

BAB II

KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Deskripsi Teoritik

1. Hasil Belajar Pengenalan Bentuk Geometri

a. Pengertian Hasil Belajar Geometri

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar biasa digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.¹ Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan poses belajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Seseorang yang sudah belajar kemampuannya tidak akan sama sebelum ia belajar.

Sehubungan dengan hasil belajar, Bloom menyatakan bahwa hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitif yang dijadikan penilaian guru disekolah. Mengingat ranah kognitif sangat berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi dan bahan pengajaran terutama dalam pelajaran matematika.

¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta, Pustaka Belajar,2010), hal.46

Ranah kognitif adalah kemampuan atau tingkat penguasaan yang berhubungan dengan intelektual. Bloom membagi tingkat kemampuan atau tipe hasil belajar yang termasuk aspek kognitif menjadi enam, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.² Hal yang terpenting dalam taksonomi Bloom adalah adanya hierarki yang dimulai dari tujuan intruksional pada jenjang terendah sampai jenjang tertinggi. Dengan kata lain, tujuan pada jenjang yang lebih tinggi tidak dapat dicapai sebelum tercapai tujuan pada jenjang dibawahnya.

Selanjutnya Anderson dan Krathwohl melakukan revisi mendasar atas klasifikasi kognitif yang pernah dikembangkan oleh Bloom, yang dikenal dengan *Revised Bloom's Taxonomy* (Revisi Taksonomi Bloom). Ranah penilaian kognitif menurut Anderson Krathwohl, seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu dalam dirinya telah terjadi perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar. Taksonomi hasil revisi anderson pada ranah kognitif adalah: mengingat (*remember=c1*), memahami (*understand=c2*), menerapkan (*apply=c3*),

² Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h.43

menganalisis (*analyze=c4*), mengevaluasi (*evaluation=c5*), berkreasi (*creat=c6*).³

Implementasi teori Bloom dapat diuraikan sebagai berikut: Mengingat (*remember*) merupakan usaha mendapatkan kembali atau memunculkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan.⁴ Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna dan pemecaha masalah. Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*).

Memahami (*understand*) berkaitan dengan membangun sebuah penegrtian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami/mengerti adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta.⁵ Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. membandingkan merujuk pada

³ David R Kharthwohl, *A Revision of Bloom's Taxonomy. An Overview: Theory Into Practice*, h.212-218

⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h.50-51

⁵ *Ibid*, h. 52

identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih obyek, kejadian, ide, permasalahan, atau situasi. Membandingkan berkaitan dengan proses kognitif menemukan satu persatu ciri-ciri dari obyek yang perlu dibandingkan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, makna hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Hasil belajar pada penelitian ini mencakup pada ranah kognitif saja dan dibatasi sampai C2 yang mana C1 (mengingat) dan C2 (memahami). Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Geometri termasuk dalam salah satu konsep pembelajaran matematika. Geometri memiliki dua materi pembahasan, *Juanita V. Copley* mengemukakan:

Geometry is the area of mathematics that involves shape, size, position, direction, and movement and describes and classifies the physical world we live in. Children's spatial sense is their

*awareness of themselves in relation to the people and objects around them.*⁶

Dapat diartikan bahwa geometri adalah bidang matematika yang melibatkan bentuk, ukuran, posisi, arah, dan gerakan dan menggambarkan serta mengklasifikasikan dunia fisik tempat kita tinggal. Pengertian ruang anak-anak adalah kesadaran dari diri mereka sendiri dalam kaitannya dengan orang-orang dan benda-benda di sekitar mereka. Sesuai dengan penjelasan diatas bahwa geometri adalah pembelajaran tentang bentuk, ukuran, kalsifikasi dan tata ruang yang dapat anak pelajari menghubungkan matematika ke dalam dunia nyata.

Dalam mempelajari bentuk geometri seorang anak tidak hanya menghafal tetapi anak memiliki pengetahuan yang benar dalam proses pembelajaran matematika dan mengenal konsep matematika. Pemahaman anak pada pembelajaran matematika akan muncul apabila adanya interaksi dengan benda, teman sebaya dan dukungan orang dewasa dalam merancang pembelajaran matematika dimana anak memiliki kesempatan untuk membangun hubungannya sendiri dengan pengetahuan barunya.

⁶ Juanita V. Copley, *Geometry and Spatial Sense in The Early Childhood Curriculum* chapter 6, (University of Houston in Texas: The National Council Of Teachers Of Mathematics And The National Association For The Education Of Young Children:2000) h.105

Teori Van Hiele merupakan salah satu model pembelajaran yang menjelaskan tentang proses berpikir siswa dalam pembelajaran geometri. Untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan, van Hiele mengusulkan lima tahap belajar yang berurutan, yang sekaligus merupakan tujuan belajar siswa dan peran guru dalam mengelola pembelajaran. Tahap tahap belajar yaitu: Tahap 1 *Inquiry/Information* (Inkuiri/Informasi), Tahap 2 *Directed Orientation* (Orientasi Terarah), Tahap 3 *Explication* (Uraian), Tahap 4 *Free Orientation* (Orientasi Bebas) dan Tahap 5 *Integration* (Integrasi).⁷

Tahap 1 (Informasi) pada tahap ini siswa telah mendapatkan informasi mengenai suatu bentuk geometri. Informasi yang diperoleh siswa bisa berasal dari pembelajaran sebelumnya maupun informasi dari kehidupan sehari-hari. Dengan adanya informasi tersebut siswa dapat mengenali domain kerja. Ketika siswa mengetahui objek tersebut secara visual maka ia dapat membedakan suatu objek dengan objek yang lain (diskriminasi visual). Dalam pembelajaran geometri hal ini ditunjukkan dengan mengetahui yang contoh dan bukan contoh (visual clousier). Untuk mengetahui informasi yang dimiliki siswa maka seorang guru harus mengetahui kemampuan awal mereka. Ketika ada siswa yang tidak tau maka dengan adanya

⁷ Husnul Khotimah, *Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Dengan Teori Van Hiele*, Jurnal: Universitas Negeri Yogyakarta; 2013

apersepsi maka siswa tersebut akan mengetahuinya terutama bentuk secara visual dan namanya.

Tahap 2 (Orientasi langsung) pada tahap ini siswa berorientasi secara langsung pada objek geometri yang akan dipelajari. Siswa menyelesaikan tugas yang melibatkan hubungan berbeda dari sistem yang dibentuk (contoh: melipat, mengukur, menemukan simetri (figure-ground discrimination)). Agar siswa dapat berorientasi langsung maka guru harus menyediakan sarana. Sarana yang dibutuhkan siswa adalah berupa media pembelajaran. Dengan ketersediaan media maka siswa dapat menemukan sendiri sifat pada suatu objek geometri. Pemilihan media harus melibatkan siswa dalam menemukan sifat-sifat dari bentuk geometri.

Tahap 3 (Penjelasan) dengan penemuan tersebut maka siswa menjadi ingin tahu mengenai hubungan, mencoba untuk menjelaskannya dengan kata-kata, dan mempelajari cara menyampaikan yang tepat dengan materi subjek (contoh: menjelaskan ide-ide mengenai sifat-sifat dari bangun).

Tahap 4 Orientasi bebas, Siswa belajar dengan menyelesaikan tugas-tugas yang lebih kompleks, untuk menemukan cara mereka sendiri dalam menghubungkan hubungan yang ada. (contoh: mengetahui sifatsifat dari semacam bentuk, menginvestigasi sifat-sifat tersebut apakah bangun baru atau bangun yang sudah diketahui

misalnya layang-layang). Soal-soal yang biasa diselesaikan adalah berupa *open-ended*.

Tahap 5 Integrasi, Siswa menyimpulkan seluruh hal yang dipelajari mengenai subjek, lalu merefleksikannya dengan tindakan dan memperoleh sebuah pandangan baru terhadap hubungan subjek. (contoh: sifat-sifat dari suatu bangun disimpulkan).

Sesuai penjelasan tersebut dapat dijelaskan bahwa siswa dalam belajar geometri dengan melalui tahapan belajar sesuai dengan kemampuan berpikir geometri menggunakan tahapan belajar tersebut maka hasil belajar siswa dapat meningkat. Peningkatan kemampuan geometri dapat dilihat dari peningkatan nilai hasil belajar siswa.

Dalam mempelajari geometri terdapat tingkat berfikir seperti yang diungkapkan oleh Pierre van Hiele ada 5 tingkat berfikir dalam belajar geometri yaitu : *stage 0 (visualization)*, *Stage 1 (analysis)*, *Stage 2 (Abstraction)*, *Stage 3 (deduction)*, dan *Stage 4 (Rigor)*.⁸ Dari kelima level tersebut, anak usia prasekolah dalam mempelajari bentuk geometri berada pada level 0 sampai level 1.

Pada level 0 (visualisasi) siswa hanya memperhatikan bangun secara visual saja tanpa mengetahui sifat-sifat bangun tersebut. Siswa mengidentifikasi gambar dan bentuk geometri seperti persegi panjang

⁸ Vojkuvkova, *The Van Hiele Model of Geometric Thinking*, (Charles University in Prague, Faculty of Mathematics and Physics, Prague, Czech Republic:2012)

sesuai dengan penampakkannya saja dengan menggunakan bahasa yang sederhana. Pada level ini anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri hanya sekedar berdasarkan karakteristik visual dan apa yang terlihat oleh anak. Misalnya anak dapat memanipulasi, mewarnai, melipat, dan mengkonstruksi bangun-bangun geometri, anak sudah dapat mengelompokkan benda berdasarkan bentuknya yang sama.

Level 1 (Analisis) Pada level ini kemampuan berpikir siswa berkembang dengan mendeskripsikan suatu bangun menggunakan bahasa sendiri sesuai level sebelumnya. Siswa mulai menganalisis dengan memperhatikan bagian-bagian dan sifat-sifat suatu bangun. Pada level ini anak sudah dapat menentukan sifat-sifat suatu bangun dengan melakukan pengamatan, pengukuran eksperimen, menggambar dan membuat model. Meskipun demikian, anak belum sepenuhnya dapat menjelaskan hubungan antara sifat-sifat tersebut, belum dapat melihat hubungan antara beberapa bangun geometri dan definisi tidak dapat dipahami oleh anak.

Hiele menyebutkan tingkatan pemikiran geometris pada anak usia dini atau prasekolah adalah level 0 atau tingkatan dasar yang biasanya disebut level visualisasi.⁹ Berikut beberapa indikator pemikiran level 0: a) Objek pemikiran berupa bentuk-bentuk dan

⁹ John W Van De Walle, *Sekolah Dasar Dan Menengah Matematika Pengembangan dan Pengajaran*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h.151

bagaimana rupa mereka. b) Anak mengenal dan menamakan bentuk berdasar pada karakteristik luas dan tampilan bentuk. c) Anak dapat menjelaskan sifat bentuk, tetapi sifat-sifat tersebut tidak terpisahkan dari bentuk sebenarnya. d) Memilih dan mengklasifikasi bentuk berdasar wujud dan tampilannya.

Pendapat lain, menurut Juanita menyatakan bahwa:

Kebanyakan anak-anak perkembangan yang tidak meampai level 1 dan banyak anak prasekolah beroperasi di level 0. Level 0: Anak belajar mengenali sosok geometris seperti kotak dan lingkaran Dengan penampilan fisik holistik mereka. Misalnya, sosok yang diberikan adalah lingkaran karena itu "terlihat seperti jam." Anak-anak pada tingkat ini tidak memikirkan atributnya Atau sifat bentuk. Tingkat 1: Anak mulai belajar karakteristik atau atribut terisolasi dari bentuk, Seperti "kotak memiliki empat sisi yang sama." Tingkat 2: Anak membangun hubungan antara atribut suatu bentuk. Dalam hal ini Tingkat, misalnya, anak bisa menentukan bahwa persegi adalah persegi panjang karena itu Memiliki semua properti persegi panjang.¹⁰

Sesuai pernyataan tersebut menyatakan bahwa anak usia prasekolah dalam mempelajari geometri berada pada level 0, yaitu anak baru mengenali bentuk geometri seperti lingkaran dan persegi dengan melihat penampilan fisik saja.

Selain itu berdasarkan standar NCTM anak usia 4-5 tahun dalam mempelajari bentuk geometri anak dimulai dari mengenal

¹⁰ Juanita V. Copley, *Geometry and Spatial Sense in The Early Childhood Curriculum chapter 6, (University of Houston in Texas: The National Council Of Teachers Of Mathematics And The National Association For The Education Of Young Children:2000)h.107*

bentuk geometri, menyebutkan bentuk geometri, menggambarkan suatu bentuk geometri, dapat membentuk geometri, menyebutkan persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih dari bentuk geometri dan menguraikan bentuk geometri.¹¹

Berdasarkan teori hasil belajar Bloom dan Van Hiele maka hasil belajar geometri untuk anak usia 4-5 tahun yaitu pada tahap visualisasi anak dapat memperhatikan bangun datar hanya sampai mengetahui nama bentuk nya saja dan belum mengetahui ciri-cirinya. Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan bentuk yang sama. Pada tingkat ini siswa mengenali dan mengidentifikasi sosok geometri sesuai penampilan mereka, namun mereka tidak mengetahui sifat dari setiap bentuk. Ketika siswa memanggil sebuah figur persegi, mereka bereaksi terhadap keseluruhan gambar adalah persegi.¹² Pada tahap ini anak dapat mengenali nama-nama bentuk geometri berdasarkan visual yang telah didapatkan berupa pengetahuan nama bentuk geometri tanpa mengetahui sifat atau ciri-ciri dari bentuk tersebut secara detail. Anak dapat mengenali nama bentuk geometri bangun datar ditunjukkan dengan anak dapat menyebutkan dan

¹¹ www.nctm.org/standards/content, diakses pada tanggal 11 februari 2017 pukul 10.07

¹² Jurnal Erdoğan Halat, *Van Hiele Levels of Pre- and In- Service Turkish Elementary School Teachers and Gender Related Differences in Geometry*, Afyon Kocatepe University, Turkey

mengelompokkan nama bentuk geometri sesuai dengan bentuk yang sama.

Pada tahap selanjutnya dalam visualisasi Hiele dan Bloom, setelah anak dapat mengetahui dan mengingat nama bentuk geometri, anak dapat memahami. Pada tingkat pemahaman ini anak sudah mampu memahami dan menfasirkan informasi atau pengetahuan dalam mengenal bentuk berdasarkan pengetahuan dan pembelajaran yang telah didapat sebelumnya. Memahami yang dimaksud dalam Bloom adalah anak dalam mengenali bentuk geometri sudah dapat mengetahui ciri-ciri bentuk geometri berdasarkan pengetahuan sebelumnya yang dilihat secara visual oleh anak. Anak dapat menjelaskan ciri-ciri dari bentuk geometri tersebut sesuai dengan yang anak lihat. Dalam tahap memahami Bloom ini selain anak sudah dapat mengelompokkan bentuk dan mengetahui ciri-cirinya, anak juga sudah dapat membandingkan satu bentuk dengan bentuk lainnya. Yang dimaksud dengan membandingkan adalah anak sudah dapat meembandingkan bentuk benda yang berbeda satu sama lain sesuai dengan bentuk yang anak lihat berupa visualnya saja.

Tahap analisis Hiele dimaksudkan anak sudah dapat mengetahui ciri-ciri dan menghubungkannya dengan benda disekitar. Anak dapat menyebutkan nama, ciri-ciri bentuk geometri dengan

bahasa sendiri setelah itu anak dapat mengaitkan hubungan antara bentuk geometri dengan benda disekitar. Akan tetapi, anak belum sepenuhnya dapat menjelaskan hubungan antara sifat-sifat lebih dalam dikarenakan pada pada tahap ini anak dapat meghubungkan nama bentuk geometri dengan benda sekitar sesuai dengan pengetahuan yang diketahui anak saja. Dalam sebuah penelitian mengenai teori berfikir Hielle level Analysis dan Taksonomi Bloom level pengetahuan mengemukakan “siswa mengidentifikasi bentuk berdasarkan sifat fisik bentuknya”.¹³ Di tahap analisis dalam mengingat ini, anak sudah dapat mengidendetifikasi sifat dari setiap bentuk berdasarkan bentuk fisik nya. Anak dapat mengingat kembali dengan mengenali nama bentuk, ciri-cirinya dan hubungan satu bentuk dengan benda disekitar sesuai dengan pengetahuan yang dipahami anak saja.

Selanjutnya dalam Hielle dan Bloom yaitu tahap analisis dalam memahami adalah anak dalam mengenali bentuk geometri bangun datar selain anak sudah dapat mengenali nama bentuk, ciri cirinya dan mengelompokkan benda yang sama serta menghubungkan dengan benda disekitar. Pada level analysis ini indikator yang dicapai anak sudah dapat membandingkan bentuk dengan jelas menggunakan ciri-

¹³ Dr. Anthony E. Kelly, *Geometry Assessment*, (George Mason University: Educational Technology and Assessment, 2006) h.5

ciri pada setiap bentuk.¹⁴ Pada tahap ini anak sudah dapat membandingkan satu benda dengan benda lainnya berdasarkan ciri-cirinya yang berbeda. Anak sudah dapat mengelompokkan bentuk tidak hanya dari bentuk yang sama tetapi dapat mengelompokkan sesuai dengan ciri-cirinya lebih detail yang tidak hanya melihat dari sisi visual saja .

Berdasarkan uraian tersebut dapat disintesisakan yaitu pengenalan bentuk geometri anak usia 4-5 tahun adalah anak dapat menyebutkan nama dari bangun lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang dengan tepat, selanjutnya anak dapat membandingkan serta mengelompokkan bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang serta kemudian anak dapat memberikan contoh benda-benda yang berbentuk geometri disekitar lingkungan anak. Kemudian anak dapat menjelaskan karakteristik atau ciri-ciri bentuk geometri lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang namun belum sepenuhnya mengetahui hanya sampai batas pengetahuan yang dipahami oleh anak saja.

b. Kemampuan Anak Usia 4-5 Tahun Mengenal Bentuk Geometri

¹⁴ PUSEY, ELEANOR LOUISE, *The van Hiele Model of Reasoning in Geometry: A Literature Review*. (Raleigh: North Carolina State University, 2003)

Perkembangan kognitif seorang anak akan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya di usia tersebut, sehingga stimulasi atau kegiatan yang diberikan sesuai dengan tahap perkembangannya. Mengenalkan suatu konsep baru pada anak dapat dilakukan dengan mengenalkan sesuatu yang bersifat sederhana dan berlanjut ke sesuatu yang lebih kompleks. Pada usia 4-5 tahun, piaget dalam santrock mengemukakan beberapa karakteristik pada anak yaitu:

The child begins to use mental representations to understand the world. Symbolic thinking, reflected in the use of words and images, is used in this mental representation, which goes beyond the connection of sensory information with physical action. However, there are some constraints on the child's thinking at this stage such as egocentrism and centration.

Dapat dijelaskan anak-anak menggunakan representasi mental untuk memahami dunia. Berpikir simbolik, tercermin dalam penggunaan kata-kata gambar, digunakan dalam representasi mental, yang merupakan anak melewati koneksi informasi sensorik dengan tindakan fisik. Namun, ada kendala pada cara berpikir anak pada tahap ini seperti egosentrisme dan pemusatan.

Sesuai penjelasan tersebut maka dapat diuraikan bahwa berpikir egosentris yaitu anak belum dapat membedakan perspektif diri sendiri dan orang lain. Anak yang berada pada tahap ini percaya bahwa semua orang berpikir sama seperti dirinya. Artinya, dalam

berfikir egosentris anak merasa bahwa apa yang dipikirkan oleh dirinya tentang suatu bentuk akan sama dengan yang dipikirkan oleh orang lain. Anak masih mengenali bentuk geometri menurut apa yang ia lihat. Misalnya anak dapat mengklasifikasikan suatu bentuk geometri menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua bentuk lingkaran walau warnanya atau ukurannya berbeda-beda.

Selanjutnya anak berpikir pemusatan adalah sudah mulai memperhatikan suatu titik permasalahan dan menghiraukan satu unsur suatu masalah pada waktu yang sama. Anak melakukan pemusatan pada suatu karakteristik dan tidak dapat mengkoordinir informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Pemusatan dihubungkan dengan klasifikasi, pengurutan dan tugas lain serupa. Pada berfikir pemusatan ini anak dalam mengenali bentuk geometri hanya fokus pada satu bentuk. Misalkan anak mengetahui pada bentuk segitiga dan anak pada saat yang sama hanya akan mengklasifikasi atau mengurutkan bentuk segitiga saja.

Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan untuk mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri. Dapat diartikan pada usia 4-5 tahun anak sudah dapat mengenal bentuk geometri, menunjuk, menyebutkan serta mengelompokkan bentuk geometri.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh Merrittens dalam McGrath mengemukakan *sorting and classifying shapes encourages recognition of properties, which is more important than remembering names.*¹⁵ Dapat diartikan mensortir dan mengklasifikasikan bentuk mendorong pengakuan bentuk, yang lebih penting daripada mengingat nama. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa pada saat anak dapat mensortir dan mengklasifikasikan bentuk adalah hal yang lebih penting karena dengan anak dapat melakukan hal tersebut dengan benar maka dapat dikatakan anak sudah mengenali bentuk geometri.

Kemampuan anak dalam memahami bentuk mempunyai tingkat pemikiran yang berbeda, seperti yang diungkapkan Clements yaitu:

*At the prerecognition level, children perceive shapes but are unable to identify and distinguish among many shapes. At the next i visual, level, children identify shapes according to their appearance, At the descrip- tive level, children recognize and can charac terize shapes by their properties.*¹⁶

Dapat dijelaskan bahwa pada usia prasekolah, visual anak dalam memahami bentuk baru dapat merasakan bentuk tetapi tidak dapat mengidentifikasi dan membedakan di antara banyak bentuk. Kemudian tahap visual berikutnya, anak-anak dapat mengenali bentuk sesuai dengan penampilan mereka. Level ketiga yaitu deskriptif, anak-

¹⁵ Caroline McGrath, *supporting early Mathematical Development* (USA: Routledge, 2010), h.110

¹⁶ http://gse.buffalo.edu/org/buildingblocks/writings/YC_Ideas_Shapes.pdf diakses pada tanggal 24 mei 2017 pukul 01.07

anak mengenali dan bisa menyusun bentuknya dengan benda-benda mereka.

Berdasarkan pernyataan sebelumnya dapat dijelaskan bahwa pada usia prasekolah anak dalam memahami bentuk hanya baru mengenal bentuk geometri sekedar mengetahui nama bentuk dan belum dapat mengidentifikasi nama dan bentuk secara tepat. Kemudian anak dapat mengenali bentuk sesuai dengan bentuk yang mereka lihat seperti melihat persegi panjang adalah pintu karena bentuknya sama. Selanjutnya anak sudah mengetahui nama serta ciri dari setiap bentuk sehingga dalam memahami bentuk ini anak sudah dapat menyusun bentuk sesuai dengan ciri-ciri bentuk dengan benda disekitar. Dengan demikian anak melewati tahap sesuai dengan kemampuan usia masing-masing anak. Anak usia 4-5 tahun dapat mengenali bentuk geometri sudah sampai mengetahui nama dan ciri-ciri bentuk dengan benda sekitar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disintesisikan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dimulai dari anak mengetahui bentuk-bentuk geometri dan namanya yang meliputi kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan kemampuan mendeskripsikan

masing-masing bentuk geometri, dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, dan menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.¹⁷ Media merupakan salah satu komponen dalam komunikasi yang berperan sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Pengertian tersebut juga berlaku dalam pembelajaran karena didalam prosesnya, pembelajaran menggunakan model komunikasi. Selain itu, proses pembelajaran yang juga menggunakan pendekatan sistem jika ada gangguan pada salah satu komponen maka proses pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif. Media yang digunakan dalam sebuah proses pembelajaran biasanya disebut sebagai sumber belajar merupakan komponen dari sistem instruksional disamping pesan, alat, orang, teknik, dan latar.

Media atau bahan merupakan perangkat lunak (software) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h.3

menggunakan peralatan (AECT, 1997).¹⁸ Gagne' dan Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk membantu menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.¹⁹ Rossi dan Breidle mengungkapkan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat di pakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian yang disampaikan dalam AECT diatas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat dan bahan yang digunakan sebagai penunjang dan perantara tersampainya materi serta informasi dari guru kepada peserta didik, hal ini dimaksudkan agar pembelajaran lebih efektif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media yang dapat dikatakan sebagai media pembelajaran adalah alat atau pengantar pesan berupa alat atau bahan yang mana pesan, ide atau gagasan yang dikirim mengandung maksud-maksud pengajaran dan dapat membangun sebuah kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap sehingga

¹⁸ Arif Sadiman, dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.19

¹⁹ Azhar Arsyad, *op.cit.*, h.4

tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan seluruh aspek-aspek yang saling berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Di dalamnya memuat interaksi antara guru dan siswa serta lingkungan di sekitar. Dalam mengajar guru menciptakan kondisi kelas yang bisa mendukung proses belajar yang terjadi pada diri siswa.

b. Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran diklasifikasikan dalam 8 kriteria, yaitu 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi-gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak. Gagne membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan mesin belajar.²⁰

Anderson membagi media dalam sepuluh kelompok, yaitu²¹: media audio, media cetak, media cetak bersuara, media proyeksi (visual) diam, media proyeksi dengan suara, media visual gerak, media audio visual gerak, objek, sumber manusia dan lingkungan, media computer.

²⁰ Arif Sadiman, dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.20

²¹ *Ibid*, h.89

Dari beberapa uraian pengelompokan media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran itu secara umum dibagi atas media cetak, media audio, media visual, dan media audio-visual. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah kategori audiovisual yaitu berupa video pembelajaran. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik sebab mengandung unsur suara dan unsur gambar.

3. Media Audio Visual

a. Pengertian media Audio Visual

Media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang *auditif*, baik verbal (kedalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal.²² Contoh media audio antara lain kaset tape recorder, dan radio. Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh media audio antara lain membangkitkan sistem dalam imajinasi, mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata-kata, bunyi, dan arti dari kata itu, harga relatif lebih murah dan sifatnya mudah untuk dipindahkan. Sementara itu, media visual adalah media untuk menyampaikan pesan yang disampaikan dalam bentuk gambar representasi, diagram, peta, dan grafik.²³

²² Arif S. Sadiman, Dkk, *Media Pendidikan, Pengertian dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h.49

²³ Herka Maya Jatmika, *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*, 2005

Gambar representasi dapat berupa gambar dan foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda, diagram yang menunjukkan hubungan antar konsep dan materi, peta yang menunjukkan hubungan antar unsur dalam materi, dan grafik yang dapat berupa tabel dan bagan yang menyajikan gambaran data antar hubungan seperangkat gambar dan angka-angka.

Di sisi lain, media audio visual adalah sebuah media yang dapat menampilkan gabungan dari dua unsur, yaitu unsur gambar atau visual dan unsur suara atau audio secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.²⁴ Hal tersebut berbeda dengan media audio yang hanya dapat menyampaikan lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal dan media visual yang menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk gambar representasi, diagram, peta, dan grafik.

Winkel mengemukakan media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio. Selain itu, menurut Sanjaya, media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan

(<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpi/article/download/6176/5364>), Diakses pada tanggal 19 April 2016 pukul 16.30

²⁴ Rayandra asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), h.73

unsur gambar yang bisa dilihat.²⁵ Contoh media audio visual antara lain rekaman video, slide suara, dan sebagainya. Selanjutnya, menurut Semenderiadis media audio visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio visual/suara-gambar. Audio visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen, dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya.

Oleh karena itu, dari beberapa pendapat yang telah dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media untuk menyampaikan pesan yang memiliki karakteristik audio visual. Dimana, dalam media audio visual terdapat perpaduan antara unsur suara yang terdapat pada media audio dan juga unsur gambar yang terdapat pada media visual.

b. Karakteristik Media Audio Visual

Media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik pada media audio dan media visual, selanjutnya media audio visual dibagi menjadi dua yaitu: (1) audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti *film strip*, *slide*, dan buku dengan audio; (2) audio visual gerak, yaitu

²⁵ Joni Purwono, Sri Yutmini, Sri, Anitah, *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1Pacitan*, 2014, (<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp/article/download/3659/2560>), Diakses pada tanggal 19 April 2016 pukul 16:17

media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti *film dan video*.

Pembagian lain dari media audio visual menurut Haryoko antara lain: (1) audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun gambar berasal dari satu sumber seperti film gerak bersuara, televisi, video; (2) audio visual tidak murni, yaitu yang unsur suaranya dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya dari slide projector dan unsur suaranya bersumber dari tape recorder.²⁶

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media audio visual murni berupa video pembelajaran untuk melihat hasil belajar pengenalan bentuk geometri siswa. Selanjutnya, media berbasis audio visual dinilai memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media audio visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, sehingga pada akhirnya diharapkan siswa dapat mengoptimalkan kemampuan dan potensinya.

Senada dengan hal yang telah dipaparkan sebelumnya, kelebihan media audio visual menurut Atoel yaitu meliputi:

- (1)Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis, atau lisan); (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar,

²⁶ <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/972/781> diakses pada tanggal 19 April 2016 pukul 17:01

film bingkai, film atau model; (3) media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.²⁷

Ketiga kelebihan media audio visual yang telah dipaparkan di atas dinilai benar. Karena pada dasarnya, terdapat siswa yang kadangkala sulit untuk memahami suatu materi yang hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal (melalui kata-kata) dan juga non verbal (melalui tulisan). Selain itu, guru kadangkala mengalami keterbatasan dalam menjelaskan objek dalam materi pembelajaran secara lebih nyata atau sesuai dengan kehidupan siswa.

Dari beberapa pendapat yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media audio visual antara lain mampu menarik perhatian siswa dengan memperlihatkan gerakan, mengulang adegan atau peristiwa secara akurat dan realistic, mampu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik verbalistik (dalam bentuk kata-kata, tertulis, atau lisan) dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera yang dimiliki oleh siswa.

4. Media Video Pembelajaran

Kustandi mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau

²⁷ Joni Purwono, Sri Yutmini, Sri, Anita, *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1Pacitan*, 2014, (<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp/article/download/3659/2560>), Diakses pada tanggal 19 April 2016 pukul 16:17

memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.²⁸ Sedangkan Sadiman menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.²⁹

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran. Arsyad mengemukakan video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.³⁰

Daryanto mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.³¹ Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari

²⁸ Cecep kustandi, *Media Pembelajaran* (Bogor; Ghalia, 2013), h.64

²⁹ Arif Sadiman, *op.cit.*, h.74

³⁰ Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta; rajagrafindo, 2012), h.218

³¹ Daryanto, *Media Pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h.88

waktu ke waktu. Media video paling baik dalam menyajikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu. Contohnya, perubahan kepompong menjadi kupu-kupu akan terlihat detail dan dramatis kalau divisualisasikan lewat teknologi modern.

Dari beberapa uraian pengertian media video pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran adalah suatu media audio visual yang menyajikan materi pelajaran, menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep, mengajarkan keterampilan kepada siswa dalam bentuk gambar dan suara. Bila dibandingkan dengan media gambar, media video ini dinilai lebih efektif digunakan dalam materi proses pencernaan dan pernafasan.

Menurut Kustandi media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan saja.³² Dengan media gambar ini siswa hanya akan melihat gambar diam saja. Namun, apabila menggunakan media video pembelajaran siswa akan lebih bentuk-bentuk geometrid an contoh-contoh bentuknya sesuai dengan benda dilingkungan sekitar, karena media video pembelajaran dapat menyajikan materi yang memerlukan

³² Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran* (Bogor; Ghalia, 2013), h.41

dan video pembelajaran mampu menampilkan objek yang tidak dapat dijangkau oleh anak.

a. Kelebihan Media Video Pembelajaran

Rusman mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu³³: video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Kustandi mengungkapkan beberapa keuntungan apabila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu³⁴:

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik,
- 2) Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut,
- 3) Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya,
- 4) Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa,
- 5) Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan.

Sadiman mengungkapkan beberapa kelebihan media video dalam pembelajaran yaitu³⁵: 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya, 2)

³³ *Ibid*, h.220

³⁴ *Ibid*, h.64

³⁵ Arif Sadiman, dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta: Rawali Pers, 2014), h.74-75

Penonton atau siswa dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis, 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian siswa pada penyajiannya, 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang, 5) Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya. 6) Keras lemahnya suara bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar, 7) Guru bisa mengatur di mana akan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya, 8) Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

Sudjana & Rivai mengungkapkan beberapa manfaat dalam penggunaan media video pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:³⁶ 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi

³⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h.24

juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, memamerkan, dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan bila digunakan untuk mengenalkan bentuk. Bila dibandingkan Video dapat digunakan untuk menampilkan dan mengenalkan lebih jelas pada bentuk geomteri bangun datar , video dapat merangsang motivasi belajar siswa, video pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil belajar siswa, dengan video siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan dan lain-lain. Dalam penelitian ini video pembelajaran digunakan untuk menerangkan dan memberikan contoh macam-macam bentuk geometri bangun datar (lingkaran, segitiga, segiempat, dan persegi panjang).

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Marasinna Natalia Pakpahan yang berjudul Meningkatkan pemahaman bentuk geometri anak usia 5-6 tahun melalui bermain kolase. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan dalam perhitungan kuantitatif didapatkan hasil pada pra intervensi mencapai persentase 37.5% pada siklus 1

mebcaapai 58,75% dan pada siklus II mencapai persentase 81,2%. Berdasarkan hasil tersebut sudah mencapai target penelitian sebesar 71%. Deisimpulkan bahwa melalui bermain kolase dapat meningkatkan pemahaman bentuk geometri anak usia 5-6 tahun

Penelitian yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nova Rovaldo, Pengaruh Pembelajaran Matematika Menggunakan Media CAI (*Computer Assited Instruction*) Dengan Tipe Tutorial Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.³⁷ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan desain penelitian *the post test only control group design*. Hasil penelitian inindiperoleh data rata-rata hasil belajar mtematika yang menggunakan media CAI (*Computer Assited Instruction*) sebesar 69,94 dengan tipe tutorial lebih tinggi dari rata-rata skor hasil belajar matematika yang menggunakan media berbasis power point sebesar 62,74. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Pembelajaran Matematika Menggunakan Media CAI (*Computer Assited Instruction*) Dengan Tipe Tutorial Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.

Penelitian relevan yang ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dian Lenggani, Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual

³⁷Nova Rovaldo , *Pengaruh Pembelajaran Matematika Menggunakan Media CAI (Computer Assited Instruction) Dengan Tipe Tutorial Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Skripsi (Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah: 2010)

Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Kelurahan Marunda Jakarta Utara Semester Genap Tahun 2013/2014.³⁸ Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata kelas eksperimen adalah 84 dengan nilai tertinggi 100 dan dilai terendah 60. Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 70 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Pengujian hipotesis memperoleh nilai thitung lebih besar daripada ttabel ($0,578 > 0,170$). Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS kelas V SD dengan menggunakan media Audio Visual.

Berdasarkan tiga penelitian yang relevan yang menjadi rujukan bagi peneliti maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

Salah satu cabang ilmu matematika adalah Geometri. Konsep ini menginduk pada salah satu aspek perkembangan kognitif. Salah satu pengembangan kemampuan berpikir kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan logika matematis yaitu pemahaman konsep bentuk geometri. Bentuk geometri ini sangat penting

³⁸ Dian Lenggani, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Kelurahan Marunda Jakarta Utara*, Skripsi (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2014)

diajarkan anak sejak dini karena bentuk geometri di TK merupakan pijakan awal dalam memperoleh bentuk geometri yang lebih kompleks, seperti keseimbangan, proporsional, struktur.

Pembelajaran tentang bentuk geometri akan berjalan lancar, salah satunya ditunjukkan ketika guru dapat menjalankan tugasnya dengan baik, yakni sebagai pendidik sekaligus pembimbing, motivator, serta fasilitator. Guru harus dapat mengajarkan bentuk geometri memperhatikan tahapan usia dan kebutuhan anak hingga anak dapat memahami bentuk geometri dan guru harus dapat menggunakan metode belajar dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media video pembelajaran merupakan media yang memadukan dua unsur, yakni audio dan visual yang dapat dilihat dan didengar. Dengan menggunakan media film maka perhatian peserta didik lebih banyak diperoleh, selain itu semakin banyak alat indera yang digunakan semakin besar kemungkinan informasi dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan dan mudah dipahami. Sehingga dapat meningkatkan daya ingat siswa yang berpengaruh dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran pengenalan bentuk geometri.

Hasil belajar pengenalan bentuk geometri adalah tingkat penguasaan peserta didik mengenai materi pelajaran yang telah

dialami setelah mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diukur melalui tes. Tes yang diukur pembelajaran pengenalan bentuk geometri bangun datar yang diajarkan secara terpadu bergantung pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar pengenalan bentuk geometri berdasarkan tingkat berpikir geometri van hiele yaitu pada tahap pengenalan dan berada pada level 0 (visualisasi) dan hasil belajar pada Bloom yang dibatasi sampai tahap ke dua pemahaman (C2) . Berdasarkan uraian di atas, maka diduga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar pembelajaran bentuk geometri .

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritik dan kerangka berpikir yang telah dijabarkan sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar pengenalan bentuk geometri anak usia 4-5 tahun. Artinya, hasil belajar siswa yang menggunakan media video pembelajaran lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar.