, tidak rumit atau bertele-tele dan diperbarui secara berkala agar tetap menarik.
- 4) Media audio adalah jenis media yang dapat diakses melalui indera pendengaran. Beberapa contoh media audio antara lain: radio, pemutar tape audio, alat musik modern atau tradisional, serta pemutar CD.
- 5) Media audio visual yaitu media yang dapat diakses melalui indera pendengaran dan penglihatan. Beberapa contoh media audiovisual meliputi televisi, sistem video, film, dan VCD.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton dalam (Layaliya et al., 2021: 83) Seiring dengan perkembangan zaman variasi media pembelajaran sangat beragam, mulai dari media visual, audio, dan audio-visual. Media pembelajaran

dibutuhkan dalam mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, salah satunya mata pelajaran Matematika. mengklasifikasi media pembelajaran ke dalam 8 (delapan) kelompok yaitu: media cetakan, media pajang, overhead tranparacies, rekaman audiotape, slide dan filmstrips, penyajian multiimage, rekaman, video film hidup, dan computer.

Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika. Seperti halnya diuraikan oleh Kemp dan Dayton yaitu media cetakan dan film-video yang selaras dengan pendapat Fadhilah. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli media pembelajaran dapat digolongkan menjadi media visual (misalnya media cetakan, media pajang, media grafis), audio (misalnya media rekaman piringan, pita kaset), dan audio-visual (misalnya media video, dan film).

2. Media Boneka Tangan

a. Pengertian Boneka Tangan

Media pembelajaran dapat dianggap sebagai alat yang dapat memotivasi siswa, sehingga memicu terjadinya proses belajar. Media pembelajaran mencakup segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik (Pebriana & Fantiro, 2017: 769).

Penjelasan lain tentang boneka tangan adalah replika bentuk manusia, hewan, atau bentuk lainnya yang berukuran lebih kecil daripada boneka pada umumnya, namun lebih besar dibandingkan dengan boneka jari. Boneka ini

dapat disesuaikan dengan ukuran tangan dan memiliki berbagai motif serta corak (Muazar Habibi et al., 2022: 128).

Dalam menggunakan media boneka tangan, perlu diperhatikan beberapa hal. Oleh karena itu, peneliti menyusun langkah-langkah penggunaan media boneka tangan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyediakan boneka tangan yang sesuai dengan tema, seperti boneka berbentuk hewan dan tumbuhan.
- 2) Menggunakan media boneka tangan untuk menjelaskan materi pelajaran dengan cara memasukkan tangan ke dalam boneka tangan untuk memainkan dan menjelaskan materi menggunakan boneka, misalnya tentang materi pecahan berarti menjelaskan menggunakan hewan dan tumbuhan.
- 3) Merapikan kembali boneka setelah selesai digunakan (Widiyaningrum & Husnah, 2023: 35).

Dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki peran penting dalam memotivasi siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah boneka tangan, yang dapat menyampaikan pesan kepada siswa dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Boneka tangan, yang berupa replika manusia, hewan, atau bentuk lainnya, dapat disesuaikan dengan ukuran tangan dan memiliki beragam motif. Dalam penggunaannya, penting untuk memilih boneka yang sesuai dengan tema materi pembelajaran, seperti boneka berbentuk hewan atau tumbuhan, serta menggunakannya untuk menjelaskan materi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Setelah selesai, boneka harus dirapikan

agar tetap terjaga dalam kondisi baik. Dengan demikian, penggunaan media boneka tangan dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan perhatian serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

b. Tujuan Penggunaan media boneka tangan

Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media boneka tangan menurut Kanuriant (2018: 208) bertujuan untuk:

- 1) Membantu mempermudah untuk mensimulasikan atau mempraktikkan materi tanpa terhalang oleh keterbatasan alat dan bahan.
- 2) Mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan anak dan memberikan suasana gembira.
- 3) Membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak, sehingga membuat proses pembelajaran lebih efektif.

Ada pendapat lain tentang tujuan dari media boneka tangan menurut Septidear (2021: 15) yaitu:

- 1) Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit.
- 2) Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara dapat di buat cukup kecil dan sederhana.
- 3) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakaiannya.
- 4) Mempertinggi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Dengan demikian, kesimpulan dari tujuan penggunaan media boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa tujuan yang sangat bermanfaat dalam mendukung proses belajar siswa. Media boneka tangan

memiliki banyak keunggulan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik dalam hal pemahaman materi, meningkatkan interaksi, maupun menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh imajinasi.

c. Kelebihan dan Kekurangan media boneka tangan

Media boneka tangan memiliki kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media boneka tangan, berikut kelebihan dari penggunaan media boneka tangan menurut Kanuriant (2018: 208) yaitu:

- 1) Dapat digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi secara langsung dengan anak, sehingga dapat membantu mengembangkan keterampilan sosial.
- 2) Media ini tidak memakan banyak tempat, dan panggung sandiwara boneka dapat dibuat sederhana dan kecil. Selain itu, tidak memerlukan keterampilan rumit untuk mengoperasikannya.
- 3) Boneka tangan dapat merangsang imajinasi anak, meningkatkan keaktifan mereka, serta menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.

Adapun kekurangan penggunaan media boneka tangan (Kanuriant, 2018: 208) yaitu :

- 1) Memerlukan banyak waktu untuk mempersiapkan media boneka tangan.
- 2) Guru harus menyesuaikan dengan kondisi peserta didik yang berbeda.

Adapun pendapat dari Saputro et al (2021: 63) tentang kelebihan dan kerugian dari boneka tangan, berikut kelebihan Media Boneka Tangan:

- 1) Menarik perhatian dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Membantu mengembangkan emosi peserta didik dengan mengekspresikan
- 3) Emosi dan kekhawatirannya melalui boneka tangan tanpa merasa takut.

- 4) Membantu peserta didik membedakan fantasi dan realita.

Kekurangan Media Boneka Tangan menurut Saputro et al (2021: 63) sebagai berikut:

- 1) Dalam melakukan persiapan menggunakan boneka tangan memerlukan banyak waktu.
- 2) Karakteristik setiap peserta didik yang berbeda, sehingga guru harus menyesuaikan dengan kondisi peserta didik.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat penggunaan media boneka tangan dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik lebih mengerti karena objek ada didepan mereka. Meskipun media boneka tangan memiliki beberapa kekurangan dalam hal persiapan sampai pembelajaran, Media boneka tangan memiliki kelebihannya yang mencakup kemampuannya untuk meningkatkan interaksi sosial, mengembangkan emosi, dan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan menjadikannya alat yang bermanfaat dalam pendidikan.

3. Hakekat Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin *mathematika*, yang berasal dari bahasa Yunani *matematis* yang berarti belajar. Kata ini sendiri berasal dari kata *mathema*, yang memiliki arti pengetahuan. Matematika adalah suatu cara atau metode untuk berpikir dan bernalar. Melalui matematika, kita dapat menentukan apakah suatu ide itu benar atau salah, atau setidaknya memiliki kemungkinan untuk benar. Matematika juga merupakan bidang eksplorasi dan penemuan, di

mana setiap hari ide-ide baru ditemukan. Sebagai metode berpikir, matematika digunakan untuk memecahkan berbagai jenis masalah dalam sains, pemerintahan, dan industri. Matematika juga berfungsi sebagai bahasa simbolik yang dapat dipahami oleh semua bangsa yang berbudaya (Simangunsong, 2021: 17).

Matematika adalah ilmu yang memiliki kebenaran yang bersifat mutlak dan tidak dapat diubah, karena didasarkan pada deduksi murni yang membentuk sistem yang terintegrasi dalam pembuktiannya (Tarigan, 2021: 18). Sedangkan menurut Siagian (2017: 16) Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sehingga fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.

Dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang berasal dari bahasa Yunani yang berarti pengetahuan dan merupakan cara atau metode untuk berpikir dan bernalar. Sebagai suatu bidang eksplorasi dan penemuan, matematika digunakan untuk memecahkan masalah di berbagai sektor, seperti sains, pemerintahan, dan industri. Matematika memiliki kebenaran mutlak yang didasarkan pada deduksi murni, sehingga membentuk sistem yang terintegrasi. Selain itu, matematika berfungsi sebagai bahasa simbolis yang dapat mengekspresikan hubungan kuantitatif dan keruangan serta memudahkan proses berpikir.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan dari pembelajaran matematika di SD, Tujuan pembelajaran Matematika menurut Depdiknas dalam (Intanghina, 2019: 13) untuk mengetahui

beberapa konsep pembelajaran matematika pecahan berikut tujuan pembelajaran matematika yaitu:

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari).
- 2) Menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat disesuaikan melalui kegiatan matematika.
- 3) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai hasil lebih lanjut di sekolah Menengah Pertama (SMP).
- 4) Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

Tujuan pembelajaran matematika sekolah dasar menurut Yanti & Fauzan (2021: 368), antara lain:

- 1) Memecahkan masalah secara sistematis.
- 2) Menjelaskan hubungan antara konsep-konsep tersebut dan kemudian terapkan konsep/algoritma tersebut secara fleksibel, akurat, efisien, dan tepat.
- 3) Menyusun bukti atau menjelaskan ide dan pernyataan matematika.

Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran matematika di tingkat SD bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berhitung yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, serta menumbuhkan kemampuan siswa untuk menggunakan matematika secara fleksibel melalui berbagai kegiatan yang dapat disesuaikan. Selain itu, tujuan lainnya adalah untuk mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan di atasnya. Proses ini juga bertujuan membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin pada siswa.

c. Teori-Teori Belajar Matematika

Ada beberapa teori belajar matematika menurut (Apriyani, 2022: 20) sebagai berikut:

1) Teori Belajar Bruner

Menurut Bruner, ada tiga tahap dalam proses pembelajaran matematika pada anak, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap enaktif, anak mempelajari konsep melalui interaksi dengan objek nyata atau melalui pengamatan kejadian di lingkungan sekitar mereka. Mereka berada dalam fase bereaksi dan bereksperimen. Pada tahap ikonik, anak mulai membayangkan objek atau peristiwa yang mereka temui sebelumnya dalam pikiran mereka. Sedangkan pada tahap simbolik, anak dapat memahami simbol dan menjelaskannya menggunakan bahasa. Oleh karena itu, peningkatan pengetahuan dan prestasi anak dalam pembelajaran matematika harus dilakukan secara bertahap dan hati-hati.

2) Teori belajar Van Hiele

Teori Belajar Van Hiele dikembangkan oleh seorang guru matematika asal Belanda yang meneliti pembelajaran Geometri. Menurut Van Hiele, terdapat tiga unsur utama dalam pengajaran Geometri: waktu, materi pengajaran, dan metode pengajaran. Jika ketiganya diterapkan secara terpadu, kemampuan berpikir siswa akan berkembang ke tingkat yang lebih tinggi. Van Hiele juga mengemukakan lima tahapan dalam belajar geometri dengan urutan pengenalan, analisis, pengurutan, deduksi, dan akurasi.

3) Teori belajar Gagne

Teori Belajar Matematika Gagne, yang dikembangkan oleh Robert Gagne, berfokus pada bagaimana proses pembelajaran dapat difasilitasi melalui berbagai tahapan yang sistematis. Gagne mengembangkan *The Conditions of Learning* yang menekankan pada pentingnya kondisi-kondisi tertentu dalam proses belajar yang dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi, termasuk matematika.

Adapun pendapat lain tentang teori belajar matematika yang dikemukakan Mardiana Pangabea & Maslaha (2022: 23) teori yang bisa digunakan oleh guru untuk dijadikan rujukan dalam memberikan dan membentuk konsep matematika di SD/MI adalah teori belajar behaviorisme, kognitivisme dan konstruktivisme. Berikut adalah penjelasan dari teori belajar behaviorisme, kognitivisme dan konstruktivisme sebagai berikut:

1) Teori belajar behaviorisme

Teori belajar behaviorisme menjelaskan perubahan perilaku sebagai akibat interaksi antara stimulus dan respon, di mana belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan. Behaviorisme mengamati perilaku melalui tanggapan peserta didik terhadap rangsangan yang dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif. Dalam pembelajaran matematika, teori ini menekankan interaksi stimulus-respon, di mana pendidik memberi hadiah untuk meningkatkan kreativitas dan minat peserta didik, serta memberikan hukuman yang mendidik seperti teguran untuk menyadarkan peserta didik agar bertanggung jawab

menyelesaikan tugas, tanpa menumbuhkan rasa takut atau kebencian.

2) Teori belajar kognitivisme

Teori belajar kognitif dalam matematika lebih fokus pada proses belajar daripada hasil akhir. Teori ini menekankan pentingnya pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan mereka dan mencari tahu materi melalui sumber lain untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Teori kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia yang terlihat tidak dapat diukur dan diterapkan tanpa melibatkan proses mental lainnya seperti motivasi, sikap, minat, dan kemauan.

3) Teori belajar konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri. Dalam teori ini, peserta didik secara mandiri mencari tahu dan menyimpulkan konsep atau ide baru berdasarkan pengalaman yang sudah dijalani.

Penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran matematika menekankan bahwa peserta didik harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka melalui pengalaman dan pemahaman baru. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengkonstruksi ide dan pemahaman tentang materi secara mandiri atau berkelompok, sementara pendidik bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan pemahaman mereka agar mencapai pengetahuan yang tepat. Hal ini mendorong kreativitas peserta didik dalam menemukan ide dan solusi terhadap masalah.

Dapat disimpulkan bahwa ada beberapa teori belajar matematika, berikut Beberapa teori belajar matematika yang penting antara lain teori Bruner yang mengemukakan tiga tahap pembelajaran enaktif, ikonik dan simbolik, serta menekankan pentingnya proses bertahap dalam memahami konsep. Teori Van Hiele yang berfokus pada pengajaran geometri dengan lima tahapan belajar pengenalan, analisis, pengurutan, deduksi dan akurasi. Gagne mengembangkan teori yang menekankan pada tahapan sistematis dalam pembelajaran, seperti membangkitkan perhatian, memberikan umpan balik dan meningkatkan retensi. Selain itu, ada teori behaviorisme yang fokus pada perubahan perilaku melalui stimulus dan respon, teori kognitivisme yang menekankan proses mental dalam memecahkan masalah sedangkan teori konstruktivisme yang mendorong siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi.

d. Karakteristik pembelajaran Matematika

Beberapa ciri khas pembelajaran matematika di SD/MI adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral. Pendekatan spiral dalam pembelajaran matematika merupakan pendekatan dimana pembelajaran konsep atau suatu topik matematika selalu mengkaitkan atau menghubungkan dengan topik sebelumnya. Topik sebelumnya dapat menjadi prasyarat untuk dapat memahami dan mempelajari suatu topik matematika. Topik baru yang dipelajari merupakan pendalaman dan perluasan dari topik sebelumnya. Pemberian konsep dimulai dengan benda-benda konkrit kemudian konsep itu diajarkan kembali dengan bentuk

pemahaman yang lebih abstrak dengan menggunakan notasi yang lebih umum digunakan dalam matematika.

- 2) Pembelajaran matematika bertahap Materi pelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi konkret dan akhirnya kepada konsep abstrak. Untuk mempermudah siswa memahami objek matematika maka benda-benda konsep-konsep yang dapat dipahami dengan baik oleh siswa .
- 3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif. Matematika merupakan ilmu deduktif. Namun karena sesuai tahap perkembangan mental siswa maka pada pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif.
- 4) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna Pembelajaran secara bermakna merupakan cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian daripada hafalan. Dalam belajar bermakna aturanaturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil tidak diberikan dalam bentuk jadi, tetapi sebaliknya aturan-aturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil ditemukan oleh siswa melalui contoh-contoh secara induktif di SD, kemudian dibuktikan secara deduktif pada jenjang selanjutnya (Agustina, 2019: 30).

Adapun pendapat lain menurut (Ernawati, 2017: 13) ciri-ciri umum matematika diantaranya yaitu merujuk pada kesepakatan, mempunyai objek kajian yang abstrak, konsisten dalam sistem, mempunyai mentalitas deduktif, memperhatikan semesta pembicaraan dan mempunyai simbol-simbol yang

kosong makna. Ciri-ciri umum matematika mencakup beberapa aspek penting, di antaranya merujuk pada kesepakatan bersama, di mana konsep-konsep matematika dibangun berdasarkan aturan yang disetujui. Matematika juga memiliki objek kajian yang bersifat abstrak, tidak bergantung pada objek fisik. Sistem matematika konsisten, artinya semua prinsip saling mendukung tanpa kontradiksi. Selain itu, matematika memiliki mentalitas deduktif, di mana kesimpulan ditarik secara logis dari premis yang ada. Matematika juga memperhatikan semesta pembicaraan untuk menjaga batasan dan ruang lingkup diskusi, serta menggunakan simbol-simbol yang kosong makna, yang memungkinkan fleksibilitas interpretasi selama tetap mengikuti aturan yang berlaku.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di SD/MI memiliki beberapa ciri khas yang saling mendukung untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika. Pertama, pembelajaran menggunakan metode spiral yang menghubungkan topik baru dengan topik sebelumnya, memberikan pemahaman secara bertahap dari konkret ke abstrak. Kedua, pembelajaran dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep-konsep sederhana menuju konsep yang lebih kompleks. Ketiga, pendekatan induktif digunakan untuk menyesuaikan dengan perkembangan mental siswa. Keempat, pembelajaran matematika sebaiknya bermakna, di mana siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami dan menemukan konsep secara induktif. Dengan ciri-ciri ini, diharapkan matematika dapat dipahami dengan baik oleh siswa melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

e. Tinjauan materi pecahan

1) Pengertian pecahan

Pecahan menggambarkan suatu bagian dari keseluruhan. Selain itu, pecahan juga dapat menunjukkan bagian dari suatu kelompok benda (Hasriana et al., 2021: 265) Perhatikan gambar 2.1 di bawah ini:

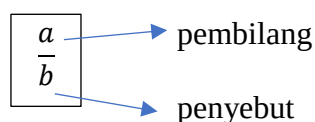


Gambar 2.1 Pizza

Sebuah pizza dibagi menjadi dua bagian yang sama besar. Masing-masing potongan pizza tersebut dapat diwakili dengan pecahan setengah atau seperdua. Kemudian, setiap potongan tersebut dibagi lagi menjadi dua bagian yang sama besar. Salah satu potongan pizza yang lebih kecil dapat diungkapkan dengan pecahan seperempat.

2) Nama dan Lambang Pecahan

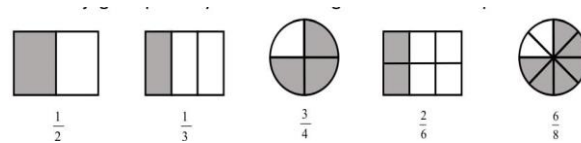
Pecahan bisa dituliskan ke dalam bentuk $\frac{a}{b}$ dengan a adalah pembilang dan b penyebut.



Perhatikan contoh berikut!

Pecahan $\frac{1}{2}$ dibaca satu perdua atau seperdua atau setengah. Angka 1 merupakan pembilang dan angka 2 adalah penyebut. Pecahan $\frac{1}{4}$ dibaca satu perempat atau seperempat.

Pecahan juga dapat digambarkan melalui gambar yang diarsir seperti berikut. Pecahan-pecahan tersebut menunjukkan jumlah bagian yang diarsir dalam gambar 2.2 tersebut.

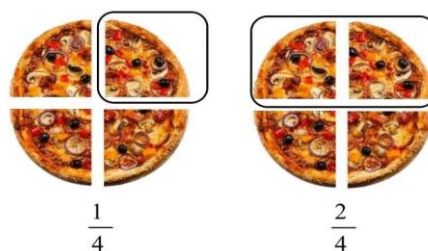


Gambar 2.2 Vektor Pecahan

Pecahan-pecahan tersebut menyatakan banyaknya bagian yang diarsir pada gambar.

3) Membandingkan Pecahan yang penyebut sama

Pecahan dengan penyebut yang sama dapat dibandingkan dengan cara melihat pembilangnya. Semakin besar pembilangnya, semakin besar nilai pecahannya.

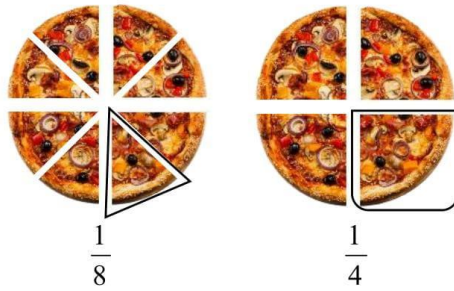


Gambar 2.3 Bagian pizza

Bandingkan pembilang kedua pecahan di atas adalah $1 < 2$. Jadi $\frac{1}{4}$ kurang dari $\frac{2}{4}$, ditulis $\frac{1}{4} < \frac{2}{4}$.

4) Membandingkan Pecahan yang pembilang sama

Pecahan yang memiliki pembilang yang sama dapat dibandingkan dengan memperhatikan penyebutnya. Semakin kecil penyebutnya, semakin besar nilai pecahannya.



Gambar 2.4 bagian pizza

Pembilang pada kedua pecahan tersebut sama, yaitu 1. Penyebut di pecahan pertama yaitu 8, sedangkan penyebut di pecahan kedua yaitu 4. Jadi $\frac{1}{8}$ kurang dari $\frac{1}{4}$, ditulis $\frac{1}{8} < \frac{1}{4}$.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah prestasi akademis yang diperoleh melalui ujian, tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian tersebut. Dalam dunia akademis, sering muncul pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya diukur dari nilai yang tercantum di raport atau ijazah, namun untuk mengukur keberhasilan di bidang kognitif, hal itu dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa (Somayana, 2020: 30). Sedangkan menurut Setyorini & Wulandari (2021: 25) Hasil belajar adalah ukuran atau tingkat keberhasilan siswa berdasarkan pengalaman yang

diperoleh setelah penilaian melalui tes, yang biasanya dinyatakan dalam angka atau nilai, dan menyebabkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan dengan perubahan perilaku setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar ini mencerminkan tingkat keberhasilan siswa berdasarkan pengalaman yang mereka peroleh melalui penilaian, yang umumnya dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai. Oleh karena itu hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa mengalami perkembangan dalam beberapa aspek yang tercermin dalam perubahan perilaku mereka setelah mengikuti proses pembelajaran dan diukur melalui penilaian yang biasanya berupa angka atau nilai.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Nana Sudjana (Sari & Aisyah, 2021: 4) mengemukakan Secara umum, hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

1) Ranah kognitif berfokus pada pengembangan kemampuan intelektual siswa.

Dalam ranah ini, siswa diharapkan dapat menyelesaikan tugas-tugas intelektual. Ranah kognitif mencakup enam tingkat kompetensi, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Ranah afektif berkaitan dengan sikap, emosi, penghargaan, serta

pemahaman terhadap nilai dan norma. Ranah ini melibatkan proses penerimaan, tanggapan, evaluasi, pengorganisasian, dan pemberian nilai terhadap berbagai hal yang berhubungan dengan pengalaman emosional dan sosial.

- 3) Ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan individu untuk melakukan aktivitas fisik. Dalam ranah ini, terdapat empat tingkat kemampuan, yaitu imitasi, manipulasi yang tepat, ketepatan dalam gerakan, dan artikulasi.

Pada dasarnya hasil belajar itu meliputi tiga ranah atau aspek, yaitu ranah kognitif (cognitive domain), ranah afektif (affective domain), dan ranah psikomotor (psychomotor domain). Ketiga ranah ini dapat dijadikan indikator untuk mengukur keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, ketiga aspek tersebut harus menjadi tolok ukur dalam penilaian hasil belajar. Ketiga aspek ini saling terkait, tidak terpisahkan, dan saling memperkuat satu sama lain (Tasya Nabillah & Abadi, 2019: 661).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terdiri dari beberapa ranah yang diukur berdasarkan tingkat penguasaan dalam klasifikasi hasil belajar, antara lain:

- 1) Kognitif, yang berfokus pada pengembangan kemampuan intelektual siswa terkait dengan pemikiran dan penalaran.
- 2) Afektif, yang berkaitan dengan sikap, emosi, penghargaan, dan penghayatan, serta apresiasi terhadap nilai, norma, dan segala hal yang melibatkan penerimaan, respon, penilaian, pengorganisasian, dan pemberian karakter terhadap suatu nilai.

3) Psikomotor, yang berhubungan erat dengan kemampuan siswa dalam melaksanakan berbagai kegiatan yang tercakup dalam mata pelajaran.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat juga dipengaruhi melalui beberapa faktor, faktor-faktor tersebut dibagi menjadi dua yakni faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari diri siswa itu sendiri, seperti kesehatan jasmani, kebiasaan belajar, perhatian, motivasi belajar dan rohaninya .

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar dan berasal dari luar diri siswa. Sekolah memiliki peran penting sebagai lingkungan belajar yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, elemen-elemen lain dalam proses pembelajaran juga memiliki dampak signifikan, termasuk sumber belajar, kompetensi guru, pemanfaatan media pembelajaran, metode pengajaran, kesesuaian kurikulum, dan faktor lainnya. Dari berbagai faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar, penelitian ini memusatkan perhatian pada faktor eksternal, yaitu penggunaan media pembelajaran audiovisual (Djarwo, 2020: 26)

Menurut Sari & Aisyah (2021: 91) faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal.

1) Faktor Internal

- a) Faktor fisiologis, Kondisi fisik yang baik, seperti kesehatan yang prima, serta tidak merasa lelah atau kelelahan, dapat mempengaruhi penerimaan siswa terhadap mata pelajaran.
- b) Faktor psikologis, Setiap siswa memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, yang akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

2) Faktor eksternal

- a) Faktor lingkungan, faktor lingkungan bisa mempengaruhi suatu hasil belajar, faktor lingkungan tersebut meliputi lingkungan sekitar, baik fisik maupun sosial, dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- b) Faktor instrumental, Faktor ini berkaitan dengan alat atau media yang ada, yang keberadaan dan fungsinya dirancang untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang diinginkan.

Dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan tahapan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada peningkatan kemampuan siswa, tetapi semakin tinggi kemampuan dan kualitas siswa dalam belajar, semakin baik pula hasil belajar yang dicapainya. Selain itu, faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar mencakup faktor internal dan eksternal.

- 1) Faktor internal, aspek ini mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan yang baik dan tidak mudah merasa lelah (fisiologis), serta kondisi psikologis setiap individu yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- 2) Faktor eksternal, aspek ini mencakup kondisi non-sosial seperti lingkungan,

cuaca, dan lainnya. Faktor sosial, yang melibatkan peran guru, orang tua, dan masyarakat, juga memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melibatkan penggunaan metode dan media yang menarik, yang sesuai dengan materi dan situasi siswa. Selain itu, penting untuk memotivasi siswa agar belajar secara aktif, tanpa merasa dipaksa atau bosan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, seperti permainan, di mana setiap siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Untuk mendukung peningkatan hasil belajar, siswa memerlukan alat bantu, seperti media dan alat peraga, yang dapat membantu menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru agar siswa lebih cepat dan mudah memahami (Saputro et al., 2021: 735). Sedangkan menurut (Nurdiana, 2020: 8) siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memperdalam materi yang dipelajari serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi melalui kegiatan tanya jawab. Upaya tersebut mampu membantu siswa menguasai materi yang dipelajari sehingga pengalaman belajar yang mereka lebih bermakna dan dapat bertahan lebih lama pada ingatan siswa.

Dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan, salah satunya adalah dengan memanfaatkan alat bantu, seperti media pembelajaran yang relevan dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, efektif, dan dapat memotivasi siswa, sehingga mereka lebih semangat dan cepat memahami serta mengerti materi yang disampaikan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan

1	Nama peneliti	Yunina Resmi Prananta, Punadji Setyosari, Anang Santoso.
	Judul	<i>“PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS DIGITAL STORYTELLING”</i>
	Tahun	2017
	Hasil	Hasil uji coba lapangan juga mencakup tes hasil belajar siswa berupa pretest dan posttest. Hasil uji t menunjukkan bahwa media boneka tangan berbasis DST pada subtema keberagaman budaya bangsaku terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mendukung proses pembelajaran secara signifikan.
	Persamaan	Kedua topik memiliki kesamaan dalam penggunaan boneka tangan sebagai media pembelajaran, berfokus pada pembelajaran matematika dan memiliki tujuan yang sama, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.
	Perbedaan	Perbedaan antara kedua topik terletak pada pendekatan yang digunakan, metode pembelajaran, dan sasaran yang ingin dicapai. Metode pembelajaran, peneliti terdahulu mengutamakan cerita berbasis digital yang memungkinkan siswa lebih terlibat dalam narasi visual, sedangkan topik penelitian ini berfokus pada hasil belajar yang dicapai melalui interaksi langsung dan visualisasi tangan. Selain itu, topik penelitian ini lebih menekankan pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, sementara topik peneliti lebih berfokus pada evaluasi efektivitas penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan.

2	Nama peneliti	Ulifatus Pebriana, Dyah Woro Wirastri Ekowat, Frendy Aru Fantiro.
	Judul	<i>PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ARTIKULASI DAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 1 SDN PEJOK II KEDUNGADEM BOJONEGORO</i>
	Tahun	2017
	Hasil	Penerapan model pembelajaran artikulasi dan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 1 SDN Pejok II. Hal tersebut terlihat dari penilaian keterampilan menyimak dan terjadipeningkatan siswa yang tuntas dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I ada 11 siswa (45,8%) yang tuntas dan pada siklus II meningkat menjadi 20 siswa (83,4%) yang tuntas.
	Persamaan	Persamaan antara kedua judul terletak pada penggunaan media boneka tangan sebagai alat pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan atau hasil belajar siswa. Keduanya juga fokus pada penerapan media pembelajaran yang interaktif untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif.
	Perbedaan	Perbedaannya terletak pada konteks dan materi yang diajarkan, judul penelitian terdahulu berkaitan dengan peningkatan keterampilan menyimak dalam pembelajaran tematik untuk kelas 1 SD, dengan model pembelajaran artikulasi sebagai metode, sedangkan judul penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan untuk kelas 4 SD.
3	Nama peneliti	Dian Nur Antika Eky Hastuti
	Judul	<i>PENGARUH METODE SOSIODRAMA DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR</i>
	Tahun	2017
	Hasil	Siswa merespon penggunaan bagan garis waktu

		sebesar 74,17% pada siklus I dan meningkat menjadi 94,17% pada siklus II. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode sosiodrama dengan media boneka tangan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.
	Persamaan	Persamaan antara kedua penelitian terletak pada penggunaan media boneka tangan sebagai alat bantu pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Keduanya juga mengutamakan interaksi aktif antara siswa dan media pembelajaran untuk membuat proses belajar lebih menarik dan efektif.
	Perbedaan	Perbedaannya terletak pada materi dan metode yang digunakan, penelitian terdahulu lebih mengutamakan metode sosiodrama dengan media boneka tangan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas 5 SD. Sementara penelitian ini berfokus pada penggunaan media boneka tangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya materi pecahan pada kelas 4 SD.
4	Nama peneliti	Denna Delawanti Chrisyarani
	Judul	<i>PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN DENGAN METODE BERCERITA UNTUK SISWA KELAS V SDN SUDIMORO 2 KABUPATEN MALANG</i>
	Tahun	2018
	Hasil	Media boneka tangan yang dikembangkan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mengasah keterampilan berbahasa siswa. Kepada Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan/media boneka tangan dengan penambahan spesifikasi mendukung lainnya dan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar.
	Persamaan	Persamaan antara kedua judul terletak pada penggunaan media boneka tangan sebagai alat pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Keduanya mengutamakan penggunaan media yang interaktif untuk

		mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
	Perbedaan	Perbedaannya terletak pada materi dan metode yang digunakan, penelitian terdahulu lebih menekankan pada pengembangan media boneka tangan dengan metode bercerita untuk siswa kelas 5 SD, yang lebih berfokus pada pembelajaran berbasis cerita di SDN Sudimoro 2, Kabupaten Malang, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika, khususnya materi pecahan untuk siswa kelas 4 SD.
5	Nama peneliti	Aminatus Zahro, Djoko Purnomo, Eka Sari Setianingsih.
	Judul	<i>PENGARUH METODE BERCERITA BERBANTU BONEKA TANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR DILIHAT DARI KEMAMPUAN LOGIKA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR</i>
	Tahun	2019
	Hasil	Pada hasil uji t diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,59 > 2,09$ H_0 ditolak H_a diterima yang artinya ada perbedaan hasil belajar siswa yang kemampuan logika tinggi dengan siswa yang kemampuan logika rendah setelah mendapatkan metode bercerita berbantu boneka tangan.
	Persamaan	Persamaan antara kedua judul terletak pada penggunaan media boneka tangan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan fokus pada kelas III sekolah dasar. Keduanya juga bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa.
	Perbedaan	Perbedaannya terletak pada pendekatan dan aspek yang dievaluasi, penelitian terdahulu lebih menekankan pada pengaruh metode bercerita berbantu boneka tangan terhadap hasil belajar yang dilihat dari kemampuan logika siswa. Sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika, khususnya materi pecahan.
6	Nama peneliti	Yena Sumayana, Sutarman, Dewi Ratna Ningsih

	Judul	<i>“PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEBERAGAMAN EKONOMI”</i>
	Tahun	2021
	Hasil	Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai posttest seluruh sampel dibandingkan dengan nilai pretest sebelum diberikan perlakuan. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata pretest siswa adalah 66,55, sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan media boneka tangan, nilai rata-rata meningkat menjadi 85. Dari 26 siswa, 24 siswa mencapai KKM, dengan persentase 92%, yang tergolong dalam kategori baik.
	Persamaan	Persamaan antara kedua judul terletak pada penggunaan media boneka tangan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Keduanya bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
	Perbedaan	Perbedaannya terletak pada materi yang diajarkan dan fokus pembelajaran dalam penelitian terdahulu lebih menekankan pada pembelajaran IPS, dengan materi keberagaman ekonomi, sedangkan judul penelitian ini berfokus pada pembelajaran matematika khususnya materi pecahan pada kelas IV SD.
7	Nama peneliti	Novindasari, Fahrudin, Ika Rachmayani, Baik Nilawati Astini.
	Judul	<i>”EFEKTIFITAS BONEKA TANGAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA LISAN ANAK”</i>
	Tahun	2023
	Hasil	Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar, yang terlihat Dari data pretest dan data posttest terdapat perbedaan yang signifikan dimana data yang diperoleh pada pretest (sebelum diberi perlakuan) yaitu sebesar 234 dengan rata-rata 29,25 sedangkan pada posttest (sesudah diberi perlakuan) meningkat menjadi sebesar 348 dengan rata-rata 43,5 dari 8 orang anak.

	Persamaan	Persamaan antara kedua judul terletak pada penggunaan boneka tangan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa, serta tujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Keduanya juga bertujuan meningkatkan hasil belajar, meskipun dengan fokus yang berbeda.
	Perbedaan	Perbedaannya terletak pada materi yang diajarkan, di mana peneliti terdahulu lebih menekankan pada peningkatan kemampuan berbahasa lisan pada anak., sementara peneliti ini berfokus pada pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan pada kelas IV SD.

C. Kerangka Pikir

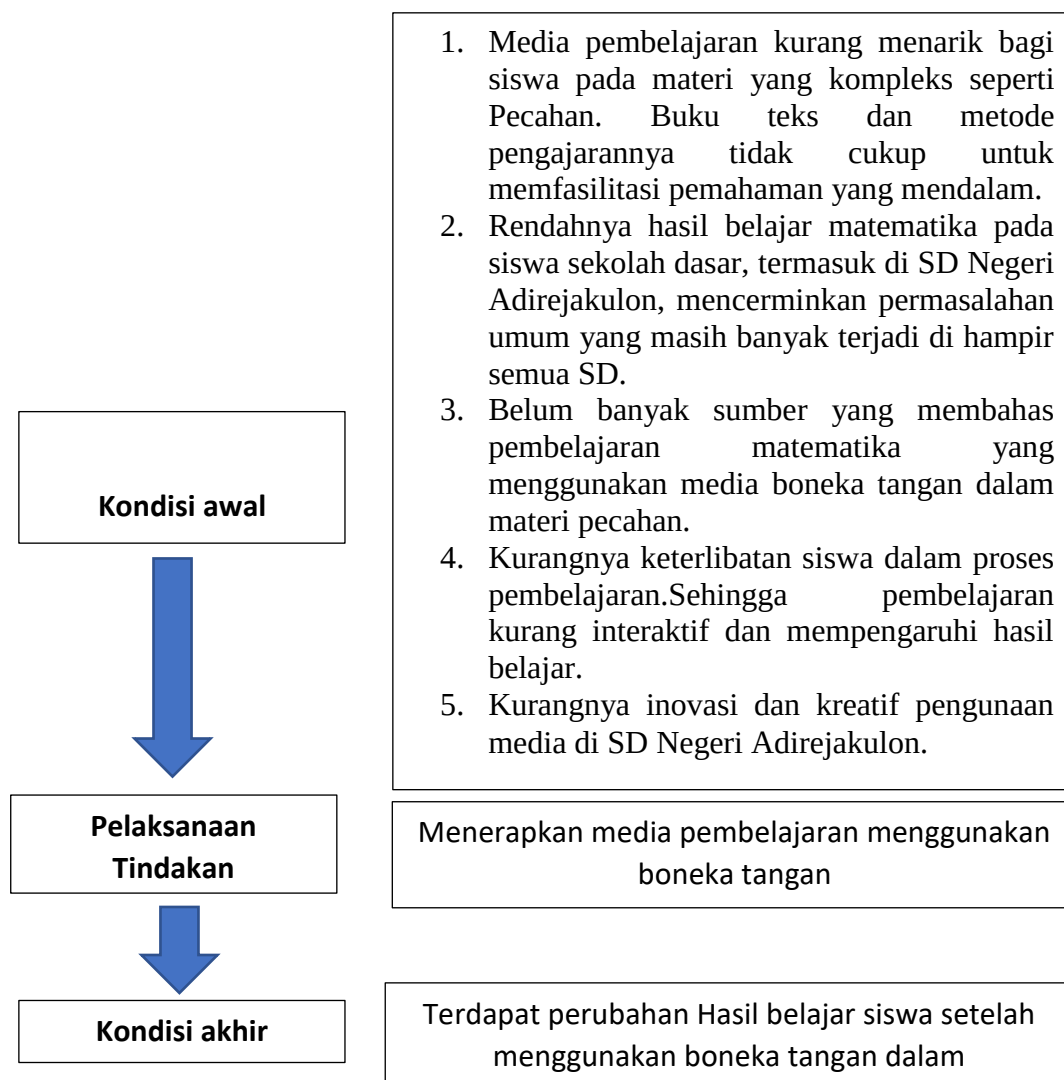
Kerangka pikir adalah urutan pemikiran atau proses penelitian yang digunakan sebagai dasar atau pola oleh peneliti dalam melakukan penelitian terhadap objek yang dituju. Dengan kata lain, kerangka pikir merupakan alur yang digunakan peneliti untuk menyelesaikan rumusan masalah dan tujuan penelitian (Hermawan Iwan, 2019: 114). Menurut Mahmud Safudin (2018: 105) Kerangka pikir merupakan suatu model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai isu-isu penting.

Upaya untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, siswa perlu memahami materi yang telah diajarkan. Dalam mendukung siswa agar mencapai hasil belajar yang optimal, guru perlu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa untuk lebih memahami materi pelajaran secara maksimal, sehingga dapat meraih hasil belajar yang terbaik.

Selain itu, ketersediaan fasilitas belajar juga berpengaruh pada hasil belajar

siswa. Sebagai contoh, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Matematika. Mata pelajaran ini sering kali membuat siswa kurang berpartisipasi, namun dengan penggunaan media yang tepat, siswa akan lebih tertarik dan terlibat. Pembelajaran yang tidak dilengkapi dengan media yang sesuai akan menghasilkan perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa.

Kesimpulan dari pembahasan tentang kerangka pikir adalah bahwa kerangka pikir merupakan urutan pemikiran atau proses penelitian yang digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk menyelesaikan rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian. Kerangka pikir juga dapat dipahami sebagai model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai isu-isu penting dalam penelitian. Dengan demikian, kerangka pikir sangat penting untuk memberikan arah dan struktur yang jelas dalam suatu penelitian. Pembelajaran bisa dikatakan berhasil siswa dapat memahami materi yang diajarkan, dan hal ini dapat didukung dengan pemilihan model pembelajaran yang kreatif dan efektif. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama dalam mata pelajaran yang menantang seperti Matematika. Ketersediaan fasilitas belajar yang tepat sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa, karena pembelajaran yang didukung media yang sesuai dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa.



Gambar 2.5 Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka pikir tersebut, peneliti berupaya menggunakan media pembelajaran berupa boneka tangan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Diharapkan dengan penerapan media tersebut, siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian, yang dianggap memiliki tingkat kebenaran teoritis tertinggi dan harus dibuktikan melalui penelitian. Hasil dari penelitian tersebut dapat berfungsi untuk menerima atau menolak hipotesis yang diajukan (Nurdin & Sri Hartati, 2019: 67).

Sedangkan menurut Sugiyono dalam (Mayasari & Safina, 2021: 80) berpendapat bahwa hipotesis dapat dianggap sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Sebagai jawaban sementara, hipotesis hanya didasarkan pada teori yang relevan, belum didukung oleh data empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Dapat disimpulkan hipotesis merupakan sebuah pernyataan sementara yang berlandaskan pada teori-teori yang ditemukan dalam tinjauan pustaka, dan perlu diuji kebenarannya melalui fakta-fakta empiris yang dikumpulkan selama proses penelitian.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan dalam kerangka pemikiran di atas, hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berupa boneka tangan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berupa boneka tangan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.