

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran Papan Pintar

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Rohani, 2020). Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk menyampaikan tujuan (Hamid dkk, 2020). Media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan, dkk). Berdasarkan pengertian media pembelajaran dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk menarik minat siswa pada kegiatan belajar. Oleh karena itu, melalui media pembelajaran siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung, mudah menerima pembelajaran, dan meningkatkan motivasi.

Manfaat media pembelajaran menurut (Suryanti, 2021) yaitu 1). memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi dan siswa mudah dalam menerimanya, 2). dapat meningkatkan motivasi karena metode pembelajaran yang bervariasi dan 3). dapat berperan langsung dalam kegiatan sehingga memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Jenis-jenis media pembelajaran menurut (Susanti & Zulfiana, 2018) dibagi menjadi tiga, yaitu 1). Media visual adalah sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan dan disajikan secara menarik dan kreatif serta diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Contohnya: gambar, poster, peta atau globe. 2) Media audio adalah media dengar yang diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Contohnya: radio, alat perekam. 3) Media audio visual adalah media yang diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan, media ini berupa suara dan gambar. Contohnya: televise, video kaset, film bersuara.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media papan pintar. Media papan pintar merupakan sebuah media yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan tertentu dalam proses pembelajaran (Kamaladini, 2021). Penggunaan media ini bertujuan membuat siswa tidak bosan pada kegiatan pembelajaran karena memiliki bentuk menarik seperti tampilan-tampilan berbentuk gambar, warna, angka maupun huruf. Media papan pintar adalah media grafis yang dapat menampilkan pesan-pesan tertentu secara praktis, yang terdiri atas papan berupa tampilan-tampilan berbentuk gambar, huruf maupun angka yang dapat dipasang maupun dihapus (Maghfi, 2020). Media papan pintar memiliki bentuk persegi empat, yang terdiri dari berbagai macam warna menarik, memiliki bentuk-bentuk dari lambang bilangan, dan dilengkapi dengan bentuk-bentuk benda dua dimensi yang dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran (Chentiya dkk, 2021).

Media papan pintar yang digunakan dalam penelitian ini berupa “kantong doraemon” yaitu papan yang dilapisi gambar doraemon yang terdapat kantong seperti yang tampak pada gambar berikut.



Gambar 2. 1. Media Papan Pintar Kantong Doraemon

Cara penggunaan Media Papan Pintar Kantong Doraemon

1. Siswa diberikan pertanyaan berupa soal berikut :

- Ibu membeli 4 kantong belanjaan, di setiap kantongnya terdapat 5 buah jeruk. Berapa jumlah jeruk yang dimiliki ibu? Tulislah kalimat matematikanya!

Kemudian siswa diminta untuk mengambil manik-manik dan mengisi 4 kantong yang masing-masing berisi 5 buah manik-manik, kemudian hitung jumlah seluruhnya dan itu adalah hasilnya.

2. Siswa diberikan pertanyaan berupa soal berikut:

- Andi memiliki 20 butir kelereng yang akan dibagikan oleh kelima temannya. Berapa jumlah kelereng yang didapat oleh masing-masing teman Andi? Tulislah kalimat matematikanya.

Kemudian siswa diminta untuk mengisi 5 kantong yang berisi 20 buah manik-manik sampai habis.

Kelebihan media papan pintar menurut (Amal, B.I., & Mizan, S., 2021) yaitu

- 1) media papan dapat digunakan di luar pembelajaran sebagai sumber belajar siswa.
- 2) Tampilan media papan pintar menarik perhatian siswa, dapat membuat siswa senang dan menambah semangat belajar.
- 3) Media papan pintar dapat melatih sikap positif pada diri siswa, seperti jujur, kesabaran, dan tanggung jawab. Menurut (Suryanti, 2021) yaitu dengan menggunakan media papan pintar pembelajaran menjadi tidak monoton, siswa dalam proses pembelajaran tidak mudah bosan dan akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kekurangan media papan pintar menurut (Anggraini, 2020) yaitu 1) Penggunaan media ini membutuhkan waktu yang banyak sehingga kurang tepat digunakan untuk mata pelajaran yang waktunya hanya sedikit. 2) Membutuhkan waktu cukup banyak untuk guru dalam membuatnya. 3) Membuat siswa gaduh jika guru kurang teliti dalam mengawasi proses pembelajaran.

2.2. Kemampuan Pemahaman Matematis

Pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menangkap makna dari suatu konsep. Pemahaman juga merupakan kesanggupan siswa untuk menyatakan suatu definisi dengan perkataan sendiri. Menurut (Susanto, 2015) pemahaman adalah suatu proses yang terdiri dari kemampuan menerangkan,

mampu memberikan gambaran, contoh, serta mampu memberikan penjelasan yang lebih luas dan memadai. Siswa dapat dikatakan memiliki pemahaman apabila dapat menerangkan atau menjelaskan sesuatu dengan menggunakan kata-katanya sendiri tanpa melihat penjelasan yang ada di buku (Novitasari, 2016). Dengan demikian, pemahaman adalah kemampuan siswa untuk menerangkan atau memberikan penjelasan dengan bahasanya sendiri.

Kemampuan pemahaman matematis merupakan kemampuan awal yang harus dikuasai oleh siswa sebelum melanjutkan pada pembahasan materi yang lebih dalam karena kemampuan pemahaman ini merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran, yang memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan, namun lebih dari itu dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran itu sendiri (Tianingrum dan Sopiany, 2017). Pemahaman matematis merupakan salah satu tujuan dari setiap materi yang disampaikan oleh guru, sebab guru merupakan pembimbing siswa untuk mencapai konsep yang diharapkan (Santoso, 2017). Pemahaman matematis merupakan salah satu kompetensi dasar dalam belajar matematika yang meliputi, kemampuan menyerap suatu materi, mengingat rumus dan konsep matematika serta menerapkannya dalam kasus sederhana atau dalam kasus serupa, memperkirakan kebenaran atau pernyataan dan menerapkan rumus dalam penyelesaian masalah (Saputra, 2022). Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman matematis adalah pengetahuan siswa terhadap konsep dan kemampuan siswa dalam menggunakan strategi penyelesaian terhadap suatu masalah yang disajikan.

Indikator pemahaman matematis secara jelas disajikan dalam Tabel 2.1.

Tabel 2. 1. Indikator Pemahaman Matematis

Pemahaman Matematis menurut Kilpatrick et al (Kristanti, 2019)	Indikator pemahaman matematis menurut Depdiknas (Mawaddah & Maryanti, 2016)	Indikator Pemahaman Matematis yang digunakan penulis

<p>1) Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari</p> <p>2) Mengklasifikasi objek-objek berdasarkan konsep matematika</p> <p>3) Menerapkan konsep secara algoritma</p> <p>4) Memberikan contoh atau bukan contoh dari konsep yang dipelajari</p> <p>5) Menyajikan konsep dalam berbagai representasi</p> <p>6) Mengaitkan berbagai konsep matematika secara internal atau eksternal</p>	<p>1) Menyatakan ulang sebuah konsep</p> <p>2) Mengklasifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya</p> <p>3) Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep</p> <p>4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis</p> <p>5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep</p> <p>6) Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu</p> <p>7) Mengaplikasi konsep atau algoritma pada pemecahan masalah</p>	<p>1) Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari</p> <p>2) Mengklasifikasi objek-objek berdasarkan konsep matematika</p> <p>3) Memberikan contoh atau bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari</p>
---	---	---

Adapun contoh soal dari indikator pemahaman matematis yang penulis gunakan sebagai berikut:

1. Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari adalah kemampuan siswa untuk mengungkapkan kembali baik lisan maupun tulisan mengenai materi yang telah diterima atau dipelajari.

Contoh: Ayah pulang dari pasar membawa 4 kantong belanjaan. Di setiap kantong terdapat 16 Apel. Tulislah soal tersebut ke dalam kalimat matematika!

Jawab:

$$4 \times 16 = 64 \text{ buah apel.}$$

2. Mengklasifikasi objek-objek berdasarkan konsep matematika adalah kemampuan siswa untuk dapat mengelompokkan suatu objek menurut jenisnya berdasarkan sifat-sifat yang terdapat dalam materi.

Contoh: Arya membeli 4 buah pensil dan 3 penghapus selama 2 hari berturut-turut. Berapa banyak pensil dan penghapus yang dimiliki Arya?

Jawab:

4 pensil

2 penghapus

Keduanya dikalikan 2. Maka,

$$4 \times 2 = 8$$

$$3 \times 2 = 6$$

Jadi, jumlah pensil dan penghapus yang dimiliki Arya adalah 8 pensil dan 6 penghapus.

3. Memberikan contoh atau bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari adalah kemampuan siswa untuk dapat membedakan contoh dan bukan contoh dari suatu materi.

Contoh: Perhatikan soal di bawah ini!

- a. Ibu Muni membeli 4 dus Mangga, setiap dus berisi 9 buah mangga.

Berapakah jumlah mangga yang dimiliki ibu Muni?

- b. Edo membeli 25 butir telur yang akan dimasukkan ke dalam 5 keranjang

telur. Berapakah jumlah telur di setiap keranjang?

Dari dua soal di atas, manakah yang termasuk perkalian? Jelaskan alasanmu!

Jawab:

Yang termasuk perkalian adalah pernyataan (a)

$$4 \times 9 = 36 \text{ buah manga}$$

2.3. Respons Siswa

Respons adalah suatu tingkah laku yang dipengaruhi oleh adanya tanggapan dan rangsangan dari lingkungan (Misliani & Ruqiah, 2013). Respons siswa merupakan perilaku atau reaksi siswa terhadap kegiatan belajar (Aisyah & Marlina, 2016). Respons adalah kesan atau tanggapan setelah mengamati melalui aktivitas pengindraan maka terbentuklah sikap positif atau sikap negatif (Khairiyah, 2019). Dari beberapa pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa respons siswa merupakan tanggapan siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran sehingga terlihat sikap positif atau sikap negatif yang diberikan siswa. Indikator angket respons menurut (Nurlatipah dkk, 2015) yaitu ketertarikan, motivasi, kepuasan, minat dan tanggapan. Indikator angket respons menurut (Andriani dkk, 2021) yaitu kepuasan, perhatian, percaya diri, format dan tampilan media.

Dalam penelitian ini, angket respons digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran papan pintar “kantong doraemon”. Adapun indikator angket respons pada penelitian ini yaitu 1) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 2) adanya lingkungan belajar yang kondusif, 3) bentuk media (bentuk, warna, ukuran), 4) fungsi media kantong doraemon (memperjelas konsep materi, kepuasan siswa), serta terdapat tujuh pernyataan positif dan delapan pernyataan negatif.

2.4. Tinjauan Materi

a. Materi Perkalian

Perkalian dapat diartikan sebagai salah satu operasi hitung bilangan. Perkalian merupakan proses aritmatika dasar dimana suatu bilangan dilipatgandakan sesuai dengan bilangan pengalinya. Perkalian merupakan penjumlahan berulang (Heruman, 2013:22). Menurut (Haryono, 2014) perkalian adalah penjumlahan dari bilangan yang sama pada setiap sukunya.

Materi perkalian pada kelas II merupakan lanjutan dari materi penjumlahan. Dimana materi perkalian merupakan bentuk lain dari bentuk penjumlahan berulang (Khoirunisa, 2018). Definisi perkalian jika a dan b adalah bilangan, maka $a \times b = b + b + b + \dots$ atau a dan b adalah penjumlahan berulang yang mempunyai a suku dan tiap- tiap suku adalah b , sehingga dapat disimpulkan bahwa sebelum mempelajari perkalian siswa harus terlebih dahulu menguasai penjumlahan

(Anggraini, 2022). Perkalian dibagi menjadi dua yaitu perkalian dasar atau perkalian dua bilangan satu angka dan perkalian lanjut atau perkalian yang melibatkan lebih dari dua angka (Haryono, 2014; Amalia, T.F., & Zuhdi, U., 2019). Dengan demikian perkalian adalah penjumlahan berulang sehingga agar dapat menguasai perkalian harus terlebih dahulu menguasai penjumlahan.

b. Materi Pembagian

Pembagian merupakan kebalikan dari perkalian. Konsep pembagian diawali dengan melakukan pengurangan berulang menggunakan bilangan yang sama sampai habis. Menurut (Heruman, 2013) pengurangan yang berulang hingga habis disebut sebagai pembagian.

Pemahaman yang telah didapat siswa selama mempelajari operasi pengurangan selanjutnya digunakan untuk mempelajari pembagian (Anggraini, 2022). Contohnya: Andi memiliki 6 butir kelereng. Kelereng tersebut akan dibagikan kepada kedua adiknya dengan jumlah yang sama banyak. Berapa butir kelereng yang diterima oleh masing- masing adik Andi? Maka, $6-2-2=0$. Dikurangi 2 kelereng sehingga kelereng itu habis. Ketika habis kita bisa melihat berapa banyak jumlah kelereng yang dimiliki oleh masing- masing adik Andi. Kedua adik Andi mendapatkan masing- masing 3 kelereng. Maka apabila ditulis dalam operasi hitungan menjadi $6:2=3$. Jadi, pembagian adalah pengurangan berulang hingga habis.

Berikut adalah Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran dari pembelajaran matematika perkalian dan pembagian yang akan dibawakan dalam penelitian dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2. 2. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Inti
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang

<p>dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>
Kompetensi Dasar
<p>3. 4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.</p> <p>4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.</p>
Indikator
<p>3.4.1 Mengubah kalimat matematika penjumlahan berulang menjadi perkalian.</p> <p>4.4.1 Mempresentasikan kalimat matematika perkalian antara dua bilangan cacah sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi perkalian dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.4.2 Mempresentasikan hasil penyelesaian perkalian dua bilangan cacah.</p> <p>4.4.3 Mempraktikkan perkalian antara dua bilangan cacah sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.4.3 Mengubah kalimat matematika pengurangan berulang menjadi pembagian.</p> <p>4.4.3 Mempraktikkan pembagian dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.4.4 Mengidentifikasi pembagian dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.4.3 Mempresentasikan hasil penyelesaian pembagian dua bilangan cacah.</p>

4.4.4 Mempraktikkan pembagian dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Pembelajaran

1. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mengubah kalimat matematika penjumlahan berulang menjadi perkalian dengan benar.
2. Melalui diskusi, siswa dapat mempresentasikan kalimat matematika perkalian antara dua bilangan cacah sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
3. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mengidentifikasi perkalian dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
4. Melalui diskusi, siswa dapat mempresentasikan hasil penyelesaian perkalian dua bilangan cacah dengan tepat.
5. Melalui diskusi siswa dapat mempraktikkan perkalian antara dua bilangan cacah sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
6. Dengan mengamati teks percakapan, siswa dapat kalimat matematika pengurangan berulang menjadi pembagian dengan tepat.
7. Dengan mengerjakan soal latihan, siswa dapat mempraktikkan pembagian dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
8. Dengan mengamati teks percakapan, siswa dapat mengidentifikasi perkalian dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dengan tepat.
9. Melalui diskusi, siswa dapat mempresentasikan hasil penyelesaian pembagian dua bilangan cacah.
10. Dengan mengerjakan soal latihan, siswa dapat mempraktikkan pembagian dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai dengan 100 dengan tepat.

2.5. Kajian Penelitian Relevan

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Penelitian (Fais, M.Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A.N., 2019) yang berjudul “Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) sebagai Media Pembelajaran Matematika”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat, maka disimpulkan bahwa media papin dan koja layak digunakan dalam pembelajaran matematika karena sudah mencapai hasil belajar saat pertemuan pertama sebesar 61,5 dan pada saat pertemuan kedua sebesar 79,2.

Penelitian (Amreta, M.Y., & Safa'ah, A., 2021) yang berjudul “Pengaruh Media Papinka terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar”. Penelitian ini memperoleh hasil dengan nilai korelasi 0,750. Jika dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 5 sebesar 0,468 maupun taraf signifikansi 1 sebesar 0,590 maka terdapat pengaruh Media Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika.

Penelitian (Ainun, 2019) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Papan Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Lamongan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pra tindakan nilai rata-rata siswa sebesar 50 dan persentase ketuntasan siswa mencapai 40, pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 82 dan persentase ketuntasan siswa mencapai 76, dan pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 92 dan persentase ketuntasan siswa mencapai 96.

Penelitian (Tri Rahayu, 2022) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Papan Kotak Ajaib Perkalian (PAKOTA) Matematika terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas III SD Negeri 2 Pelemsengir Todanan Blora”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media papan kotak ajaib perkalian (PAKOTA) matematika terhadap hasil belajar kognitif kelas III SD Negeri 2 Pelem Sengir. Terbukti dengan nilai $t_{hitung} sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05$, berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

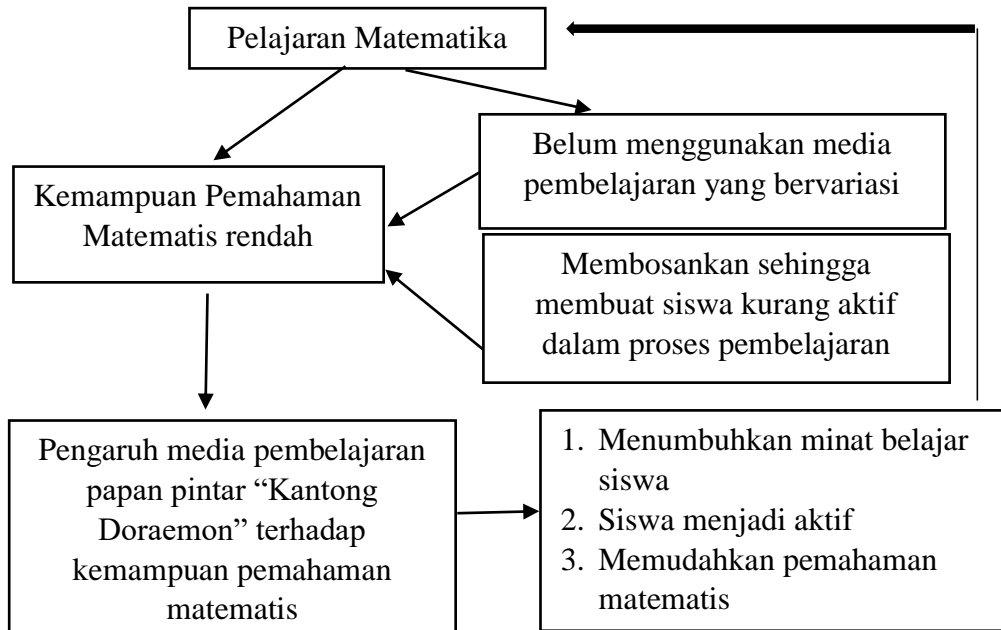
Penelitian (Chentiya, Z., & Zulminiati, Z., 2021) yang berjudul “Media Papan Pintar terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5- 6 Tahun”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5- 6 tahun di Hangtuh Padang, yaitu dengan hasil H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengaruh media papan pintar lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5- 6 tahun.

Berdasarkan penelitian-penelitian relevan di atas, terlihat bahwa pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran papan pintar terdapat pengaruh serta meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran, namun terdapat sedikit perbedaan yaitu fokus penelitian penulis menggunakan media pembelajaran papan pintar terhadap kemampuan pemahaman matematis untuk materi perkalian dan pembagian siswa kelas II sekolah dasar.

2.6. Kerangka Berpikir

Pemahaman matematis merupakan kemampuan siswa untuk menerangkan atau memberikan penjelasan dengan bahasanya sendiri. Media merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menarik minat siswa pada kegiatan belajar.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan media dalam pembelajaran matematika membuat siswa memiliki kemampuan pemahaman matematis. Kerangka berpikir untuk pengaruh penggunaan media pembelajaran papan pintar “kantong doraemon” terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa kelas II sekolah dasar. dapat dilihat pada Gambar 2.2. di berikut ini.



Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar kerangka pemikiran di atas bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar yang belum menggunakan media pembelajaran papan pintar “kantong doraemon”, siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika membosankan dan membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan pemahaman matematis yang dimiliki siswa rendah. Maka diperlukan media pembelajaran papan pintar “kantong doraemon”, diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran serta dapat membuat siswa memiliki kemampuan pemahaman matematis.

2.7. Hipotesis

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran papan pintar kantong doraemon terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran papan pintar kantong doraemon terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa