

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA
BENDA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA SDN NO. 70 MANJALLING
KECAMATAN MONCONGLOE
KABUPATEN MAROS**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

OLEH

AHMAD YANI SAKTI

NIM: 10540 8460 13

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (S1)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2017



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH
DASAR

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **AHMAD YANI SAKTI**

NIM : 10540 8460 13

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Benda
Konkret terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran
Matematika SDN No.70 Manjalling Kecamatan Moncongloe
Kabupaten Maros**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada Tim penguji adalah ASLI hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, September 2017

Yang membuat pernyataan

Ahmad Yani Sakti



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH
DASAR

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411)-860132, 90221 Makassar

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **AHMAD YANI SAKTI**
Stambuk : 10540 8460 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berupa
Benda Konkret terhadap Hasil Belajar pada Mata
Pelajaran Matematika SDN No.70 Manjalling
Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, September 2017

Yang membuat perjanjian

Ahmad Yani Sakti

MOTO

KESUKSESAN AKAN

DIRAIH DENGAN TERUS BELAJAR

PENDIDIKAN BUKAN HANYA UNTUK YANG MUDA

TAPI UNTUK SEMUA UMUR

PENGETAHUAN AKAN BERARTI DENGAN MENGAMALKANNYA

KUPERSEMBAHKAN KARYA INI

UNTUK KEDUA ORANG TUAKU DAN KELUARGA BESARKU

SERTA SAHABAT-SAHABATKU YANG MENYAYANGIKU

ABSTRAK

Ahmad Yani Sakti. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika SDN No. 70 Manjalling Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nasrun dan pembimbing II Kristiawati.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *Pre Test Post Test Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret dalam pembelajaran Matematika pokok bahasan perkalian pada murid kelas V SDN No. 70 Manjalling Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros tahun ajaran 2017/2018. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid Kelas V sebanyak 23 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan. Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar Matematika murid secara klasikal, aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di atas terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil belajar matematika murid yang dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar, data tentang aktivitas murid dalam pembelajaran matematika dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas belajar murid. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar murid dengan penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret positif, pemahaman materi dan konsep dari matematika dengan media benda konkret ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum diterapkan media pembelajaran berupa benda konkret. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 11,72 dengan frekuensi $dk = 23 - 1 = 22$, pada taraf signifikansi 50% diperoleh $t_{Tabel} = 2,06$. Jadi, $t_{Hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret dalam pembelajaran Matematika mempunyai pengaruh dari pada sebelum penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Benda Konkret, Matematika, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika SDN No. 70 Manjalling Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros”** dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh mana Pengaruh Penggunaan Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika SDN No. 70 Manjalling Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, Muh. Ali dan Nurhayati yang telah berdo'a, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

2. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Dr. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
6. Nasrun, S.Pd., M.Pd., Pembimbing I dan Kristiawati, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.
7. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis.
8. Hj. Jumiati, S.Pd., Kepala SDN No. 70 Manjalling atas bantuannya selama penulis mengadakan penelitian.
9. Muh Alimin Agus, S. Pd., Guru kelas V SDN No. 70 Manjalling, sekaligus sebagai Validator, atas segala bimbingan dan kerjasamanya selama penulis mengadakan penelitian.
10. Bapak/Ibu Guru serta seluruh staf SDN No. 70 Manjalling yang telah memberikan bantuan dan petunjuknya selama penulis mengadakan penelitian.
11. Siswa-siswi SDN No. 70 Manjalling khususnya Kelas V atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.
12. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2013 terkhusus Kelas B Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.
13. Rekan P2K terutama posko Paccelang yang telah membantu dan support saya sehingga terselesainya skripsi ini.

14. Saudara-saudaraku yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini serta seluruh keluarga besar.
15. Eka Prasetya yang setia dan tulus mengorbankan waktu, tenaga, materi, doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini.
16. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu semoga menjadi ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.
17. Dan tak lupa kepada kedua orang tua saya yang selalu berdoa dan mendorong saya sehingga terselesainya skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, September 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA^{xi} PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	
1. Hasil Penelitian yang Relevan	7
2. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
3. Pembelajaran Matematika di sekolah dasar	20
4. Hakikat Hasil Belajar.....	31
B. Kerangka Pikir	42
C. Hipotesis Penelitian	43

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	45
B. Populasi dan Sampel	46
C. Defenisi Operasional Variabel	47
D. Instrumen Penelitian	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	48
F. Teknik Analisis Data.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan.....	61

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	64
B. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA	66
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Populasi Siswa SDN No. 70 Manjalling.....	46
3.2 Sampel Penelitian Siswa Kelas V SDN No. 70 Manjalling.....	47
4.1 Statistika skor Nilai <i>Pre-Test</i>	52
4.2 Tingkat penguasaan materi <i>Pre-test</i>	53
4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika	54
4.4 Statistika skor Nilai <i>Posttest</i>	54
4.5 Tingkat penguasaan materi <i>Postest</i>	55
4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Posttest</i>	56
4.7 Hasil Analisis Data Observasi Aktifitas Siswa	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Bagan Kerangka Pikir	43
3.1. Desain Penelitian	45

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang dalam bidang pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Ketentuan Umum pasal 1 menyebutkan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.

Hasbullah (2012:5) “pendidikan merupakan suatu proses terhadap anak didik berlangsung terus sampai anak didik mencapai pribadi dewasa susila. Proses ini berlangsung dalam jangka waktu tertentu. Jika anak didik sudah mencapai pribadi dewasa susila, maka ia sepenuhnya mampu bertindak sendiri bagi kesejahteraan hidupnya dan masyarakatnya.

Sejalan dengan berkembangnya dunia pendidikan, maka proses belajar siswa perlu ditingkatkan, agar menjadi siswa yang berkualitas yang bisa mengembangkan potensi diri sehingga bisa menjadi penerus masa depan.

Dalam Undang-Undang Dasar di tegaskan bahwa melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, maka Indonesia mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem guru yang di atur oleh Undang-Undang Dasar. Hal

ini senada dengan rumusan pendidikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Matematika menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun (2003) merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran *deduktif*, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Dalam pembelajaran matematika agar mudah dimengerti oleh siswa, proses penalaran *induktif* dapat dilakukan pada awal pembelajaran dan kemudian dilanjutkan dengan proses penalaran deduktif untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki oleh siswa. Pengajaran matematika akan bisa disebut berjalan dan berhasil dengan baik, apabila ia mampu mengubah diri peserta didik selama ia terlibat di dalam proses pengajaran itu, dan dapat dirasakan manfaatnya secara langsung. Oleh karena itu diperlukan kemampuan untuk memperoleh, dan mengelola serta memanfaatkan informasi untuk bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Kemampuan ini membutuhkan pemikiran, antara lain berpikir *sistematis*, *logis*, *kritis* yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika, agar siswa dapat berpikir secara *sistematis*, *logis*, berpikir *abstrak*, menggunakan matematika dalam pemecahan masalah, serta melakukan komunikasi dengan menggunakan simbol, tabel, grafik dan diagram yang dikembangkan melalui pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan.

Syamsu Yusuf L.N. (2013: 59). Fase Usia sekolah dasar (7-12 tahun) ditandai dengan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan

motorik, baik halus maupun kasar. Para orang tua berkeyakinan bahwa tugas orang tua adalah bekerja dan mengasuh, sementara tugas anak pada rentang usia tersebut difokuskan untuk belajar.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis di SDN No.70 Manjalling pada tanggal 20 Desember 2016 pada observasi ini saya mewawancarai wali kelas V yang bernama Muh. Alimin Agus, S.Pd, tentang bagaimana hasil belajar siswa di kelas V. Pada tahun ajaran 2016/2017 banyak siswa SDN 70 Manjalling terutama pada kelas V yang hasil belajarnya rendah bahkan ada yang sangat rendah, terutama pada pelajaran matematika dalam hal hitung menghitung. Di sini siswa kurang mampu bahkan, juga ada yang tidak mampu dalam memahami cara perkalian dan pembagian dengan benar. Ini semua disebabkan karena tidak adanya media pembelajaran yang *relevan* untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Siswa masa bodoh dalam hal hitung menghitung dan tidak pernah memperhatikan cara perkalian dan pembagian yang benar, serta siswa jarang diberikan latihan perkalian dan pembagian secara rutin.

Dari 23 siswa yang ada di kelas V SDN 70 Manjalling Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros yang akan diteliti, ternyata hanya ada 6 orang siswa yang memiliki ketuntasan belajar (17,14%) dan 3 orang masih belum memiliki ketuntasan belajar (82,85%). Peneliti melihat sebagian siswa merasa enggan, tidak berani bertanya dan siswa menganggap pembahasan tersebut tidak penting sehingga proses pembelajaran berlangsung monoton, karena selama proses belajar mengajar siswa kurang aktif, yang pada akhirnya mereka merasa

cepat bosan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, timbul pertanyaan, mengapa hal ini bisa terjadi, padahal guru telah berupaya agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memadai. Menurut penulis banyak faktor yang mempengaruhinya, salah satunya adalah tidak adanya penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret pada saat proses belajar mengajar. Selama ini guru cenderung mengajar dengan menggunakan metode ceramah. Atas dasar itulah penulis ingin memperbaikinya melalui penggunaan media pembelajaran benda konkret.

Media pembelajaran benda konkret ini terbukti sangat mudah dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar terutama SDN 70 Manjalling. Selain mudah dipelajari, benda konkret ini juga mudah diperoleh di sekitar kita, siswa juga dapat membuatnya sendiri dirumah. Jadi siswa tidak merasa asing jika kita menggunakan media pembelajaran benda konkret ini untuk membantu siswa dalam belajar matematika. Warna-warna yang terdapat pada benda konkret tersebut juga dapat menarik perhatian siswa, sehingga belajar akan lebih menyenangkan. Dengan mengajak siswa untuk belajar sambil bermain itu akan lebih memudahkan siswa untuk menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Kebanyakan siswa lebih cepat tanggap bila guru menggunakan media pembelajaran seperti benda konkret tersebut. Sebab, cara penggunaan benda konkret ini tergolong lebih mudah dibanding dengan media pembelajaran yang lainnya. Benda konkret yaitu sesuatu yang berwujud nyata, yang dapat kita gunakan untuk melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian agar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Benda konkret yang dapat kita gunakan ini bermacam-macam, kita dapat menggunakan kelereng, gula-gula, pensil, manik-

manik, buah, dan lain sebagainya. Benda konkret semacam itu akan lebih menarik perhatian para siswa untuk mengikuti pelajaran matematika yang semula dirasanya sangat sulit dan menakutkan. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran benda konkret ini penyampaian materi pelajaran oleh guru kepada siswa akan lebih mudah di mengerti oleh siswa, juga bisa merangsang aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika pokok bahasan perkalian dan pembagian akan meningkat jika dalam proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang tepat untuk pelajaran matematika pokok bahasan perkalian dan pembagian adalah benda konkret, hal inilah yang mendorong penulis untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "*Pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret terhadap hasil belajar matematika*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang dapat di rumuskan pada penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh penggunaan Media pembelajaran berupa benda konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika SDN 70 Manjalling Kec.Moncongloe Kab.Maros ?

C. Tujuan Penelitian

Setelah merumuskan masalah dalam penelitian ini maka peneliti dapat menetapkan tujuan penelitian, tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui

pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika SDN 70 Manjalling.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat disimpulkan adalah

- a. Bagi guru, diharapkan adanya penelitian ini guru dapat mempertimbangkan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam memberikan mata pelajaran.
- b. Bagi siswa, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memudahkan siswa untuk menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan membuat siswa semangat dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran matematika dengan baik.
- c. Bagi sekolah, diharapkan melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi sekolah dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.
- d. Bagi peneliti, diharapkan melalui penelitian ini dapat memiliki kemampuan dan pengetahuan yang luas serta mampu menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi yang diinginkan siswa dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Nurul Dwi Yuliana (2015) dengan judul “Pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas II SDN Babelan Kota 06”. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan desain penelitian yang digunakan bentuk *pretest-posttest nonequivalent-group design*. Sampel yang diambil untuk mewakili populasi menggunakan teknik *purposive sampling* dan sampel yang diambil berjumlah 41 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pengambilan data berupa tes objektif. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji t taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian data yang diperoleh menunjukkan $t_{hitung} = 6,926 > t_{tabel} = 1,683$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian kesimpulan yang diperoleh adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media konkret dengan siswa yang tidak menggunakan media konkret pada pembelajaran Matematika. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media konkret berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II Sekolah Dasar.

Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Maria Tri Erowati (2015) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil

Belajar Ipa Siswa Kelas IV Di Sdn Sumberejo 01.” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran benda konkret terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV di SDN Sumberejo 01. Jumlah responden yang diteliti adalah 20 siswa yaitu seluruh siswa kelas IV di SDN Sumberejo 01. Jenis dan metode penelitian yang digunakan adalah asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah (X) penggunaan media benda konkret, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah (Y) motivasi belajar IPA siswa kelas IV. Metode pengumpulan data menggunakan angket tertutup dengan skala likert dan dokumen hasil belajar IPA siswa. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, regresi sederhana, dan koefisien determinasi yang digunakan untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung lebih besar dari ttabel ($9,012 > 1,658$) atau sig ($0,000 < 0,05$), dan den dengan nilai kontribusi 41,6%. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,416.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2016: 3), Kata *media* berasal dari kata latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau, “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah (*wassail*) atau pengantar

pesan dari pengirim kepada penerima pesan. istilah “media“ bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin “*tekne*” bahas inggris “*art*” dan “*logos*” bahas indonesia “ilmu”.

Menurut Boove (dalam Hujair Sanaky, 2009: 3), media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran cukup penting, hal ini dapat membantu para siswa dalam mengembangkan imajinasi dan daya pikir. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Menurut Gerlach dan Ely 1971 (Azhar Arsyad, 2016: 3), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai media alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Sudarwan Danim (1994 : 7), media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Alat bantu itu disebut media pendidikan, sedangkan komunikasi adalah sistem penyampaiannya.

Gagne dan Briggs 1975 (Azhar Arsad, 2016: 4), secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau bahan fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Romiszowski (Basuki dan Farida, 2001 : 12) media ialah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar, penerima pesan ialah siswa. Pembawa pesan (media) itu berinteraksi dengan siswa melalui indra mereka. Siswa dirangsang oleh media itu untuk menggunakan indranya untuk menerima informasi.

Gagne (Arif S. Sadiman dkk, 1986 : 6), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya dalam belajar. Sementara itu Brings (Arif S. Sadiman dkk, 1986 : 6), berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh contohnya.

Yusufhadi Miarso dkk (1994: 201), memberikan batasan bahwa media merupakan semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Media merupakan sebuah perantara yang

mengantar informasi antara sumber dan penerima, misalnya: tv, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya merupakan sebuah media komunikasi. Apabila media-media tersebut membawa pesan atau informasi yang bertujuan untuk insruksional pendidikan maka media itu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran, walaupun pada hakikatnya media tersebut tidak secara khusus direncanakan untuk keperluan pembelajaran. Media-media di atas hanyalah hasil teknologi yang merupakan sarana untuk menyampaikan informasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran.

Jadi media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang yang penting dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menurut efisiensi dan evektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan evektivitas yang memadai, salah satu usaha yang perlu dilakukan adalah mengurangi system penyampaian bahan pelajaran yang bersifat verbalistik dengan mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu ,ataupun sumber belajar.

b. Peran dan Fungsi Media

Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pendidikan matematika. Media pendidikan dapat dipergunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. Beberapa media pendidikan yang sering dipergunakan dalam pembelajaran diantaranya media cetak, elektronik, model dan peta. Media cetak banyak dipergunakan untuk pembelajaran dalam

menjelaskan materi yang kompleks sebagai pendukung buku ajar. Pembelajaran dengan menggunakan media cetak akan lebih efektif jika bahan ajar sudah dipersiapkan dengan baik yang dapat memberikan kemudahan dalam menjelaskan konsep yang diinginkan kepada siswa.

Media elektronik seperti video banyak digunakan di dalam pembelajaran sains. Penggunaan video sangat baik dipergunakan untuk membantu pembelajaran, terutama untuk memberikan penekanan pada materi kuliah yang sangat penting untuk diketahui oleh mahasiswa. Harus disadari bahwa video bukan diperuntukkan untuk menggantungkan pengajaran pada materi yang diperlihatkan pada video, sehingga pengaturan penggunaan waktu dalam menggunakan video sangat perlu, misalnya 20 menit. Inovasi model pembelajaran dengan menggunakan video dalam percobaan yang menuntut keterampilan seperti pada kegiatan praktikum sangat efektif bila dilakukan dengan penuh persiapan. Sebelum praktikum dimulai, video dipergunakan untuk membantu siswa memberikan arahan terhadap apa yang harus mereka amati selama percobaan. Selanjutnya video diputar ulang kembali pada akhir praktikum untuk mengklarifikasi hal-hal penting yang harus diketahui oleh siswa dari percobaan yang telah dilakukan.

1) Peran Media

- a) Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik.
- b) Mengatasi batas-batas ruang kelas.
- c) Mengatasi kesulitan apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil.

- d) Mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian peserta didik.
- e) Mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk diamati secara terpisah.
- f) Mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar secara langsung melalui telinga. Misalnya: alat bantu sistem penguat suara.
- g) Mengatasi peristiwa-peristiwa alam. Misalnya: terjadinya letusan gunung berapi, pertumbuhan tumbuhan atau perkembangan biakan binatang, dapat digunakan media gambar, film, dan sebagainya.
- h) Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan keadaan sekitar. Misalnya: kunjungan ke museum, kebun binatang, dan sebagainya.
- i) Memberikan kesamaan/ kesatuan dalam pengamatan peserta didik.
- j) Membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik.

2) Fungsi Media

Menurut *Derek Rowntree* (Ahmad Rohani, 1997:7), media berfungsi

- a) Membangkitkan motivasi belajar.
- b) Mengungkap apa yang telah dipelajari.
- c) Menyediakan stimulus belajar.
- d) Mengaktifkan respon peserta didik.
- e) Memberikan balikan dengan segera

Selain dari pendapat di atas Basuki Wibawa (2001 : 13), juga mengungkap fungsi media sebagai alat yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua cara, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Media yang digunakan sebagai alat bantu mengajar disebut *dependent media*. Media belajar yang digunakan oleh siswa yang digunakan dalam kegiatan belajar mandiri disebut *independent media*.

c. Jenis-Jenis Media

Media pembelajaran merupakan komponen intruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau informasi pesan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, secara umum jenis media pembelajaran dikelompokkan menjadi:

1. Media Visual

Adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkaian), slides (bingkai) foto, gambar, atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

Kelebihan media visual yaitu dalam media ini siswa dapat melihat obyek yang diperlihatkan guru dalam proses pembelajarannya sehingga siswa tahu obyek apa yang sedang dijelaskan dan dipelajarinya.

Kelemahan media visual yaitu dalam media ini hanya kemampuan indera penglihat saja yang terasah kemampuannya, sehingga siswa hanya mampu melihat gambar tersebut tanpa mengasah indera peraba dan indera pendengaran, serta terbatas bagi yang mempunyai kelainan penglihatan atau buta.

2. Media Auditif

Adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan pendengaran.

Kelebihan media auditif yaitu dalam media ini siswa dapat lebih fokus karena siswa dituntut untuk lebih peka dalam pendengarannya. Jadi kemampuan siswa dalam mendengarkan dapat terasah.

Kelemahan media auditif yaitu dalam media ini hanya mengasah indera pendengar saja, tanpa dapat mengasah indera lain seperti indera penglihat dan peraba. Selain itu media ini sangat terbatas bagi yang mempunyai kelainan tuna rungu.

3. Media Audio-visual

Adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Kelebihan media audio-visual yaitu dalam media ini mencakup segala aspek indera pendengar, penglihat dan peraba. Sehingga

kemampuan semua indera dapat terasah dengan baik karena dipergunakan dengan seimbang dan bersama.

Kelemahan media audio-visual yaitu keterbatasan biaya serta penerapannya yang harus mampu mencakup segala aspek indera pendengaran, penglihatan dan peraba.

d. Media Benda Konkret

Menurut Ibrahim dan Nana Syaodih (2003: 119), menyatakan bahwa “media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.” Pengertian media benda konkret juga dapat diartikan alat peraga seperti yang dikemukakan oleh Subari (1994:95), bahwa “alat peraga adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang sangat jelas tentang pelajaran yang diberikan.”

Selanjutnya Subari juga menjelaskan bahwa ditinjau dari sifatnya alat peraga dibedakan menjadi tiga, yaitu: alat-alat peraga yang asli, alat-alat peraga dari benda pengganti, alat-alat yang terbuat dari benda abstrak. Berdasarkan tiga macam alat peraga yang disebutkan, masing-masing mempunyai pengertian yang berbeda-beda. Pengertian yang berkaitan dengan media benda konkret yaitu alat peraga yang asli, dimana menurut Subari “alat-alat peraga yang asli maksudnya adalah benda-benda yang digunakan untuk alat peraga itu benda yang sebenarnya.”

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa Benda Konkret ini merupakan benda yang sebenarnya, benda/media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Media benda konkret memiliki fungsi selain untuk memberi pengalaman nyata dalam kehidupan siswa juga berfungsi untuk menarik minat belajar siswa.

e. Penggunaan Media Benda Konkret

Penggunaan media dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar itu terhindar dari gejala *verbalisme*, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami maknanya. Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran tentu memiliki tujuan agar pembelajaran yang dilaksanakan mencapai target atau standar ketuntasan yang telah ditetapkan, seperti yang dikemukakan oleh Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 153), tujuan dari penggunaan media yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai pesan-pesan tersebut secara cepat, dan akurat. Secara khusus media pengajaran digunakan mempunyai tujuan dalam pengajaran seperti yang dikemukakan oleh Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 153), penggunaan media pengajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut: memberikan kemudahan kepada peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, menumbuhkan sikap dan

keterampilan, menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.

Selanjutnya Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 156), mengungkapkan prinsip-prinsip dalam pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, diantaranya: media harus sesuai dengan tujuan pengajaran, media harus sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, media harus sesuai dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat, dan media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran siswa SD sangat membantu kelancaran dan penyampaian materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik dan dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan yang lebih tahan lama, karena peserta didik mendapatkan pengalaman secara nyata dan langsung.

f. Manfaat Media Benda Konkret

Penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran membawa dampak yang sangat luas terhadap pola pembelajaran tingkat sekolah dasar. Sebagian besar materi pembelajaran di SD bersifat imajinatif baik rasional maupun tidak, baik yang menyangkut saintifik dan non sains. Hal tersebut berbeda dengan pola pembelajaran sekolah kejuruan yang mutlak harus menampilkan media asli ke dalam ruang belajar. Akan tetapi dengan

luasnya bidang pembelajaran di SD yang meliputi IPA, IPS, Matematika, Bahasa hingga keterampilan sehingga menyulitkan kita apabila semua pembelajaran harus dilengkapi dengan media asli. Sehingga timbul gagasan untuk memanipulasi benda asli agar menjadi media yang mendekati asli. Hal tersebut akan memudahkan siswa untuk membangun struktur konsepnya di otak.

Secara rinci berikut manfaat dari media konkret :

- 1) Memudahkan siswa dalam membangun struktur kognitif dalam membentuk konsep.
- 2) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar sesuai dengan program yang sudah ditetapkan.
- 3) Mengefektifkan proses pembelajaran
- 4) Meningkatkan interaksi komponen pembelajaran

g. Kelebihan dan Kekurangan Media Benda Konkret

Dalam penggunaan media benda konkret memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain:

- 1) Keunggulan media benda konkret

Keunggulan media pembelajaran menurut Harjanto (1997: 245) yaitu: (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya) (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra (3) Dengan menggunakan

media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa (4) Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

2) Kelemahan media benda konkret

Dalam Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 176), kelemahan media benda konkret antara lain: memerlukan tambahan anggaran biaya pendidikan, memerlukan ruang dan tempat yang memadai jika media tersebut berukuran besar, apabila media yang diperlukan sulit didapat ditempat tersebut, maka akan menghambat proses pembelajaran, baik guru atau siswa harus mampu menggunakan media pembelajaran tersebut. Namun dari kelemahan penggunaan media benda konkret tersebut diatas, tidak akan mengurangi manfaat atau memberikan dampak kerugian yang begitu besar terhadap proses pembelajaran.

3. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Kata Matematika sendiri berasal dari bahasa latin "mathemata" yang mempunyai arti "sesuatu yang dipelajari". Sedangkan matematika yang pada bahasa Belanda disebut "wiskunde" yang mempunyai arti "ilmu pasti". Kesimpulannya bahwa matematika ialah ilmu pasti yang berkenaan dengan suatu penalaran. Matematika adalah ilmu yang mendasari dari kehidupan manusia. Matematika masih terus berkembang secara dinamis seiring perubahan zaman.

Perkembangan ilmu matematika tidak pernah berhenti, hal ini karena matematika masih dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Sebelum mempelajari matematika lebih dalam, alangkah baiknya untuk mengetahui pengertian matematika menurut para ahli. Pengertian matematika tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dasar untuk mempelajari matematika yang lebih dalam. Berikut pengertian matematika menurut para ahli, antara lain :

1. Kurikulum 2004

Matematika ialah bahan kajian yang mempunyai suatu objek abstrak serta dibangun dengan melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep yang diperoleh sebagai akibat logis dari suatu kebenaran yang sebelumnya diterima sehingga memiliki keterkaitan antara konsep yang ada dalam matematika bersifat sangat kuat serta jelas.

2. Kurikulum 2006

Matematika adalah ilmu universal yang mendasari dari perkembangan teknologi modern saat ini, memiliki peran yang penting dalam berbagai disiplin serta untuk memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat pada bidang teknologi informasi serta komunikasi saat ini dilandasi karena perkembangan matematika pada bidang teori bilangan, analisis, teori peluang, aljabar, serta diskrit. Agar dapat menguasai serta untuk menciptakan teknologi pada masa yang akan datang, maka diperlukan penguasaan dibidang matematika yang kuat sejak dini.

3. Yansen Marpaung

Yansen Marpaung berpendapat bahwa ilmu matematika merupakan ilmu yang dalam perkembangan penggunaannya dengan menganut metode deduksi.

4. Hudoyo

Matematika berkenaan dengan ide, aturan, hubungan yang diatur dengan logis sehingga matematika memiliki keterkaitan dengan dengan konsep abstrak.

5. Soedjadi

Menurut Soedjadi berpendapat bahwa matematika merupakan pengetahuan yang bersifat eksak dengan objek abstrak yang meliputi prinsip, konsep, serta operasi yang ada hubungannya dengan suatu bilangan.

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting diajarkan pada siswa yang menempuh jenjang pendidikan formal. Menurut Johnson dan Myklebust (Abdurrahman, 2012: 202), “matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan – hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoretisnya adalah untuk memudahkan berfikir”. Sedangkan menurut Lerner (Abdurrahman, 2012: 202) mengemukakan bahwa “matematika disamping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa yang universal sehingga memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menggunakan bahasa simbolis dan universal dan merupakan ilmu tentang kuantitas.

Bidang studi matematika di SD mencakup tiga cabang yakni aritmetika, aljabar dan geometri. Menurut Dali S. Naga (Abdurrahman, 2012: 203) Aritmetika atau berhitung adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan – hubungan bilangan – bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, sedangkan penggunaan abjad dalam aritmetika inilah yang kemudian disebut aljabar.

Sedangkan menurut Aleks Maryunis (Abdurrahman, 2012: 204) menuturkan bahwa “Geometri adalah cabang matematika yang berkenaan dengan titik dan garis” Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari diseluruh jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi.

Matematika merupakan alat untuk memberikan cara berpikir, menyusun pemikiran yang jelas, tepat, dan teliti. Hudojo (2005) menyatakan, matematika sebagai suatu obyek abstrak, tentu saja sangat sulit dapat dicerna anak-anak Sekolah Dasar (SD) yang mereka oleh Piaget, diklasifikasikan masih dalam tahap operasi konkret. Siswa SD belum mampu untuk berpikir formal maka dalam pembelajaran matematika sangat diharapkan bagi para pendidik mengaitkan proses belajar mengajar di SD dengan benda konkret.

Heruman (2008) menyatakan dalam pembelajaran matematika SD, diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran di kelas. Selanjut Heruman menambahkan bahwa dalam pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman

belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Sehingga diharapkan pembelajaran yang terjadi merupakan pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningful*), siswa tidak hanya belajar untuk mengetahui sesuatu (*learning to know about*), tetapi juga belajar melakukan (*learning to do*), belajar menjiwai (*learning to be*), dan belajar bagaimana seharusnya belajar (*learning to learn*), serta bagaimana bersosialisasi dengan sesama teman (*learning to live together*).

Siswa Sekolah Dasar (SD) berada pada umur yang berkisar antara usia 7 hingga 12 tahun, pada tahap ini siswa masih berpikir pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak dalam fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret (Heruman, 2008). Siswa SD masih terikat dengan objek yang ditangkap dengan pancaindra, sehingga sangat diharapkan dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, peserta didik lebih banyak menggunakan media sebagai alat bantu, dan penggunaan alat peraga. Karena dengan penggunaan alat peraga dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa lebih cepat memahaminya.

Pembelajaran matematika di SD tidak terlepas dari dua hal yaitu hakikat matematika itu sendiri dan hakikat dari anak didik di SD. Suwangsih dan Tiurlina (2006) menyatakan ciri-ciri pembelajaran matematika SD yaitu:

1. Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral

Pendekatan spiral dalam pembelajaran matematika merupakan pendekatan di mana pembelajaran konsep atau suatu topik matematika

selalu mengaitkan atau menghubungkan dengan topik sebelumnya, topik sebelumnya merupakan prasyarat untuk topik baru, topik baru merupakan pendalaman dan perluasan dari topik sebelumnya. Konsep yang diberikan dimulai dengan benda-benda konkret kemudian konsep itu diajarkan kembali dengan bentuk pemahaman yang lebih abstrak dengan menggunakan notasi yang lebih umum digunakan dalam matematika.

2. Pembelajaran matematika bertahap

Materi pelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit, selain pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi konkret, dan akhirnya kepada konsep abstrak.

3. Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif

Matematika merupakan ilmu deduktif. Namun karena sesuai tahap perkembangan siswa maka pada pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif.

4. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi

Kebenaran matematika merupakan kebenaran yang konsisten artinya pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lainnya. Suatu pernyataan dianggap benar jika didasarkan kepada pernyataan-pernyataan sebelumnya yang telah diterima kebenarannya. Meskipun di SD pembelajaran matematika dilakukan dengan cara induktif tetapi pada jenjang selanjutnya generalisasi suatu konsep harus secara deduktif.

5. Pembelajaran matematika hendaknya bermakna

Pembelajaran matematika secara bermakna merupakan cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian dari pada hafalan. Dalam belajar bermakna aturan-aturan, dalil-dalil tidak diberikan dalam bentuk jadi, tetapi sebaliknya aturan-aturan, dalil-dalil ditemukan oleh siswa melalui contoh-contoh secara induktif di SD, kemudian dibuktikan secara deduktif pada jenjang selanjutnya.

Tentunya dalam mengajarkan matematika di Sekolah Dasar tidak semudah dengan apa yang kita bayangkan, selain siswa yang pola pikirnya masih pada fase operasional konkret, juga kemampuan siswa juga sangat beragam. Hudojo (2005) menyatakan ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengajarkan matematika di tingkat sekolah dasar yaitu sebagai berikut:

1. Siswa

Mengajar matematika untuk sebagian besar kelompok siswa berkemampuan sedang akan berbeda dengan mengajarkan matematika kepada sekelompok kecil anak-anak cerdas, sekelompok besar siswa tersebut perlu diperkenalkan matematika sebagai suatu aktivitas manusia, dekat dengan penggunaan sehari-hari yang diatur secara kreatif (oleh guru) agar kegiatan tersebut disesuaikan dengan topik matematika. Untuk siswa yang cerdas, mereka akan mudah mengasimilasi dan mengakomodasi teori matematika dan masalah-masalah yang tertera dalam buku teks.

2. Guru

Ada dua orientasi guru dalam mengajar matematika di SD sebagai berikut:

- a. Keinginan guru mengarah ke kelas sebagai keseluruhan dan sedikit perhatian individu siswa baik reaksinya maupun kepribadian. Biasanya mereka membatasi dirinya ke materi matematika yang distrukturkan ke logika matematika. Mengajar matematika berarti mentranslasikan sedekat-dekatnya ke teori matematika yang sama sekali mengabaikan kesulitan yang dihadapi siswa.
- b. Guru tidak terikat ketat dengan pola buku teks dalam mengajar matematika. Ia mengajar matematika dengan melihat lingkungan sekitar bersama-sama dengan siswa untuk mengeksplor lingkungan tersebut. Kegiatan matematika diatur sedekat-dekatnya dengan lingkungan siswa sehingga siswa terbiasa terhadap konsep-konsep matematika.

3. Alat Bantu

Mengajar matematika di lingkungan SD, harus didahului dengan benda-benda konkret. Secara bertahap dengan bekerja dan mengobservasi, siswa dengan sadar menginterpretasikan pola matematika yang terdapat dalam benda konkret tersebut. Model konsep seyogianya dibentuk oleh siswa sendiri. Siswa menjadi “penemu” kecil. Siswa akan merasa senang bila mereka “menemukan”.

4. Proses Belajar

Guru seyogianya menyusun materi matematika sedemikian hingga siswa dapat menjadi lebih aktif sesuai dengan tahap perkembangan mental, agar siswa mempunyai kesempatan maksimum untuk belajar.

5. Matematika Yang Disajikan

Matematika yang disajikan seyogianya dalam bentuk bervariasi. Cara menyajikannya seyogianya dilandasi latar belakang yang realistik dari siswa. Dengan demikian aktivitas matematika menjadi sesuai dengan lingkungan para siswa.

6. Pengorganisasian Kelas

Matematika seyogianya disajikan secara terorganisasikan, baik antara aktivitas belajarnya maupun didaktiknya. Bentuk pengorganisasian yang dimaksud antara lain adalah laboratorium matematika, kelompok siswa yang heterogen kemampuannya, instruksi langsung, diskusi kelas dan pengajaran individu. Semua itu dapat dipilih bergantung kepada situasi siswa yang pada dasarnya agar siswa belajar matematika.

Dengan memperhatikan keenam hal di atas, sangat diharapkan pembelajaran matematika menyenangkan bagi siswa dan pembelajaran matematika menjadi efektif sehingga siswa tidak hanya mampu menghafal konsep-konsep matematika, tetapi juga harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, jadi sangat diharapkan dalam proses pembelajaran yang dipraktekkan guru juga melibatkan dan mengaktifkan siswa dalam proses menemukan konsep-konsep matematika. Sehingga pembelajaran

matematika di sekolah dasar mampu mengembangkan kompetensi-kompetensi matematika seperti yang terdapat dalam kurikulum matematika.

Cockroft (Abdurrahman, 2012: 204) mengemukakan alasan pentingnya matematika diajarkan pada siswa : (1) Selalu digunakan dalam segi kehidupan; (2) Semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) Merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas; (4) Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) Meningkatkan kemampuan berfikir logis, ketelitian, dan kesadaran ruangan; (6) Memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Berbagai alasan di atas, mendeskripsikan pentingnya manusia untuk mempelajari matematika. Meskipun telah tumbuh paradigma di tengah masyarakat bahwa matematika merupakan bidang studi yang sulit namun dengan manfaat yang besar tadi sudah selayaknya pemahaman konsep matematika mendapat perhatian khusus bagi seluruh elemen yang terlibat dalam proses pengajaran agar konsep dapat tertanamkan dengan baik kepada siswa.

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah

2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

4. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Menggolongkan kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi \pengetahuan dan pemahaman. Kemampuan sensorik motorik yang meliputi keterampilan melakukan rangkaian gerak badan dalam urutan tertentu, dan kemampuan dinamik afektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik sebaliknya, bila ia tak belajar maka responnya menurun. Jadi belajar adalah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respon.

Bloom (Suprijono, 2010: 6) mendefinisikan bahwa:

“ Belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan) *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *aplication* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluati* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual”.

Dimayati, Mudjiono (2013:17) belajar merupakan peristiwa sehari-hari disekolah dasar. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitasi belajar tersebut dapat di pandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru.

Pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dinyatakan sebagai tingkat penguasaan bahan pelajaran setelah memperoleh pengalaman belajar dalam kurun waktu tertentu yang dapat diukur dengan menggunakan tes atau penilaian tertentu melalui proses belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru, sehingga siswa mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam proses belajar dengan lingkungannya dimana siswa sekolah dasar tersebut berada.

Oemar Hamalik (2010: 48), mengemukakan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- 1) Belajar berbeda dengan kematangan, pertumbuhan adalah saingan utama sebagai pengubah tingkah laku. Bila serangkaian tingkah laku matang melalui secara wajar tanpa adanya pengaruh dari latihan, maka dikatakan bahwa perkembangan itu adalah berkat kematangan dan bukan karena belajar. Bila prosedur latihan tidak secara tepat mengubah tingkah laku, maka berarti prosedur tersebut bukan penyebab yang penting dan perubahan-perubahan tidak dapat diklasifikasikan sebagai belajar.
- 2) Belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental, perubahan tingkah laku juga dapat disebabkan oleh terjadinya perubahan pada fisik dan mental karena melakukan suatu perbuatan berulang kali yang mengakibatkan badan menjadi lelah. Sakit atau kurang gizi juga dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku.
- 3) Ciri belajar yang hasilnya relatif menetap, hasil belajar dalam bentuk perubahan tingkah laku. Belajar berlangsung dalam bentuk latihan dan pengalaman. Tingkah laku yang dihasilkan bersifat menetap dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Tingkah laku itu berupa perilaku yang nyata dan dapat diamati. Misalnya, seseorang bukan hanya mengetahui sesuatu yang diperbuat, melainkan juga melakukan perbuatan itu sendiri secara nyata. Jadi istilah menetap dalam hal ini, bahwa perilaku itu dikuasai.

Berdasarkan ciri-ciri belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa:

- (1) Dalam belajar terjadi perubahan yang disadari dari tidak bisa menjadi

bisa. (2) Perubahan yang diakibatkan karena proses belajar terjadi tidak untuk sementara tetapi akan berkesinambungan dan jika terus ditingkatkan akan menimbulkan kemampuan yang meningkat. (3) Perubahan dalam proses belajar merupakan perubahan yang terarah, misalnya seseorang belajar menaiki sepeda motor pastinya telah memiliki tujuan tertentu sebelumnya. (4) Terdapat penguasaan perilaku secara tepat sebagai tanda perubahan tingkah laku dalam belajar. (5) Dengan proses belajar akan menimbulkan perubahan fisik dan mental bagi seseorang yang melakukan kegiatan belajar, perubahan tersebut terjadi karena proses latihan yang dilakukan.

b. Pengertian Hasil Belajar

Secara umum pengertian hasil menurut kamus besar Bahasa Indonesia Depdiknas (2006: 391) berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh sebuah usaha, akibat kesudahan (dari pertandingan, ujian dan sebagainya). Belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perubahan seringkali berarti meninggalkan kebiasaan, norma dan cara berpikir lama yang sudah melekat. Selanjutnya timbul proses emosional dan intelektual sekaligus.

Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar. Belajar bukan merupakan kegiatan menghafal dan bukan pula mengingat. Beberapa ahli pendidikan telah merumuskan dan menafsirkan pengertian belajar. Adanya perbedaan pengertian belajar justru menjadi khasanah pengetahuan tentang belajar.

Sedangkan Sudjana, (2009: 23) mengemukakan pengertian hasil belajar sebagai berikut:

“Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu”.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran menunjukkan perubahan perilaku siswa dalam belajar. Siswa yang memanfaatkan kesempatan belajar bersungguh-sungguh akan memperoleh hasil belajar yang baik dan sebaliknya siswa yang tidak bersungguh-sungguh akan memperoleh hasil belajar yang rendah. Kualitas pembelajaran dan pembentukan hasil belajar siswa ditentukan oleh kesiapan siswa dalam proses pembelajaran siswa yang bersungguh-sungguh memperhatikan pembelajaran mulai dari awal sampai akhir pembelajaran, terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran akan memperoleh hasil belajar.

Proses belajar dan mengajar terjadi interaksi antara guru dan siswa. Interaksi guru dan siswa sebagai makna utama proses pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Kedudukan siswa dalam proses belajar dan mengajar adalah sebagai subjek dan sekaligus sebagai objek dalam pembelajaran, sehingga proses atau

kegiatan belajar dan mengajar adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan demikian hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa, baik hasil belajar (nilai), peningkatan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah perubahan tingkah laku atau kedewasaannya.

Ada tiga macam hasil belajar, yakni “(a) Keterampilan dan kebiasaan; (b) Pengetahuan dan pengertian, dan (c) Sikap dan cita-cita”. Howard Kysley dalam (Sudjana 2009: 22). Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni “(a) informasi verbal; (b) keterampilan intelektual; (c) strategi kognitif; (d) sikap, dan (e) keterampilan motorik”.

Memperhatikan indikator diatas bahwa hasil belajar siswa mengalami perubahan meningkat apabila siswa menguasai materi sekurang-kurangnya 75% dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, serta materi yang diperoleh diterima dan diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam kehidupan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku tentang kognitif, psikomotor, dan afektif yang bersifat positif, efektif, dan fungsional diaplikasi dalam kehidupan. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang

terdiri atas enam aspek, yakni: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri atas lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Sudjana (2009: 27) menuliskan ada enam aspek ranah psikomotorik yakni “gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan *ekspresif* dan *interpretative*”. Hasil belajar merupakan interaksi dengan berbagai faktor yang mempengaruhi”.

(Dimiyati dan Mudjiono 2013: 11), hasil-hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Pemilikan informasi verbal memungkinkan individu berperan dalam kehidupan.
- 2) Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep.
- 3) Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

- 4) Keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Hasil belajar yang berupa Informasi verbal, Keterampilan intelektual, Strategi kognitif, Keterampilan motorik dan Sikap, akan membawa perubahan dalam segala aspek yang dimiliki individu untuk merespon segala sesuatu yang terjadi sehingga dapat menerima atau menolak dengan alasan sendiri yang logis. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan. Yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri siswa, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berada di luar diri siswa. Hal tersebut sesuai

dengan pendapat Slameto, (2010: 233) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu;

1. “Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dapat digolongkan menjadi dua golongan; yaitu (a) faktor-faktor non sosial misalnya keadaan udara, cuaca, waktu (pagi, atau siang, ataupun malam), tempat (letaknya, pergedungannya), alat-alat yang dipakai untuk belajar (alat tulis-menulis, buku-buku, alat-alat peraga, dll). (b) faktor-faktor sosial, misalnya; faktor manusia (sesama manusia), baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir, hanya berupa foto, gambar, suara, dll.
2. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa, dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu: (a) faktor-faktor fisiologis dan (b) faktor-faktor psikologi”.

Slameto (2010: 54) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. “Faktor-faktor intern meliputi: faktor jasmaniah berupa; kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologis berupa; inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan faktor kelelahan, dan
2. Faktor-faktor ekstern meliputi: faktor keluarga berupa; cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan, faktor sekolah berupa; metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas

rumah, dan faktor masyarakat berupa; kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman gaul, dan bentuk kehidupan masyarakat”.

Dalam kamus umum Bahasa Indonesia, hasil diartikan sebagai sesuatu yang menjadi akibat dari usaha atau pendapatan. Selain itu, hasil juga diartikan sebagai sesuatu yang diperoleh dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, baik secara individu maupun kelompok. Jadi hasil merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dapat dicapai seseorang setelah melakukan suatu usaha. Berdasarkan pengertian hasil yang telah diuraikan diatas hasil belajar adalah ukuran yang menyatakan seberapa besar tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam suatu penggalan waktu tertentu melalui pemberian tes sebagai evaluasi belajar baik secara lisan maupun tulisan.

Bila dikaitkan dengan pembelajaran Matematika, maka hasil belajar Matematika merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah proses belajar-mengajar dalam selang waktu tertentu. Bila siswa telah menguasai pelajaran Matematika akan terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku inilah yang merupakan tujuan pengajaran Matematika dalam arti siswa telah memiliki pengetahuan tentang Matematika.

d. Fungsi Hasil Belajar

Fungsi hasil belajar dalam dunia pendidikan tidak dapat dilepaskan dari tujuan evaluasi pendidikan itu sendiri. Evaluasi pendidikan dimaksudkan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan

kurikuler. Disamping itu juga dapat digunakan oleh guru-guru dan para pengawas pendidikan untuk mengukur atau menilai sampai dimana keefektifan pengalaman-pengalaman mengajar, kegiatan-kegiatan belajar dan metode-metode mengajar yang digunakan. Dengan demikian dapat dikatakan betapa penting peranan dan fungsi hasil belajar dalam proses belajar-mengajar.

Menurut Slameto (2010: 65) secara lebih rinci fungsi hasil belajar dalam pendidikan dan pengajaran dikelompokkan menjadi empat fungsi yaitu: (1). “untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah mengalami atau melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu. Hasil belajar yang diperoleh itu selanjutnya dapat digunakan untuk memperbaiki cara belajar siswa (fungsi formatif) dan atau untuk mengisi rapor atau surat tanda tamat belajar, yang berarti pula untuk menentukan kenaikan kelas atau lulus tidaknya seorang siswa dari suatu lembaga pendidikan tertentu (fungsi sumatif); (2) untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran. Pengajaran sebagai suatu sistem terdiri atas beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lainnya; dan (3) untuk keperluan bimbingan dan konseling (BK). Hasil-hasil belajar yang telah dilaksanakan terhadap siswanya dapat dijadikan informasi atau data bagi pelayanan BK oleh para konselor sekolah”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa oleh sebab itu berbagai usaha diperlukan untuk pencapaian fungsi belajar. Dalam usaha pencapaian fungsi hasil belajar perlu memperhatikan lingkungan

belajar dalam proses belajar, pada dasarnya dalam proses belajar terjadi perubahan yang senantiasa bertambah dan bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar.

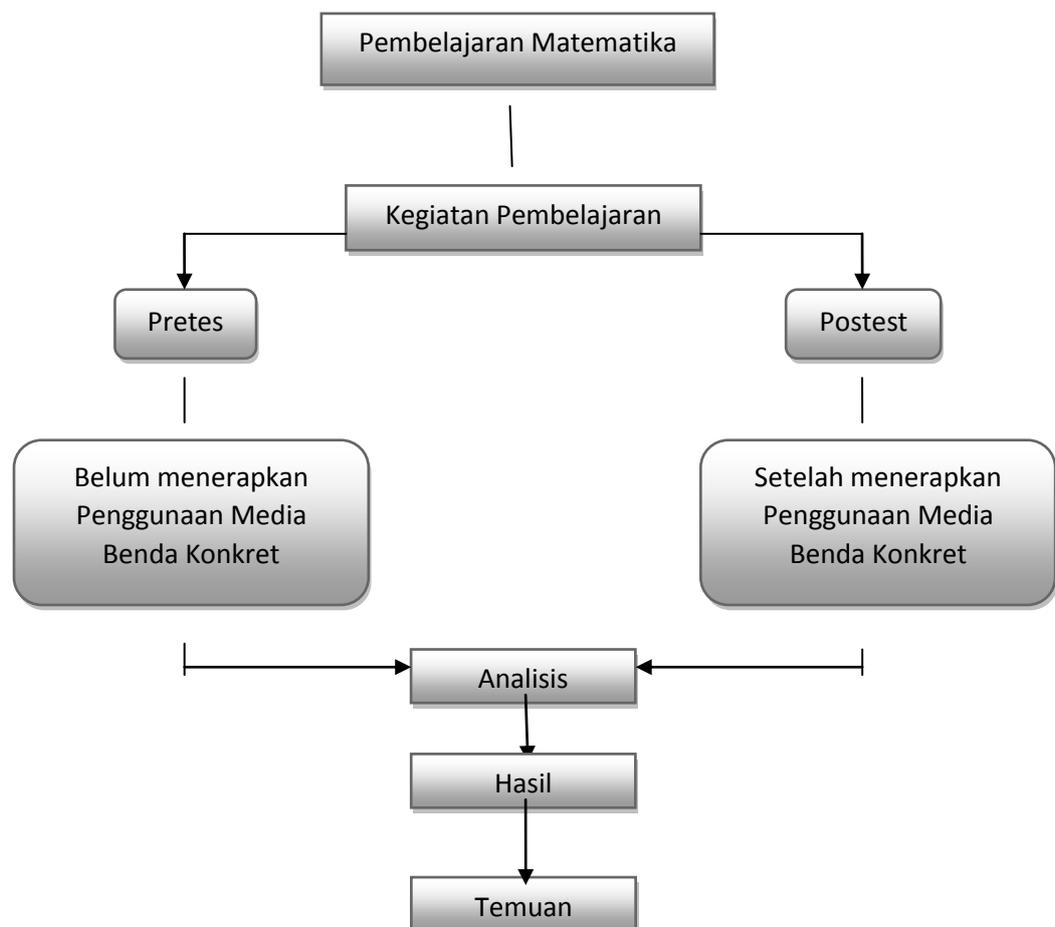
B. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran matematika di SDN 70 Manjalling Kec.Moncongloe Kab.Maros, guru masih menggunakan cara mengajar yang konvensional seperti ceramah dan dilanjutkan dengan pemberian tugas untuk siswa tanpa memperlihatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok. Proses pembelajaran tanpa menggunakan media yang sesuai dan menarik perhatian siswa dapat menyebabkan kurangnya minat belajar siswa, siswa kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, dan yang paling menonjol yaitu rendahnya hasil belajar siswa itu sendiri. Melihat fenomena tersebut penulis menyarankan agar guru menerapkan media pembelajaran matematika yang dapat membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran matematika, memudahkan siswa untuk belajar melalui benda-benda disekitar, dan memudahkan siswa belajar melalui benda yang nyata.

Media pembelajaran yang disarankan yaitu media konkret. Media konkret ini dapat menjadi alat komunikasi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, melalui media konkret ini siswa dapat mengerti materi pelajaran matematika dengan mudah, serta media konkret ini merupakan salah satu media yang mudah didapatkan karena berasal dari sekitar lingkungan hidup siswa itu sendiri.

Sebelum penggunaan media berupa benda konkret dilakukan terlebih dahulu *pretes/tes* awal untuk mengukur hasil belajar siswa dan setelah penerapan penggunaan media berupa benda konkret diadakan *postes/tes* hasil belajar. Setelah menerapkan media konkret dalam pelajaran matematika tersebut penulis menganalisis dan mengolah data yang didapatkan. Lalu mengambil kesimpulan apakah ada pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika SDN 70 Manjalling Kec.Moncongloe Kab.Maros.

Bagan kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1

C. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada bagian di atas, maka dapat dijadikan hipotesis bahwa ada pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika SDN 70 Manjalling Kec.Moncongloe Kab.Maros.

Ada dua cara dalam menyatakan hipotesis, yakni hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Disebut hipotesis nol karena tidak ada pengaruh, tidak ada interaksi, tidak ada hubungan, dan tidak ada perbedaan. Tipe hipotesis lain adalah hipotesis alternatif, hipotesis ini adalah harapan yang berdasarkan teori.

Adapun hipotesis statistik dari penelitian ini yaitu:

$H_0 : \mu = \mu_0$	$H_0 : \mu = \mu_0$
$H_a : \mu \neq \mu_0$	$H_a : \mu \neq \mu_0$

Keterangan

μ = Rata-rata hasil belajar sebelum diberikan perlakuan.

μ_0 = Rata-rata hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

H_0 = Jika tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika SDN 70 Manjalling.

H_a = Jika terdapat pengaruh penggunaan Media Pembelajaran berupa benda konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika SDN 70 Manjalling.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

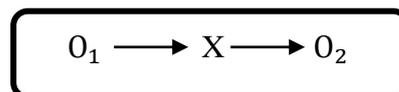
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian pra-eksperimen (*pra-eksprimen design*). Rancangan ini digunakan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat hanya dengan cara melibatkan satu kelompok subjek, sehingga tidak ada kontrol yang ketat terhadap variabel. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui yaitu pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika adalah data kuantitatif. Data-data yang terkmpul sebagai hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode statistik. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan dari data kuantitatif.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *The One Group Pretest Posttest*. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pre-test. Setelah hasil pre-test diperoleh maka kelompok baru diberi treatmen. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol.

Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 desain *one group pretest posttest*

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*)

O_2 = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan/ treatment (penggunaan media konkret)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu.

Berdasarkan desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest posttest*, dimana desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol/ pembanding, dengan demikian populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN 70 Manjalling Kec.Moncongloe Kab.Maros.

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

SDN 70 Manjalling	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Kelas V	12	11	23

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik sampling *Non Probabilly Sampling* yang meliputi *Sampling*

Purposive. Sampel ini adalah dengan menggunakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah dari populasi (sampel populasi) yaitu kelas V SDN 70 Manjalling Kec.Moncongloe Kab.Maros., sebagai kelas eksperimen. Salah satu pertimbangan yang mendasari peneliti mengambil sampel dari seluruh populasi kelas V yaitu karena rata-rata hasil belajar matematika siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) .

Tabel 3.2 Keadaan Sampel

SDN 70 Manjalling	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Kelas V	12	11	23

C. Definisi Operasional Variabel

Melalui definisi operasional variabel, batasan istilah yang sesuai dengan judul penelitian akan dipaparkan guna memperjelas hasil penelitian. Berikut desain dari operasional variable dalam penelitian:



Gambar 3.2 desain operasional variabel

Keterangan:

X = Penggunaan media berupa benda konkret (variabel independen)

Y = Hasil belajar Matematika (variabel dependen)

1. Penggunaan Media Berupa Benda Konkret

Penggunaan media berupa benda konkret adalah suatu penerapan media pembelajaran berupa benda nyata yang dapat merangsang daya pikir siswa sehingga dapat dengan mudah memahami pelajaran.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran matematika, yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan oleh peneliti.

D. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar Observasi yaitu alat bantu yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data melalui observasi (pengamatan) dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diselidiki.

2. Tes Hasil belajar

Tes hasil belajar dengan jenis *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum menerapkan media berupa benda konkret, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media berupa benda konkret.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan cara mengamati langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Observasi sebagai alat pengumpul data banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi yang sebenarnya ataupun dalam situasi buatan.

2. Tes *Pretest* dan *Posttest*

a. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment/ perlakuan, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum diterapkannya media berupa benda konkret

b. Tes akhir (*posttest*)

Tes akhir dilakukan setelah treatment/ perlakuan, *posttest* ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar atau pengaruh penerapan media berupa benda konkret.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus statistik, dimana data yang diperoleh berasal dari nilai *pretest* yang merupakan data tes awal, dan nilai *posttest* merupakan data akhir, maka dilakukan analisis dengan rincian sebagai berikut:

a. Mencari gain (*d*) antara *pretest* dan *posttest*

$$d = T2 - T1$$

Keterangan:

T1 = nilai *pretest*

T2 = nilai *posttest*

b. Mencari nilai rata-rata (mean) dari kedua variable dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean gain atau selisih pretest dan posttest

d = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = jumlah subjek pada sampel

c. Mencari jumlah kuadrat Deviasi

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d^2$ = jumlah dari gain setelah dikuadratkan

$\sum d$ = jumlah dari gain

N = jumlah subjek pada sampel

d. Mencari nilai t-hitung dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{\text{Hitung}} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

e. Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$

f. Memberi interpretasi terhadap nilai t-hitung.

Adapun aturan pengambilan keputusan atau kriteria kaidah pengujian signifikan yaitu:

- a. Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti penggunaan media berupa benda konkret tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika SDN 70 Manjalling Kec.Moncongloe Kab.Maros
- b. Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti penggunaan media berupa benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar matematika SDN 70 Manjalling Kec.Moncongloe Kab.Maros

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Belajar (*Pretest*) Matematika Siswa Kelas V SDN No. 70 Manjalling sebelum diterapkan Media Pembelajaran Berupa Benda Konkret

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN No. 70 Manjalling Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros mulai tanggal 02 Agustus - , maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui kemampuan perkalian siswa berupa nilai dari kelas V SDN No. 70 Manjalling.

Data perolehan skor hasil perkalian siswa kelas V SDN No. 70 Manjalling dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.1 Statistika Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.70 Manjalling (*Pre-test*)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	23
Skor ideal	100
Skor maksimum	80
Skor minimum	40
Rentang skor	40
Skor rata-rata	60
Variansi	209,091
Simpangan baku	14,45

Sumber: Data olah lampiran B

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas diperoleh informasi bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum diajar dengan menggunakan media pembelajaran berupa benda konkret adalah 60 dengan simpangan baku 14,45. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 80 dari skor ideal 100 yang mungkin dicapai.

Jika skor hasil belajar matematika siswa ini dikelompokkan dalam skala lima, maka diperoleh tabel distribusi frekuensi dan presentase skor sebagai berikut.

Tabel 4.2. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest* sebelum diterapkan Media Pembelajaran Berupa Benda Konkret

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	0	0	Sangat Rendah
2	35 – 54	10	43,48	Rendah
3	55 – 64	4	17,39	Sedang
4	65 – 84	9	39,13	Tinggi
5	85 – 100	0	0	Sangat tinggi
Jumlah		23	100	

Sumber: Data olah Lampiran C

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* sebelum diterapkan media pembelajaran berupa benda konkret terdapat 10 siswa (43,48%) dalam kategori rendah, 4 siswa (17,39%) dalam kategori sedang dan 9 siswa (39,13%) dalam kategori tinggi. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan media

pembelajaran berupa benda konkret masih terdapat 10 siswa dalam kategori rendah.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	14	60,87
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	9	39,13
Jumlah		23	100,0

Sumber: Data olah Lampiran C

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No. 70 Manjalling belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal di mana siswa yang tuntas hanya $39,13\% \leq 75\%$.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Matematika Siswa Kelas V SDN No. 70 Manjalling setelah diterapkan Media Pembelajaran Berupa Benda Konkret

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post- test. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data perolehan skor hasil perkalian siswa kelas V SDN No. 70 Manjalling setelah penerapan media pembelajaran berupa benda konkret:

Tabel 4.4 Statistika Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No.70 Manjalling (Pre-test)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	23
Skor ideal	100
Skor maksimum	100
Skor minimum	70
Rentang skor	30
Skor rata-rata	94,34
Variansi	80,23
Simpangan baku	8,95

Sumber: Data olah Lampiran B

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas diperoleh informasi bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan media pembelajaran berupa benda konkret adalah 94,34 dengan standar deviasi 8,95 skor tertinggi yang diperoleh adalah 100 dari skor ideal 100 yang dicapai.

Jika skor hasil belajar siswa ini dikelompokkan dalam skala lima, maka diperoleh tabel distribusi, frekuensi dan presentase skor sebagai berikut.

Tabel 4.5. Tingkat Penguasaan Materi *Post-test* Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Benda Konkret

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	-	0,00	Sangat Rendah
2	35 – 54	-	0,00	Rendah

3	55 – 64	-	0,00	Sedang
4	65 – 84	4	17,40	Tinggi
5	85 – 100	19	82,60	Sangat tinggi
Jumlah		23	100	

Sumber: Data olah Lampiran C

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada tahap *posttest* setelah diterapkan media pembelajaran berupa benda konkret terdapat 4 siswa (17,40) dalam kategori tinggi dan 19 siswa (82,60) dalam kategori sangat tinggi. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran berupa benda konkret terdapat 19 siswa dalam kategori sangat tinggi.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	-	0,00
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	23	100
Jumlah		23	100,0

Sumber: Data olah Lampiran C

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No. 70 Manjalling telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah $100\% \leq 75\%$.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 70 Manjalling selama materi Media Pembelajaran Berupa Benda Konkret

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media berupa benda konkret pokok bahasan perkalian selama 2 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS SISWA

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-				Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	5			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran		23	23		23	100	Aktif
2.	Siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		3	1		2	8,70	Tidak Aktif
3.	Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi	P R E T E S T	20	22	P O S T E S T	21	91,30	Aktif
4.	Siswa yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		18	20		19	82,60	Aktif
5.	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		17	18		17,5	76,08	Aktif
6.	Siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		18	20		19	82,60	Aktif
7.	Siswa yang mengerjakan soal dengan benar		19	20		17,5	76,08	Aktif
8.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir		18	19		19,5	84,78	Aktif

pembelajaran					
Rata-rata				75,26	Aktif

Sumber: Data olah Lampiran B

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan II menunjukkan bahwa :

- a. Persentase kehadiran siswa sebesar 100 %
- b. Persentase siswa yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 8,70 %
- c. Persentase siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 91,30 %
- d. Persentase siswa yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan 82,60 %
- e. Persentase siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 76,08 %
- f. Persentase siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis 82,60 %
- g. Persentase siswa yang mengerjakan soal dengan benar 76,08 %
- h. Persentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 84,78 %
- i. Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pelaksanaan Matematika dengan menggunakan media pembelajaran berupa benda konkret pada pokok bahasan Perkalian yaitu 75,26%.

Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang

aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 75,26 % sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Matematika pokok bahasan media pembelajaran berupa benda konkret yaitu perkalian telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berupa Benda Konkret Pada Siswa Kelas V SDN No. 70 Manjalling

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika SDN 70 Manjalling Kec.Moncongloe Kab.Maros”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Adapun langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{790}{23} \\ &= 34,34 \end{aligned}$$

2. Mencari harga " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 31500 - \frac{(790)^2}{23} \\ &= 31500 - \frac{624100}{23} \\ &= 31500 - 27134,78 \\ &= 4365,22\end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{34,34}{\sqrt{\frac{4365,22}{23(23-1)}}}$$

$$t = \frac{34,34}{\sqrt{\frac{4365,22}{506}}}$$

$$t = \frac{34,34}{\sqrt{8,62}}$$

$$t = \frac{34,34}{2,93}$$

$$t = 11,72$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 23 - 1 = 22$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,06$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 11,72$ dan $t_{Tabel} = 2,06$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $11,72 > 2,06$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media konkret berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang yang penting dalam proses peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan eektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan eektivitas yang memadai, salah satu usaha yang perlu dilakukan adalah mengurangi system penyampaian bahan pelajaran yang bersifat verbalistik dengan mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu, ataupun sumber belajar.

Media pembelajaran benda konkret ini terbukti sangat mudah dipelajari oleh siswa. Selain mudah dipelajari, benda konkret ini juga mudah diperoleh di sekitar kita, siswa juga dapat membuatnya sendiri dirumah. Jadi siswa tidak merasa asing jika kita menggunakan media pembelajaran benda konkret ini untuk membantu siswa dalam belajar matematika. Warna-warna yang terdapat pada benda konkret tersebut juga dapat menarik perhatian siswa, sehingga belajar akan

lebih menyenangkan. Dengan mengajak siswa untuk belajar sambil bermain itu akan lebih memudahkan siswa untuk menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Kebanyakan siswa lebih cepat tanggap bila guru menggunakan media pembelajaran seperti benda konkret tersebut. Sebab, cara penggunaan benda konkret ini tergolong lebih mudah dibanding dengan media pembelajaran yang lainnya. Benda konkret yaitu sesuatu yang berwujud nyata, yang dapat kita gunakan untuk melakukan operasi hitung perkalian dan pembagian agar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Benda konkret yang dapat kita gunakan ini bermacam-macam, kita dapat menggunakan kelereng, gula-gula, pensil, manik-manik, buah, dan lain sebagainya. Benda konkret semacam itu akan lebih menarik perhatian para siswa untuk mengikuti pelajaran matematika yang semula dirasanya sangat sulit dan menakutkan. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran benda konkret ini penyampaian materi pelajaran oleh guru kepada siswa akan lebih mudah di mengerti oleh siswa, juga bisa merangsang aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar siswa 60 dengan kategori yakni rendah 43,48%, sedang 17,39%, dan tinggi berada pada presentase 39,13%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran Matematika sebelum diterapkan penggunaan media pembelajaran benda konkret tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 93,34. Jadi hasil belajar Matematika setelah diterapkan penggunaan media pembelajaran benda konkret mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum diterapkan

penggunaan media pembelajaran benda konkret. Selain itu persentasi kategori hasil belajar Matematika siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 82,60% dan tinggi 17,40%, sementara ketegori sedang, rendah, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 11,72. Dengan frekuensi (dk) sebesar $23 - 1 = 22$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,06$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran benda konkret mempengaruhi hasil belajar matematika.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berupa benda konkret memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas V SDN No. 70 Manjalling.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran matematika dengan media pembelajaran berupa benda konkret pada siswa kelas V SDN No. 70 Manjalling sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No. 70 Manjalling sebelum penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu rendah 43,48%, sedang 17,39%, tinggi 39,13% dan sangat tinggi berada pada presentase 0,00%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum media pembelajaran berupa benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No. 70 Manjalling dapat dilihat dari perolehan persentase dengan kategori sangat tinggi yaitu 82,60% dan tinggi 17,40%, sementara kategori sedang, rendah, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No. 70 Manjalling setelah diperoleh $t_{Hitung} = 11,72$ dan $t_{Tabel} = 2,06$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $11,72 > 2,06$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran matematika dengan media pembelajaran berupa benda konkret pada siswa kelas V SDN No. 70 Manjalling, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDN No. 70 Manjalling, disarankan untuk menerapkan media pembelajaran berupa benda konkret untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran berupa benda konkret ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan metode pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat metode ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

***L
A
M
P
I
R
A
N***

***P
O
S
T
T
E
S
T***

***P
R
E
E
T
E
S
T***

LAMPIRAN A

**A. 1. RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP)**

A. 2. DAFTAR HADIR SISWA

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN No. 70 Manjalling

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/ Semester : V / I

Alokaasi Waktu : 2 x 35 (2 Pertemuan)

A. Standar Kompetensi

3. Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka

B. Kompetensi Dasar

3.1 Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka

C. Indikator

3.1.1 Menghitung perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka

D. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Media Konkret siswa dapat menghitung perkalian yang hasilnya bilangan dua angka

E. Materi Pokok

Perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka

F. Model Pembelajaran

Cooperative Learning

G. Pendekatan

Problem Solving

H. Srategi Pembelajaran

Mesin Penjawab

I. Metode Pembelajaran

Demonstrasi, Ceramah, Kerja, Penugasan

J. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none">Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswaGuru meminta siswa memimpin doa	10 Menit

	<p>sebelum belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek kehadiran siswa • Guru melakukan apersepsi dengan bertanya pada siswa “siapa yang bisa melakukan penjumlahan yang berulang? Coba, berapa $2+2+2$? Berapa $4+4+4$?” • Guru mengaitkan apersepsi dengan materi yang akan dipelajari siswa yaitu tentang perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan media “gelas dan kelereng” pada siswa • Guru meminta seorang siswa untuk maju ke depan kelas • Guru memberikan beberapa kelereng kepada siswa dan meminta siswa mengelompokkannya dua-dua pada gelas yang disediakan • Guru meminta siswa lainnya untuk menghitung jumlah dari semua kelereng yang telah dimasukkan dalam gelas • Guru bertanya kepada siswa tersebut ada berapa kali penjumlahan yang dilakukan • Guru bertanya kepada siswa lainnya ada berapa kali penjumlahan yang dilakukan • Guru menjelaskan kepada siswa bahwa penjumlahan berulang disebut perkalian • Guru memberikan penguatan materi • Guru mengapresiasi siswa atas keaktifannya • Guru melakukan refleksi dengan menanyakan pada siswa terkait materi apa yang telah dipelajari, apakah pembelajaran hari ini menyenangkan, apakah ada yang ingin ditanyakan? 	50 Menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini yaitu perkalian bisa dilakukan dari penjumlahan berulang ($4 \times 5 = 5 + 5 + 5 + 5$ limanya ada empat kali) • Guru memberikan PR pada siswa • Guru meminta salah satu siswa memimpin doa sesudah belajar • Guru memotivasi siswa dan 	10 Menit

	mengucapkan salam	
--	-------------------	--

K. Media dan Sumber Belajar

Media : Gelas dan Kelereng
 Sumber Belajar : Buku Paket Matematika Kelas V SD

L. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
3.1.1 Menghitung perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka	Tes Tulis	Tes Tulis Isian

Tes Tulis Isian

Melakukan Perkalian dan Pembagian bilangan sampai dua angka

1. ... x ... = 14
2. ... x ... = 12
3. ... x ... = 21
4. ... x ... = 36
5. ... x ... = 56
6. ... x ... = 25
7. ... x ... = 40
8. ... x ... = 72
9. ... x ... = 10
10. ... x ... = 6

Maros, Oktober 2017

Mengetahui

Guru kelas V

Mahasiswa

(Muh. Alimin Agus, S.Pd.)

(Ahmad Yani Sakti)
 Nim. 10540 8460 13

Menyetujui,

Kepala Sekolah SDN 70 Manjalling

(Hj. Jumiati, S.Pd.)

Nip. 19601231 198206 2 074

ABSEN KELAS
SDN No. 70 MANJALLING

No	Nama Murid	Pertemuan			
		1	2	3	4
1.	ANGGUN	√	√	√	√
2.	ANNURAHMAN	√	√	√	√
3.	ARIF SANDI	√	√	√	√
4.	ASAS SUMARIA. T	√	√	√	√
5.	FITRIANI	√	√	√	√
6.	FITRIA RAMADHANI	√	√	√	√
7.	HASMAWATI	√	√	√	√
8.	IRA NURFADILLAH	√	√	√	√
9.	IRWANSYAH	√	√	√	√
10.	M. ALIMIN	√	√	√	√
11.	MUH. ALIAKSA	√	√	√	√
12.	MUH. FAJAR	√	√	√	√
13.	MUSDALIFA	√	√	√	√
14.	NASMAH	√	√	√	√

15.	NURFADILLAH	√	√	√	√
16.	NURHIKMAH	√	√	√	√
17.	RAIHAN SAPUTRA	√	√	√	√
18.	RESKY ARYA WIJAYA	√	√	√	√
19.	RIKA ADELIA P	√	√	√	√
20.	SAPRI	√	√	√	√
21.	TEGUH	√	√	√	√
22.	WIDI	√	√	√	√
23.	NURSAKINAH SAHRA	√	√	√	√

Ket.

Alfa :-

Hadir :-

Sakit :-

Peneliti

Ahmad Yani Sakti
Nim. 10540846013

LAMPIRAN B

**B. 1 DAFTAR HASIL SOAL PRETEST DAN
POSTTEST**

**B. 2 HASIL ANALISIS SKOR PRETEST DAN
POSTEST**

**B. 3 ANALISIS DATA TES HASIL BELAJAR
MELALUI PROGRAM SPSS**

B. 4 LEMBAR OBSERVASI

Hasil soal pretest SDN No. 70 Manjalling

No	Nama Murid	Skor
1.	ANGGUN	70
2.	ANNURAHMAN	60
3.	ARIF SANDI	80
4.	ASAS SUMARIA. T	50
5.	FITRIANI	50
6.	FITRIA RAMADHANI	50
7.	HASMAWATI	80
8.	IRA NURFADILLAH	60
9.	IRWANSYAH	40
10.	M. ALIMIN	40
11.	MUH. ALIAKSA	50
12.	MUH. FAJAR	60
13.	MUSDALIFA	80
14.	NASMAH	80
15.	NURFADILLAH	70
16.	NURHIKMAH	60
17.	RAIHAN SAPUTRA	40
18.	RESKY ARYA WIJAYA	70
19.	RIKA ADELIA P	50
20.	SAPRI	80
21.	TEGUH	40
22.	WIDI	70
23.	NURSAKINAH SAHRA	50

Hasil soal post test SDN No. 70 Manjalling

No	Nama Murid	Skor
1.	ANGGUN	100
2.	ANNURAHMAN	100
3.	ARIF SANDI	100
4.	ASAS SUMARIA. T	80
5.	FITRIANI	100
6.	FITRIA RAMADHANI	100
7.	HASMAWATI	100
8.	IRA NURFADILLAH	90
9.	IRWANSYAH	90
10.	M. ALIMIN	100
11.	MUH. ALIAKSA	100
12.	MUH. FAJAR	100
13.	MUSDALIFA	100
14.	NASMAH	100
15.	NURFADILLAH	100
16.	NURHIKMAH	70
17.	RAIHAN SAPUTRA	80
18.	RESKY ARYA WIJAYA	100
19.	RIKA ADELIA P	100
20.	SAPRI	90
21.	TEGUH	90
22.	WIDI	100
23.	NURSAKINAH SAHRA	80

Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d²
1	70	100	30	900
2.	60	100	40	1600
3.	80	100	20	400
4.	50	80	30	900
5.	50	100	50	2500
6.	50	100	50	2500
7.	80	100	20	400
8.	60	90	30	900
9.	40	90	50	2500
10.	40	100	60	3600
11.	50	100	50	2500
12.	60	100	40	1600
13.	80	100	20	400
14.	80	100	20	400
15.	70	100	30	900
16.	60	70	10	100
17.	40	80	40	1600
18.	70	100	30	900
19.	50	100	50	2500
20.	80	90	10	100
21.	40	90	50	2500
22.	70	100	30	900
23.	50	80	30	900
	1.380	2.170	790	31.500

Analisis Deskriptif dan Inferensial (SPSS)

Deskriptif

Pretest dan Posttest

Frequencies

Statistics

	Pretest	Posttest
N Valid	23	23
Missing	1	1
Mean	60.0000	94.3478
Median	60.0000	100.0000
Mode	50.00	100.00
Std. Deviation	14.45998	8.95752
Variance	209.091	80.237
Skewness	.099	-1.449
Std. Error of Skewness	.481	.481
Kurtosis	-1.353	1.139
Std. Error of Kurtosis	.935	.935
Range	40.00	30.00
Minimum	40.00	70.00
Maximum	80.00	100.00
Sum	1380.00	2170.00

Frequency Table

Pre-test

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	4	16.7	17.4	17.4
	50	6	25.0	26.1	43.5
	60	4	16.7	17.4	60.9
	70	4	16.7	17.4	78.3
	80	5	20.8	21.7	100.0
Total		23	95.8	100.0	
Missing	System	1	4.2		
Total		24	100.0		

Post-test

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	1	4.2	4.3	4.3
	80	3	12.5	13.0	17.4
	90	4	16.7	17.4	34.8
	100	15	62.5	65.2	100.0
	Total		23	95.8	100.0
Missing	System	1	4.2		
Total		24	100.0		

Hasil Analisis Inferensiasi

Uji Normalitas

Explore

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	80	.175	3	.	1.000	3	1.000
Posttest	90	.192	4	.	.971	4	.850

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Uji Hipotesis

T-Test

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre-test	22	60.4545	14.63111	3.11936
Post-test	23	94.3478	8.95752	1.86777

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval	
					Difference	
				Lower	Upper	
Pre-test	19.380	21	.000	60.45455	53.9675	
Post-test	50.514	22	.000	94.34783	90.4743	

LEMBAR OBSERVASI

No	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-				Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran		23	23		23	100	Aktif
2.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		3	1		2	8,70	Tidak Aktif
3.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		20	22		21	91,30	Aktif
4.	Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		18	20		19	82,60	Aktif
5.	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		17	18		17,5	76,08	Aktif
6.	Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		18	20		19	82,60	Tidak Aktif
7.	Murid yang mengerjakan soal dengan benar		19	20		17,5	76,08	Aktif
8.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		18	19		19,5	84,78	Aktif
	Rata-rata						75,26	Aktif

LAMPIRAN C

**C. 1 LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN
SISWA**

**C. 2 LEMBAR JAWABAN TES HASIL
BELAJAR SISWA**

5.	FITRIANI										
6.	FITRIA RAMADHANI										
7.	HASMAWATI										
8.	IRA NURFADILLAH										
9.	IRWANSYAH										
10.	M. ALIMIN										
11.	MUH. ALIAKSA										
12.	MUH. FAJAR										
13.	MUSDALIFA										
14.	NASMAH										
15.	NURFADILLAH										
16.	NURHIKMAH										
17.	RAIHAN SAPUTRA										
18.	RESKY ARYA WIJAYA										
19.	RIKA ADELIA P										
20.	SAPRI										
21.	TEGUH										
22.	WIDI										
23.	NURSAKINAH SAHRA										

Catatan :

.....

Observer

(.....)

LAMPIRAN D

D. 1 PERSURATAN

D. 2 DOKUMENTASI

DOKUMENTASI





RIWAYAT HIDUP PENULIS



AHMAD YANI SAKTI, lahir di Majene, Provinsi Sulawesi Barat, pada tanggal 01 Oktober 1994. Anak pertama dari tiga bersaudara pasangan Muh. Ali dengan Nurhayati. Menyelesaikan pendidikan dasar di SDN No. 70 Manjalling pada tahun 2006. Pada tahun 2009 menyelesaikan pendidikan tingkat menengah

di SMP Negeri 06 Moncongloe dan tamat di SMA Negeri 07 Makassar pada tahun 2012, kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2017.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dan menulis skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika SDN No. 70 Manjalling Kecamatan Moncongloe Kabupaten Maros**”