**PENDAHULUAN**

**S**alah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan, sebab dalam prosesnya, manusia dapat menambah pengetahuan, mengembangkan keterampilan serta membentuk kepribadiannya untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Melalui usaha pendidikan, sesungguhnya menjadikan pribadi manusia menjadi pribadi yang lebih dewasa dan dalam prosesnya manusia senantiasa belajar dan terus belajar mengembangkan dirinya. Usaha pendewasaan manusia dalam konteks pendidikan dapat dilakukan dengan membekalinya dengan berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan hidup sehingga dengan bermodalkan pengetahuan dengan keterampilan hidup tersebut, manusia dapat sukses menjalani kehidupannya atau sekurang-kurangnya memiliki pandangan untuk bagaimana meraih kesuksesan dalam hidupnya, baik di masa sekarang terlebih lagi di masa depannya. Hal ini dipandang perlu, sebab pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) diketahui pola pikir siswa cenderung memandang segala sesuatunya secara konkrit, sehingga pemaknaan akan hal tersebut tentunya penyuguhan materi ajar yang diberikan kepada siswa hendaknya didukung dengan ketersediaan alat peraga pembelajaran yang dalam hal ini berupa penggunaan media visual.

Sekaitan dengan pentingnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana penggunaannya di Sekolah dasar (SD) disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2 bahwa “pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.”

Menghadirkan penggunaan media visual dalam kegiatan pembelajaran, paling tidak dapat membantu siswa dalam memikirkan secara konkrit materi ajar yang dipelajarinya sehingga dapat menjadi pengalaman belajar yang berarti dan tentunya dapat bermanfaat bagi kemajuan akademik siswa di sekolah. Sebagaimana misalnya yang dinyatakan oleh Arsyad (2006:16) bahwa “media visual yang dipergunakan dapat mengakomodir kelemahan peserta didik dalam menerima dan memahami materi ajar yang disampaikan dalam bentuk verbal.” Dan perspektif ini, senada dengan yang dikatakan oleh Jatmika (2005:94) bahwa “peserta didik yang lemah dalam memahami materi ajar yang disampaikan dalam bentuk verbal akan terbantu dengan penggunaan media visual.”

Sebagaimana pemaparan pada latar belakang masalah penelitian ini, selanjutnya diangkat beberapa rumusan masalah untuk diteliti lebih lanjut melalui penelitian eksperimentasi.

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan media visual tangram yang diberlakukan pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara?
2. Bagaimana gambaran minat belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara?
3. Apakah penggunaan media visual tangram dapat memengaruhi minat belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara?

Tujuan dilakukannya penelitian ini tidak lepas dari rumusan masalah yang diangkat, yakni untuk mengetahui:

1. Gambaran penggunaan media visual tangram yang diberlakukan pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara.
2. Gambaran minat belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara.
3. Penggunaan media visual tangram dapat memengaruhi minat belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara.

**TINJAUAN PUSTAKA**

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, dan secara etimologis dapat bermakna segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh pancaindera. Sementara dalam konteks pembelajaran, media dapat berarti alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Djamarah dan Zain (2010:121) bahwa “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.”

Menurut Heinich (Wiryawan, 2008), media merupakan alat bantu saluran komunikasi. Sesuai asal katanya, kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah bermakna perantara sumber pesan *(a source)* dengan penerima pesan *(a receIer).* Heinich mencontohkan media ini seperti *film*, televisi, diagram, bahan tercetak (*printer materials*).

Lebih lanjut Schramm (Wiryawan, 2008:63) mengemukakan bahwa “media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.” Sedangkan menurut Briggs (Wiryawan, 2008:63) mengemukakan “media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, *film*, *slide* dan sebagainya.”

Mendukung pernyataan tersebut di atas, Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2006: 163) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, koran, buku, majalah, dan sebagainya.” Pendapat tersebut dipertegas lagi oleh Gerlach & Ely (Sanjaya, 2006:163) bahwa “secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memunngkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.” Fungsi media visual Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, media visual mempunyai beberapa fungsi. Seperti yang dikatakan oleh Sudjana (Djamarah & Zain, 2010) yang dibagi kedalam enam kategori, sebagai berikut:

1. Penggunaan media visual dalam proses belajar mengajar bukan sekedar menjadi fungsi tambahan penunjang terlaksananya proses pembelajaran melainkan kehadirannya dipandang sebagai suatu hal yang pokok.
2. Penggunaan media visual merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar artinya media visual yang digunakan harus dikembangkan guru ataukah dapat dikembangkan secara bersama dengan siswa.
3. Media visual dalam kegiatan pengajaran memiliki fungsi integral dengan tujuan dan isi pengajaran yang diajarkan.
4. Penggunaan media visual dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan diupayakan dapat lebih membantu siswa dalam menangkap pengertian dari materi ajar yang diberikan guru.
5. Penggunaan media visual dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, tapi untuk menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Penggunaan media visual dalam kegiatan pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar siswa di sekolah. Menurut Sadiman (2002:16) dengan penggunaan media visual paling tidak dapat membantu dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya:

* 1. Objek terlalu besar bisa diganti dengan realita gambar, film atau model.
	2. Objek yang kecil bisa dibantu dengan menggunakan proyektor atau gambar.
	3. Gerak yang terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography.*
	4. Kejadian atau peristiwa di masa lampau dapat ditampilkan dengan pemutar film, video, foto, maupun VCD.
	5. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
	6. Konsep terlalu luas (misalnya gunung merapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar dan lain-lain.

Lebih lanjut dikatakan oleh Sadiman (2002) bahwa seorang guru dalam memanfaatkan media visual untuk keperluan proses belajar mengajar harus memperhatikan beberapa hal berikut, yaitu:

1. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
2. Isi materi pelajaran
3. Strategi belajar mengajar yang digunakan
4. Karakteristik siswa yang belajar. Karakteristik yang dimaksud adalah tingkat pengetahuan siswa terhadap media visual yang digunakan

Berdasarkan teknologinya, Arsyad (2006:89) mengklasifikasikan beberapa jenis media visual yang lazim digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika terutama di jenjang Pendidikan Sekolah Dasar (SD), dibedakan atas:

* 1. Media visual non-elektrik atau nonelektronik. Yaitu media yang penggunaannya tidak memerlukan aliran listrik. Contohnya: papan tulis, *white board*, *flanel board, flip chart*, poster, model atau *solid aid*.
	2. Media visual elektrik atau elektronik. Yaitu media yang penggunaannya memerlukan tenaga listrik. Contohnya: *slide projector, opaque projector, overhead projector* atau OHP. Alat peraga berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses penyaluran informasi materi ajar.

Definisi konseptual dari istilah minat belajar dapat dimaknai dengan memahami definisi arti dari kata minat maupun kata belajar. Kata minat pada hakikatnya berarti perhatian, kesukaan (kecenderungan) hati kepada suatu kegiatan. Dalam definisi terminologinya, seperti yang didefinisikan oleh Fathurrohman dan Sulistyorini (2012:173) bahwa “minat adalah kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada diri seseorang dan biasanya disertai dengan perasaan senang.” Sedangkan, menurut Djaali (2007: 121), “minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.” Sebab dengan adanya hubungan seseorang dengan sesuatu di luar dirinya, dapat menimbulkan rasa ketertarikan, sehingga tercipta adanya penerimaan. Dekat maupun tidak hubungan tersebut akan mempengaruhi besar kecilnya minat yang ada. Safari (2003) bahwa dalam mengetahui bahwa seseorang memiliki minat terhadap sesuatu pada dasarnya dapat diketahui dari keempat indikator berikut, masing-masing indikator tersebut adalah:

1. Adanya perasaan senang

 Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Dalam artian tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

1. Munculnya ketertarikan siswa dalam belajar

 Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

1. Timbulnya perhatian siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

1. Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Salah satu factor pendorong dalam keberhasilan belajar siswa adalah minat terutama minat yang tinggi. Minat itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat belajar siswa, antara lain:

* 1. Motivasi

 Minat seseorang akan semakin tinggi apabila disertai adanya dorongan motivasi untuk belajar, baik yang bersifat internal ataupun eksternal. Pernyataan ini selaras dengan yang diterangkan Tampubolon (2003: 41) bahwa “minat merupakan perpaduan antara keinginan dan kemampuan yang dapat berkembang jika ada motivasi.”

* 1. Aktivitas belajar

Minat dapat diperoleh melalui aktivitas belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan lantaran bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat pun tumbuh sehingga ia akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapatnya Gunarsa (2004:68) bahwa “minat akan timbul dari sesuatu yang diketahui dan kita dapat mengetahui sesuatu dengan belajar.”

* 1. Bahan pelajaran dan sikap guru

Faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat belajar adalah faktor bahan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Dan sebaliknya bahan pelajaran yang tidak menarik minat siswa tentu akan dikesampingkan oleh siswa, sebagaimana telah disinyalir oleh Slameto (2013) bahwa minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya dalam belajar.

Pembelajaran matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu termasuk dalam memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi pun demikian tidak lepas dari hasil perkembangan matematika. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini terutama penguatan dasarnya harus diperkuat sejak anak terlibat dalam aktivitas belajar di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) ini diharapkan dapat berperan dalam menyiapkan, meningkatkan dan membekali anak sejak dini untuk persiapan di era yang penuh perubahan di masa depannya.

Salah satu tujuan utama pembelajaran matematika menurut Prihandoko (2006:21) yaitu “untuk melatih dan menumbuhkan cara berpikir sistematis, logis, kritis dan konsisten serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah.”

1. Berdasarkan tujuan utama dari pembelajaran matematika tersebut, dapat dinyatakan bahwa inti tujuan dari diajarkannya pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) yakni: Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menumbuhkan kemampuan berpikir sistematis siswa, yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika.
3. Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal lanjut di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP).
4. Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin

**METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis *true experimental design* (eksperimen sebenarnya). Penelitian ini dirancang untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual tangram terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara.

Desain penelitian dari jenis penelitian *true experimental desaign* ini adalah *pretest-posttest control group design* sebagaimana dalam pandangan Sugiono (2011) disebutkan dalam desainnya melibatkan dua kelompok kelas yaitu satu kelompok kelas kontrol dan satu kelompok kelas eksperimen, yang masing-masing sampelnya dipilih secara random. Variabel penelitian yang digunakan terdiri atas dua jenis variabel yaitu variabel bebas (X) yaitu penggunaan media visual tangram dan variabel terikat (Y) yaitu minat belajar matematika. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara tahun ajaran 2019/2020 yang yang berjumlah 52 orang siswa. Penetepan sampel dalam penelitian ini ditetapkan secara random, sebab jenis penelitian yang digunakan yakni *True Experimental Design* yang mensyaratkan sampel dipilih secara acak (*random*), sehingga teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni teknik *probability sampling*. Menurut Sugiyono (2011:122), “*probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri atas dua yaitu observasi dan hasil distribusi angket penelitian. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dan teknik analisis data statistik inferensial.

Dari hasil pengujiannya tersebut, diperoleh data hasil analisis uji normalitas data, baik pada angket I (angket *pretest*) dan angket II (angket *posttest*) untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen yang membuktikan bahwa data yang dianalisis telah berdistribusi normal seperti ditunjukkan pada tabel 3.10, di mana nilai signifikansi yang diperoleh dari data *output* pengujiannya masing-masing diperoleh nilai signifikansi α untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,200 atau hasil pengujiannya nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Begitu pula pada tabel 3.11 diperoleh nilai signifikansi α untuk kelas eksperimen (0,198) dan kelas kontrol (0,200) lebih besar dari 0,05. Dalam hal ini, hasil pengujian normalitas data pada angket I dan angket II memenuhi syarat data yang terdistribusi dengan normal, sehingga hasil dari pengujiannya tersebut dalam pengujian hipotesis penelitian digunakan analisis parametrik berupa analisis Uji – T (*Independent Sampel T-Test*). Data *output* pengujian uji homogenitas data di atas, yang sebagaimana yang ditunjukkan dalam sajian data *Based on Mean* pada nilai signifikansinya yaitu 0,770 hasilnya pengujiannya lebih besar dari 0,05 yang mengindikasikan bahwa data yang dianalisis memenuhi syarat homogen atau semua varian data sampel memiliki karakteristik yang sama untuk dijadikan objek pengamatan penelitian dalam mengukur minat belajar matematika siswa. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan media visual tangram secara positif dan signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara. Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini seperti yang disebutkan sebelumnya adalah analisis parametrik *Independent Sampel T- Test* (uji t atau uji beda) dengan kaidah pengujian yang dapat digunakan dalam menguji hipotesis penelitian tersebut yaitu:

Jika nilai *sign.* (1-*tailed*) > α, maka Ho diterima (tidak ada pengaruh penggunaan media visual tangram secara positif dan signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara) dan jika nilai *sign*. (1*-tailed*) ≤ α, maka Ho ditolak (ada pengaruh penggunaan media visual tangram secara positif dan signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

# Gambaran penggunaan media visual tangram pada mata pelajaran matematika.

Sesuai hasil pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran diketahui aktivitas mengajar guru dalam menerapkan penggunaan media visual pembelajaran yang dilakukan selama 3 kali pertemuan menunjukkan peningkatan proses pembelajaran dengan rata-rata persentase kemajuan aktivitas prosesnya yaitu dengan kategori penilaian yang Baik (B). Berdasarkan peningkatan aktivitas mengajar guru ini, diyakini dapat memiliki konstribusi positif dalam mendorong peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya dalam pembelajaran bangun datar pada siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara.

# Gambaran minat belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara

Berdasarkan data-data tersebut dapat dipahami bahwa salah satu asumsi yang menyebabkan respon siswa menyatakan Tidak Berminat (TB) sebelum pelaksanaan pembelajaran dilakukan dan Kurang Berminat (KB)-nya siswa setelah proses pembelajaran dilakukan yakni karena dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru pada kelas kontrol sengaja tidak dihadirkan penggunaan media visual berupa media tangram untuk materi ajar bangun datar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara.

# Pengaruh penggunaan media visual tangram terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara

Berkenaan dengan hasil pengujian tersebut diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media visual tangram terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara. Dengan demikian, asumsi penelitian yang dinyatakan sebelumnya telah terbukti bahwa dengan penggunaan media visual berupa media tangram untuk materi ajar bangun datar pada mata pelajaran matematika memiliki konstribusi positif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Terlaksananya kegiatan belajar siswa yang menunjukkan pelaksanaan proses yang Baik (B) untuk semua pertemuan pembelajarannya menandakan bahwa selama proses belajar yang dialami siswa dalam kelas eksperimen, kehadiran siswa cenderung terlibat aktif selama proses pembelajaran, dan pembelajaran yang terlaksana dengan perlibatan aktif siswa memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik dan memudahkannya dalam menggapai prestasi belajar yang baik pula, namun yang terpenting pula dapat merubah minset dan perasaan siswa terhadap pembelajaran matematika yang selama ini mungkin dipandangnya kurang menarik bagi dirinya.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Beberapa kesimpulan penelitian yang dapat disebutkan sekaligus menjadi jawaban atas rumusan masalah penelitian, yaitu:

1. Penggunaan media visual tangram dalam aktivitas pembelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara mengalami peningkatan proses pembelajaran, baik pada aktivitas mengajar guru maupun pada aktivitas belajar siswa dengan kategori penilaian Baik (B).
2. Minat belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara diketahui mengalami peningkatan minat belajar setelah dalam proses belajarnya dihadirkan penggunaan media visual tangram untuk materi ajar bangun datar dengan ketegori sangat berminat (SM)
3. Ada pengaruh penggunaan media visual tangram terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Watumotaha Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara.

Adapun beberapa saran penelitian yang dapat sebutkan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi para guru, penggunaan media visual seperti tangram dapat digunakan sebagai salah satu fasilitas belajar yang dipandang efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa khususnya dalam mengajarkan materi bangun datar pada siswa setingkat Sekolah Dasar (SD).
2. Bagi kepala sekolah, hendaknya berperan sebagai inisiator agar guru yang mengajarkan bidang studi matematika di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) hendaknya menghadirkan penggunaan media visual yang dipandang linear dengan materi yang diajarkannya sebagaimana pada materi bangun datar dalam penggunaan media visualnya dapat menggunakan media visual tangram*.*
3. Bagi sekolah atau lembaga pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam mengambil keputusan bahwa apapun metode atau strategi mengajar yang diterapkan guru dalam mengajarkan mata pelajaran matematika di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) hendaknya didukung dengan penggunaan media visual pembelajaran yang dapat mudahkan siswa dalam memahami materi ajar yang dipelajarinya.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, Lasia, 2009. *Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika*. ISSN: 2088-351X. Jurnal Formatif 1(3): 236-246

Aly, Hery Noer, 2012. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos

Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Depdiknas, 2003. *Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Depdiknas

Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswin, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Djamarah, Syaiful Bahri, 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Gunarsa, Singgih D. & Gunarsa, Y. Singgih D., 2004. *Psikologi Perawatan*. Jakarta: BPK Gunung Mulia

Imran, Ali, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya

Jatmika, Herka Maya, 2005. *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Vol. 3, No. I. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia

Khodijah, Nyanyu, 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

Masridayanti, 2012. *Efektivitas Penggunaan Alat Peraga dalam Proses Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Inpres Bontomanai Makassar*. Makassar: UIN Alauddin Makassar

Prihandoko, 2006. *Pemahaman dan Penyajian Konsep Matematika secara Benar dan Menarik*. Jakarta: Depdiknas

Ropiudin, O., 2008. *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Visual Terhadap Minat Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah

Sadiman, Arief, 2002. *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Safari, 2003. *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Sanjaya, Wina, 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Nusa Indah

Singer, Kurt, 2003. *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*. Terj. Bergman Sitorus.

Bandung: CV. Remadja Karya

Slameto, 2013. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suherman, Erman & Turmudi. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*.

Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia

Supriyadi, Edy, 2014. *SPSS+Amos; Statistik Data Analisis*. Jakarta: IN MEDIA

Tampubolon, 2003. *Mengembangkan Minat Membaca Pada Anak*. Bandung: Angkasa

Yasin, Borahima Salehuddin, 2010. *Pengelolaan Pengajaran*. Makassar: Alauddin Press