

PENGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Almira Amir

Dosen Pendidikan Matematika IAIN Padangsidempuan
e-mail: almirastain09@yahoo.com

Abstrak

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika merupakan bagian komponen dari metode pengajaran yang merupakan upaya untuk memungkinkan proses belajar yang menggabungkan fakta dan ide-ide untuk menjelaskan materi dalam matematika. Dalam matematika, media gambar berfungsi memfasilitasi proses pembelajaran didasarkan pada keyakinan bahwa proses belajar dengan bantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Dengan penggunaan media gambar diharapkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang konsep-konsep matematika semakin baik dan dapat menumbuhkan minat dan motivasi bagi siswa untuk belajar matematika.

Kata Kunci : Media Gambar, Pembelajaran Matematika

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian yang melibatkan beberapa komponen untuk mencapai sesuatu tujuan tertentu, salah satu komponennya adalah guru. Guru memegang peranan penting dalam keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dan guru harus mampu menempatkan diri serta memiliki keterampilan demi terlaksananya proses pembelajaran.

Proses pembelajaran meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan, sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran (Suryosubroto, 1997:19). Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang saling terkait, diantaranya tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode/strategi pembelajaran, alat/media, sumber pelajaran, dan evaluasi.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, maka proses pembelajaran yang aktif adalah ditandai dengan adanya keterlibatan siswa secara komprehensif baik fisik, mental dan emosional, untuk itu diperlukan keterampilan bagi seorang guru dalam mengajarkan materi pelajaran khususnya pada pelajaran matematika.

Keterampilan mengajar bagi seorang guru sangat penting, karena untuk menjadi seorang guru yang profesional guru harus memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan dan mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan yang maksimal. Guru sebagai komponen pendidikan dan pengajaran berperan besar dalam keberhasilan pembelajaran matematika. Tugas ini menjadi tanggung jawab guru untuk mengantarkan siswa kepada tingkat kedewasaan. Namun realitanya siswa sering gagal mengikuti proses pembelajaran matematika, karena kebosanan mereka dalam belajar. Salah satunya penjelasan guru yang sukar dipahami, penjelasan guru yang tidak fokus pada masalah yang disampaikan, kurang memperhatikan tepat tidaknya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan kebosanan siswa, perhatian siswa yang berkurang, mengantuk sehingga berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Pada umumnya ketika guru melaksanakan proses pembelajaran matematika di kelas, kebiasaan yang dilakukan guru adalah penerapan strategi mengajar yang tidak serasi yaitu tidak menggunakan alat/media sumber belajar yang optimal. Proses pembelajaran lebih terpusat pada guru, sehingga guru masih dianggap sebagai satu-satunya sumber ilmu utama.

Akibatnya proses pembelajaran seperti ini menjadi kurang menarik dan tertantang bagi siswa, karena hanya menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek yang harusnya mempunyai keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran matematika, maka hal yang dapat dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wahana dalam menyampaikan informasi/pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses pembelajaran matematika, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Oleh karena itu, guru sebaiknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan yang hendak dicapai. Pernyataan tersebut di atas sesuai dengan pendapat Hamalik (2002:12), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Khususnya dalam pelajaran matematika, sering mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajarannya, diantaranya adalah kesulitan dalam menghitung cepat, kemampuan logika, keterampilan menulis atau menggambar dan rasa malas belajar matematika. Ini disebabkan siswa memandang pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menduduki peran penting dalam pendidikan karena dilihat dari waktu yang digunakan dalam pelajaran matematika di sekolah, lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Serta pelaksanaan pendidikan diberikan pada semua jenjang pendidikan yang dimulai dari SD sampai perguruan tinggi. Maka dari itu pelajaran harus diusahakan menarik dan menyenangkan.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu pembelajaran. Sesuai dengan penggunaannya, materi dan taraf siswa harus juga dapat disesuaikan oleh guru. Dengan demikian guru harus dapat menyesuaikan media apa yang tepat dan apakah cocok media tersebut dengan siswa yang akan diajar. Sadiman (1996:30), menyatakan bahwa kelebihan media pembelajaran adalah sifatnya konkrit, gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah sehingga dapat mencegah/membetulkan kesalahpahaman. Mengacu pada kelebihan media gambar maka dapat dimungkinkan pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran Matematika akan memperoleh hasil belajar siswa yang lebih baik. Jadi jelas, keberhasilan dalam pembelajaran sangat didukung oleh pemilihan metode dan media yang tepat. Pembelajaran matematika akan efektif dan efisien jika siswa dilibatkan berpikir secara aktif dan kreatif melalui berbagai kegiatan yang mengarah pada proses penyelidikan dan penemuan. Hal ini akan membuat siswa belajar secara deduktif dan mampu berpikir secara induktif. Dengan demikian siswa akan memiliki kompetensi yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Sebagai alat bantu, media gambar berfungsi memperlancar proses pembelajaran sekaligus menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal tersebut harus dilandasi adanya keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media khususnya media gambar dapat memperbaiki hasil belajar siswa hingga tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Pendapat ini diperkuat dari beberapa peneliti diantaranya Anggraeni Krisda Titis (2012) melakukan penelitian di SD Negeri Pandeyan Yogyakarta, masalah yang terjadi adalah adanya kecenderungan proses pembelajaran matematika khususnya pada pelajaran berhitung yang terpusat pada guru, siswa cenderung pasif sehingga hal ini tentunya berdampak pada penurunan hasil belajar siswa dan rata-rata hasil belajar yang diperoleh adalah 5,0. Dan mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media gambar dan hasil penelitian yang diperoleh bahwa media gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika dengan pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan dua angka.

Selanjutnya Rohmadi (2013), menggunakan media gambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat dan hasil belajar berhitung pada siswa kelas II SD Negeri 01 Ploso Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar. Hasil penelitian

dari Rohmadi menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat dan hasil belajar yang dilihat dari indikator : a) memperhatikan penjelasan dan arahan guru, sebelum tindakan sebesar 40% setelah akhir siklus meningkat sebesar 100%. b) mengerjakan tugas dari guru secara kelompok maupun individu, sebelum tindakan sebesar 65%, setelah akhir siklus meningkat sebesar 100%, dan c) mengajukan pertanyaan tentang soal-soal yang kurang dipahami, sebelum tindakan 45%, setelah akhir siklus meningkat sebesar 99%. Peneliti lainnya adalah Sobari (2014), berdasarkan pengamatan peneliti bahwa kendala yang dihadapi siswa adalah 1) siswa kesulitan memahami konsep, 2) siswa kurang aktif dalam pembelajaran, 3) siswa belum terbiasa bekerja sama dengan temannya dalam belajar, 4) guru kurang mengaitkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari, 5) pembelajaran kurang menyenangkan sehingga membosankan bagi siswa, 6) hasil belajar siswa rendah. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media gambar dan hasilnya dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V MI Al-Husna Kecamatan Karawaci Kota Tangerang, serta siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media gambar.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Masrawati (2014), dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Pemahaman Konsep Lingkaran pada Siswa Kelas VIII SMP N 1 Batang Onang. Gambaran pembelajaran matematika untuk materi lingkaran di kelas VIII SMP N 1 Batang Onang bahwa guru telah menggunakan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam menjelaskan materi lingkaran, guru menyediakan media gambar yang telah dirancang sedemikian rupa, yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan agar lebih mudah memahami materi lingkaran tersebut. Dalam prosesnya, guru meminta siswa mempresentasikan materi lingkaran dengan menggunakan media gambar yang merupakan hasil kreativitas dari siswa itu sendiri. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar terhadap pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika pokok bahasan lingkaran pada siswa kelas VIII SMP N 1 Batang Onang dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $0,515 > 0,312$ dalam kategori sedang. Untuk menguji kebenarannya dibuktikan dengan uji signifikan analisis regresi yaitu diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $6,845 > 4,105$ dengan persamaan regresi $Y = 64,373 + 0,32X$. Kontribusi determinan sebesar 26,52% dan sisanya 73,48% ditentukan oleh faktor lain.

Dari penjelasan dan hasil penelitian dari beberapa peneliti tersebut, bahwa penggunaan media gambar merupakan salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi persoalan dalam pembelajaran matematika.

PEMBAHASAN

1. Media Gambar

Diantara media dalam pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tingkat sekolah SD dan SMP masih tergolong siswa yang masih sulit berpikir abstrak. Sesuai dengan teori Piaget tentang perkembangan kognitif, pada tahap operasional formal yang muncul pada usia tujuh sampai lima belas tahun, individu sudah mulai memikirkan pengalaman-pengalaman konkrit, dan memikirkannya secara lebih abstrak, idealis dan logis. Teori ini dapat menunjukkan bahwa untuk siswa tingkat SD dan SMP masih tahap berpikir yang selalu mengaitkan dengan hal-hal yang konkrit.

Menurut Gagne adalah media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar (Aristo, 2003:10). Media gambar adalah salah satu media yang tidak diproyeksikan. Media ini dapat dirancang oleh guru sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penggunaan media gambar lebih efektif apabila gambar disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detail, warna, dan latar belakang yang perlu untuk penafsiran. Media gambar sangat bermanfaat dalam

proses pembelajaran matematika dan dapat dijadikan sebagai media yang kreatif untuk memperbaiki kekurangjelasan materi.

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

- a. Media gambar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media gambar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, maksudnya yaitu:
 1. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar.
 2. Objek atau benda yang terlalu kecil, yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan gambar.
 3. Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui gambar atau foto.
 4. Objek atau proses yang amat rumit dapat ditampilkan secara konkret melalui gambar
 5. Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan melalui gambar.
 6. Peristiwa alam yang memakan waktu lama dapat disajikan melalui gambar.
- d. Dapat memberikan kesamaan pengalaman dan persepsi pada siswa.

Dari manfaat media gambar tersebut jelas dapat membantu siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa yang masih kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, maka siswa tersebut akan lebih mudah mempelajarinya. Maka masih sangat perlu adanya bantuan media gambar dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media gambar akan sangat tepat dan efektif guna membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih cepat memahami suatu konsep yang diajarkan oleh guru. Hamalik (Azhar Arsyad, 2009:15), juga berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media gambar tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Kelebihan dari media gambar dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

- a. Media gambar merupakan media yang umum dipakai.

Media gambar merupakan bahasa yang paling umum sering dipakai dalam proses pembelajaran. yang di dalamnya terdapat lambang visual atau gambar untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalamnya. Media gambar juga bisa meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
- b. Media gambar disesuaikan dengan taraf berpikir siswa dari sederhana ke kompleks.

Kegiatan pembelajaran pada siswa menuntut guru untuk memberikan materi setahap demi setahap dari yang sederhana sampai yang kompleks
- c. Melibatkan siswa untuk mengoperasikan media pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran akan menjadikan siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, tentu saja posisi guru tetap menempatkan dirinya sebagai fasilitator, pendorong serta pendukung yang mampu menjadikan kegiatan pembelajaran itu sebagai aktifitas yang produktif.
- d. Warna dari media gambar yang bervariasi dapat memotivasi belajar siswa.

Pembelajaran menggunakan media harus dikembangkan. Media yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi belajar. Hal ini dapat dilihat dari warna gambar yang bervariasi.

- e. Bahan pembuatan media mudah didapat dan tahan lama.

Media gambar disini termasuk dalam media yang sederhana, yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh, harganya murah, cara membuatnya mudah, penggunaannya tidak

sulit, dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama (Syaiful Bahri Djamarah, 2006:213).

Kelemahan-kelemahan pada media gambar, di antaranya adalah (Asnawir dan M. Basyarudin Usman (2002) :

- a. Kelebihan dan penjelasan guru dapat menyebabkan timbulnya penafsiran yang berbeda sesuai dengan pengetahuan masing-masing anak terhadap hal yang dijelaskan.
- b. Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.
- c. Tidak meratanya penggunaan foto tersebut bagi anak-anak dan kurang efektif dalam penglihatan. Biasanya anak yang paling depan yang lebih sempurna mengamati foto tersebut, sedangkan anak yang belakang semakin kabur.

Berdasarkan pendapat dari Azhar Arsyad (2009:89-91). Untuk penggunaan media gambar ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui:

- 1) Gambar elastis harus digunakan dengan hati-hati, karena gambar amat rinci dengan realisme. Sulit diproses dan dipelajari, bahkan sering kali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan.
- 2) Untuk melukiskan perbedaan konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- 3) Warna gambar harus digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen, prinsip-prinsip. Penggunaan media tidak dapat dipisahkan dari kondisi dan karakteristik siswa, yang berada dalam sekolah tersebut.

Dengan demikian media gambar merupakan salah satu teknik media pembelajaran yang efektif karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata dan gambar.

2. Pembelajaran Matematika

Belajar (Wina Sanjaya, 2009:107) adalah proses berpikir. Belajar berpikir yaitu menekankan pada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antar individu dengan lingkungannya. Menurut Jerome Bruner dalam Erman Suherman (2003:43), mengatakan bahwa belajar matematika akan lebih berhasil jika proses pengajaran diarahkan pada konsep-konsep dan struktur-struktur yang terbuat dalam pokok bahasan yang diajarkan, disamping hubungan yang terkait antara konsep-konsep dan struktur-struktur. Bruner, melalui teorinya itu, mengungkapkan bahwa dalam proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga/media). Melalui alat peraga/media tersebut, anak akan melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang diperhatikannya itu. Keteraturan tersebut kemudian oleh anak dihubungkan dengan keterangan intuitif yang telah melekat pada dirinya.

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009:10), belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut daristimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh guru. Sehingga belajar menurut Gagne adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Menurut Hamalik (2002:57), bahwa pembelajaran adalah unsur kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi yang berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran pada hakikatnya adalah usaha sadar seorang guru untuk membelajarkan siswa dengan kata lain mengarahkan

interaksi siswa dengan sumber belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dari pengertian ini pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam konteks inilah diperlukan kurikulum dan pengetahuan apa yang diinginkan siswa serta bagaimana cara yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Pembelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Depdikbud, 1993:95). Matematika mempunyai beberapa karakteristik, diantaranya: 1) memiliki obyek kajian yang abstrak, 2) bertumpu pada kesepakatan, 3) berpola pikir deduktif, 4) memiliki simbol yang kosong dari arti, 5) memperhatikan semesta pembicaraan, dan 6) konsisten dalam sistemnya, (Tim Konsorsium 3 PTAI, 2008:10).

Konsep-konsep matematika bersifat abstrak, sedangkan pembelajarannya bersifat konkrit. Apabila pembelajarannya kurang atau tanpa menggunakan media alat bantu pengajaran, maka pembelajarannya akan menjadi abstrak. Oleh karena itu pada pembelajaran matematika sebaiknya menggunakan media atau alat bantu pengajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi konkrit. Dengan demikian, pembelajaran matematika adalah upaya untuk membantu siswa dalam membangun konsep matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses interaksi.

Pada dasarnya siswa belajar dari yang konkrit. Untuk memahami konsep abstrak, siswa memerlukan benda-benda konkrit (riil) sebagai perantara. Selanjutnya konsep abstrak yang baru dipahami akan mengendap, melekat, dan tahan lama bila ia belajar melalui berbuat dan memahami pengertian, bukan hanya melalui mengingat fakta.

Dengan demikian media gambar dalam pembelajaran matematika berfungsi sebagai :

- a. Motivasi dalam proses pembelajaran, khususnya bagi siswa dapat menumbuhkan minat belajar sehingga tercapainya tujuan belajar
- b. Konsep abstrak matematikersajikan dalam bentuk konkrit sehingga lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti serta dapat ditanamkan pada tingkat yang lebih rendah
- c. Hubungan antara konsep abstrak matematika dengan media gambar akan lebih dapat dipahami dengan jelas

Selain dari fungsi di atas penggunaan media gambar dapat dihubungkan dengan :

1. Pembentukan, dan pemahaman konsep
2. Latihan dan penguatan
3. Menumbuhkan minat dan motivasi bagi siswa untuk berfikir dan berdiskusi
4. Menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran

KESIMPULAN

Media gambar merupakan media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan yang digunakan untuk menjelaskan materi dalam pelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika, media gambar berfungsi memperlancar proses pembelajaran yang dilandasi dengan adanya keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media gambar dapat memperbaiki hasil belajar siswa hingga tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Dengan adanya media gambar diharapkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika semakin lebih baik dan dapat menumbuhkan minat serta motivasi bagi siswa untuk mempelajari matematika, sehingga matematika tidak lagi dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menjenuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni Krisda Titis. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SD Negeri Pandeyan Yogyakarta*, Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aristo, Rahadi. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Depdikbud.1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta:PT Raneka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Masrawati. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Pemahaman Konsep Lingkaran pada Siswa Kelas VIII SMP N 1 Batang Onang*, Skripsi:IAIN Padangsidempuan.
- Rohmadi. 2013. *Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Berhitung Pada Siswa Kelas II Semester 2 SD Negeri 01 Ploso, Kecamatan Jumapolo, Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013*, Skripsi : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sadiman, Arief S, dkk. 1996. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Sobari. 2014. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VA MI "Al-Husna" Kecamatan Karawaci Kota Tangerang*, Skripsi : UIN Syarif Hidayatullah.
- Suherman, Erman. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA UPI.
- Suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tim Konsorsium 3 PTAI. 2008. *Matematika I*. Surabaya: LAPIS PGMI.