

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TIGA DIMENSI
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA
KELAS III SD NEGERI 178 TANALLE KECAMATAN
MARIORIWAWO KABUPATEN SOPPENG**



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

**RIRIN TASWARI
10540898313**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2017**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

*“...Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan
suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan
yang ada pada diri mereka sendiri...” (Ar – Ra’d :
11)*

Persembahan:

*Kupersembahkan karya ini buat kedua orang tuaku,
adik dan kakak-kakakku, keluargaku, sahabat-sahabatku, dan
orang-orang yang menyayangiku, atas dukungan, motivasi, dan doa
yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan.*

ABSTRAK

Ririn Taswari. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas III Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Baharullah dan pembimbing II Andi Husniati.

Penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental yang melibatkan satu kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan penggunaan media gambar tiga dimensi hasil belajar matematika pada siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas III sebanyak 28 orang, penelitian dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Hasil penelitian mengemukakan dalam pembelajaran dengan menggunakan alat peraga terdapat 21 siswa yang berada pada kategori tuntas dengan presentase 75%, dan 7 orang murid yang berada pada kategori tidak tuntas dengan presentase 25%. Ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 82,5 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan alat peraga media gambar tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng hasil yang diperoleh dari tiga indikator diantaranya (1) ketuntasan hasil belajar matematika siswa dengan presentase 75%, (2) aktifitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan presentase , dan (3) respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika dengan presentase 62,05%.

Kata kunci: Efektivitas, Media Gambar, Hasil Belajar, Matematika

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud hambanya, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan hambanya. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng”** dapat diselesaikan.

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. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua, Ayahanda Abd.Latief dan ibunda Rosnawati, S.Sos yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan semangat, perhatian, dukungan dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.

Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan Dr. Baharullah, M. Pd Pembimbing I dan A. Husniati, S. Pd., M. Pd Pembimbing II, yang telah dengan sabar, tekun dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, saran-saran serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Demikian juga terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., M.M, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah mengesahkan secara resmi judul penelitian sebagai penulisan skripsi sehingga penulis skripsi berjalan dengan lancar
2. Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memfasilitasi penulis dalam menjalani pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Ibu sulfasyah, S.Pd.,MA., Ph.D. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk segera menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PGSD yang telah memberi bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Kepala Sekolah SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng, yang telah mengizinkan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian penulisan skripsi ini

6. Saudara tercinta (Asrianto Latief,S.T., A.Yusmila Syarif, Amd, Kep., Afdal) yang telah banyak memberikan dorongan, semangat, kasih sayang dan bantuan baik secara moril maupun materil demi lancarnya penyusunan skripsi ini.
7. Sahabat dan teman-teman tercintaku (Risal,GGR,YTB,Bolang,) dan lain sebagainya yang tidak bisa disebutkan satu persatu) yang setia memberikan masukan dan bantuan yang berarti bagi penulis.
8. Teman-teman seperjuangan kelas O, P2K Posko SD Negeri Tumampua II Pangkep, Majelis 1, memberikan masukan serta bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Makassar, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
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
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Penelitian yang Relevan	18
C. Kerangka pikir	19
D. Hipotesis	21
 BAB III METODE PENELITIAN	

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	23
B. Satuan Eksperimen dan Perlakuan	24
C. Prosedur Penelitian	25
D. Definisi Operasional	26
E. Instrument Penelitian.....	26
F. Metode Pengumpulan Data	27
G. Teknik Analisi Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	45
B. Saran	46
RIWAYAT HIDUP	
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

Tabel.3.1 Desain Penelitian <i>One-Group Pretest – Posttest Desaign</i>	23
Tabel.3.2 Indikator Standar Hasil Belajarberdasarkan Ketetapan Depdiknas.....	28
Tabel.3.3 Kriteria Ketuntasan Minimal	28
Tabel.3.4 Kategori Standar Hasil Belajar	29
Tabel.3.5 Analisis Kuantitatif Pada Skala Sikap	33
Tabel.4.1 Distribusi Frekuensi dan Presentase Aktivitas Belajar Selama Penelitian Berlangsung	35
Tabel.4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 178 Tanalle	37
Tabel.4.3 Statistik Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar <i>pre-test</i>	38
Tabel.4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pre-test</i>	39
Tabel.4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 178 Tanalle	40
Tabel 4.6 Statistik Frekuensi dan Presentase Skor Hasil Belajar <i>Post-test</i>	41
Tabel 4.7 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Post-test</i>	41

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
2.1	Skema Kerangka Pikir	20
4-1	Grafik perbandingan ketuntasan hasil Belajar Matematika <i>pretest</i> dan <i>Posttest</i>	42

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul	Halaman
1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	51
2	Tes Hasil Belajar Matematika (<i>Pretest</i>), Lembar Jawaban dan Kunci Jawaban	55
3	Tes Hasil Belajar Matematika (<i>Posttest</i>), Lembar Jawaban dan Kunci Jawaban	58
4	Rubrik/Penskoran Tes Hasil Belajar Matematika (<i>Pretest /Posttest</i>)	62
5	Daftar Hadir Siswa Kelas III	65
6	Lembar Observasi Hasil Belajar	66
7	Daftar Hasil Belajar <i>Pretest dan Posttest</i>	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan suatu bangsa dan negara. Dengan adanya pendidikan maka akan tercipta suatu masyarakat yang pintar, intelek, dan berkemampuan berpikir tinggi. Hal tersebut sebagaimana tercantun dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Adanya Undang-Undang tersebut, dapat dikatakan bahawa pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu prosesnya berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral.

Pembelajaran di sekolah merupakan wahana pendidikan untuk membina dan membentuk siswa ke arah kedewasaan dan dalam pelaksanaannya berpedoman pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Satuan Pendidikan pasal 1 ayat 1. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tersebut dijelaskan bahwa standar pembelajaran satuan pendidikan mencakup perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan pengawasan pembelajaran. Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan

Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa salah satu di antara mata pelajaran pokok yang diajarkan kepada siswa adalah mata pelajaran matematika.

Matematika diajarkan kepada siswa agar mereka memiliki pola pikir yang sistematis dan rasional seiring dengan peningkatan mutu pendidikan. Hal ini mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa salah satu Standar Kompetensi Lulusan Satuan Pendidikan adalah menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam pengambilan keputusan serta mampu menganalisis serta memecahkan masalah.

Menurut Soedjadi (2000:13) karakteristik matematika meliputi objek abstrak, kesepakatan deduktif, simbol kosong dari arti, semesta dan konsistensi. Dalam matematika objek dasar yang dipelajari adalah abstrak, objek-objek itu merupakan objek pikiran meliputi fakta, konsep, operasi ataupun relasi, dan prinsip. Dalam pengertian abstrak, biasanya siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan kata lain belajar matematika adalah mempelajari objek kajian yang abstrak, sehingga diperlukan metode dalam menyampaikan materi yang abstrak tersebut agar menjadi konkret, selanjutnya permasalahan tersebut baru dialihkan ke bentuk konsep matematika. Pengajaran matematika di sekolah dasar sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, menurut kurikulum 2006, bertujuan antara lain agar siswa memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep pengaplikasian konsep atau algoritma secara luwes dan akurat efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.

Pada kenyataannya pembelajaran matematika di sekolah seringkali membuat siswa merasa kesulitan dan bahkan banyak siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Salah satu materi dalam mata pelajaran matematika yang menuntut siswa untuk dapat berpikir abstrak adalah bangun ruang. Di dalam materi bangun ruang, siswa dituntut untuk bisa membayangkan bagaimana bentuk serta unsur-unsur dari bangun berdimensi tiga ini hanya melalui gambar di dalam buku ataupun di papan tulis yang telah di jelaskan oleh guru mereka. Sehingga tidaklah mengherankan apabila banyak siswa yang mengaku kesulitan dalam memahami materi bangun ruang ini.

Menurut Soedjadi (2000:16) dalam matematika sebagai ilmu hanya diterima pola pikir secara deduktif. Pola pikir deduktif secara sederhana dapat dikatakan pemikiran yang berpangkal dari hal yang bersifat umum ke khusus. Pada umumnya dalam mempelajari matematika bisa dipahami melalui pendekatan induktif. Hal ini sesuai dengan kemampuan kognitif siswa yang telah dicapainya. Tetapi apabila siswa secara tiba-tiba dihadapkan pada suatu materi tertentu, sedangkan siswa tersebut belum siap untuk memahaminya. Maka siswa tersebut tidak saja akan gagal dalam belajar tetapi juga belajar untuk menakuti, membenci dan menghindari pelajaran yang berkenaan dengan materi tersebut.

Berdasarkan Observasi awal yang di lakukan di SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng, pembelajaran matematika selama ini masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional, yaitu belum menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat lebih mengerti oleh siswa. Hal ini mengakibatkan hasil belajar matematika siswa kelas III tergolong dalam kategori rendah.

Berdasarkan data persentase hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle di peroleh data yang menunjukkan bahwa lebih dari 60% siswa belum mencapai nilai KKM, sedangkan nilai KKM yang diterapkan adalah 70 sehingga dapat dikatakan bahwa belum mencapai ketuntasan dalam belajar. Hal ini terjadi karena pada saat pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang kurang antusias dan tidak menyimak materi yang disampaikan guru, sehingga banyaknya siswa yang tidak dapat menangkap konsep matematika yang mereka pelajari.

Objek matematika adalah benda pikiran yang sifatnya abstrak dan tidak dapat diamati oleh panca indera. Karena itu wajar apabila mata pelajaran matematika tidak mudah dipahami oleh kebanyakan siswa sekolah dasar. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dalam mempelajari suatu konsep prinsip-prinsip matematika diperlukan pengalaman melalui benda-benda nyata (konkret), yaitu media tiga dimensi yang dapat digunakan sebagai jembatan bagi siswa untuk berfikir abstrak.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berinisiatif untuk mempermudah pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika melalui transformasi konsep bangun ruang yang abstrak ke dalam bentuk yang lebih kongkrit (nyata) yaitu dengan menggunakan media pembelajaran tiga dimensi. Media merupakan komponen penting dalam aktivitas pembelajaran. Jika digunakan dengan semestinya komponen ini dapat menentukan kualitas penyampaian informasi dan pengetahuan kepada siswa. Karena alasan itulah penulis perlu melaksanakan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi**

Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SD Negeri 178 Tanalle”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “apakah media gambar tiga dimensi efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle?”.

Keefktifan dapat ditinjau dari tiga indikator sebagai berikut:

1. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika
3. Respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media gambar tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle. Keefktifan dapat ditinjau dari tiga indikator sebagai berikut:

1. Ketuntasan hasil belajar matematika siswa
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika
3. Respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika

D. Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media gambar tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika pada

siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle.

Kegunaan penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

Untuk belajar, khususnya dalam mempelajari mata pelajaran matematika tanpa rasa jenuh. Siswa juga diharapkan mampu meningkatkan keaktifan mereka di kelas dalam memahami konsep bangun ruang.

2. Bagi guru

Diharapkan akan dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi bangun ruang dan untuk menambah literature guru tentang media pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Dapat dijadikan bahan pertimbangan atau pijakan bagi lembaga sekolah sekaligus bagi kerangka acuan dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa dan bagi saya selaku peneliti sebagai sarana untuk menambah wawasan tentang pembelajaran di sekolah dan sebagai pengalaman yang sangat berharga dalam mengimplementasikan media tiga dimensi di lapangan secara langsung.

4. Bagi peneliti

Dapat dijadikan referensi untuk peneliti di sekolah dasar, selain itu hasil penelitian ini dapat dijadikan gambaran dan pengalaman dalam melakukan penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar Dan Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Belajar Matematika

Pengertian belajar matematika dapat kita temukan dalam berbagai sumber atau literatur. Meskipun kita melihat ada perbedaan-perbedaan didalam rumusan pengertian belajar tersebut dari masing-masing ahli, namun secara prinsip kita menemukan kesamaan-kesamaannya.

Burton (Aunurrahman, 2009:35) merumuskan pengertian belajar sebagai “perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Winkel (Purwanto, 2008:39) mengungkapkan bahwa “belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap”.

Sementara, Whitherington (Aunurrahman, 2009:35) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian, atau suatu pengertian”.

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 di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar matematika adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan yang menggunakan bahasa simbolis dan universal yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

b. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Sasaran dari kegiatan belajar mengajar adalah hasil belajar. Apabila proses belajar mengajar berjalan baik, maka hasil belajar juga baik. Artinya hasil belajar harus bisa dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh pengajar dalam menyelesaikan suatu masalah dan sebagai pertimbangan dalam langkah selanjutnya. Sukmadinata (Karwati dan Priansa, 2014:214) mengemukakan bahwa “hasil merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang”. Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang berkenaan dengan materi suatu pelajaran.

Winkel (Purwanto, 2008:45) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Sementara, Aunurrahman (2009:37) mengemukakan bahwa:

Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar pada umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat

menyentuh perubahan pada aspek afektif, termasuk perubahan aspek emosional.

Selanjutnya Jenkins dan Unwin (Karwati dan Priansa, 2014:216) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan peserta didik sebagai hasil kegiatan belajarnya”.

Gagne (Aunurrahman, 2009:47) mengemukakan ada lima macam hasil belajar, yaitu:

- 1) Keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.
- 2) Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat, dan berpikir.
- 3) Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
- 5) Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha dan pikiran yang dinyatakan dalam bentuk bahasa simbolis dan universal yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak perubahan tingkah laku pada diri individu.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika

Sudjana (2002:39) mengungkapkan bahwa “hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan”. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Clark (Sudjana, 2003:39) bahwa “hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan”.

Djaali (Karwati dan Priansa, 2014:217) mengemukakan bahwa:

Faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar bisa berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada dari luar dirinya. Faktor dari dalam diri, misalnya kesehatan, intelegensi, minat dan motivasi, serta cara belajar, sedangkan faktor dari luar diri, misalnya keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yakni:

- 1) Faktor Intern, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor intern tersebut adalah kecerdasan atau intelegensi, bakat, minat, dan motivasi.
- 2) Faktor ekstern, yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang sifatnya berasal dari luar diri siswa tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern, antara lain keadaan lingkungan keluarga, keadaan lingkungan sekolah, dan keadaan lingkungan masyarakat.

d. Pembelajaran Matematika di SD

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. 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.

2. Media Gambar Tiga Dimensi

a. Pengertian Media Gambar

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) (dalam Sadiman, 2011:7) mengartikan media gambar sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Sedangkan menurut Arsyad (2011:3) media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media gambar hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan diantaranya yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2011:7).

Heinich dalam Arsyad (2011:4) menyatakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Suatu proses belajar mengajar guru pastinya akan membutuhkan adanya suatu media dalam menyampaikan maksud dan isi pengajarannya. Suatu penggunaan media dalam proses belajar mengajar berfungsi untuk mempermudah siswa dalam membayangkan suatu benda yang bersifat konkrit.

Proses pembelajaran dengan kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Melihat pentingnya suatu media dalam proses belajar mengajar, guru harus mampu menentukan media apa yang harus dan dapat dipakai untuk suatu materi tertentu yang akan di berikan saat pelajaran berlangsung, karena tidak semua media dapat di gunakan untuk berbagai materi. Selain itu, guru juga harus dapat melihat tingkat kemampuan siswanya dalam menerima suatu materi dengan suatu media.

Menurut Djamarah (2010:124) dilihat dari jenisnya, media dibagi kedalam :

- a. Media auditif yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio, cassette recorder dan lain sebagainya. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.
- b. Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam. Misalnya film strip, benda-benda yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa dan lain sebagainya. Ada pula media visual

yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

- c. Media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi jenis media yang pertama dan yang kedua. Misalnya video bergambar dan bersuara.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Media merupakan komponen penting dalam aktivitas pembelajaran. Jika digunakan dengan semestinya komponen ini dapat menentukan kualitas penyampaian informasi dan pengetahuan kepada siswa.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan, karena tidak semua yang kita sampaikan hanya dengan lisan dapat diterima dan dipahami dengan makna yang sama oleh penerima pesan. Oleh karena itu, diperlukan perhatian pemilihan media yang tepat untuk materi dan karakteristik penerima pesan.

b. Media Gambar Tiga Dimensi

Menurut Rayanda Asyhar (2012) media tiga dimensi memiliki arti sebuah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal, kebanyakan merupakan objek sesungguhnya (*real object*). Sedangkan menurut Moedjiono (2002) bahwa media tiga dimensi memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerja, dapat memberikan pengalaman secara langsung, penyajiannya secara konkrit dan menghindari *verbalisme*.

Media tiga dimensi yang digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar umumnya memiliki bentuk yang sederhana baik dalam penggunaan dan pemanfaatannya maupun dalam proses prosedurnya karena tidak memerlukan keahlian khusus dalam penggunaannya, dapat dibuat sendiri oleh guru dan bahannya pun dapat diperoleh dengan mudah di lingkungan sekitar kita.

Pada penerapan penggunaan media tiga dimensi untuk siswa sekolah dasar penulis menggunakan media tiga dimensi bangun ruang yang terdiri dari beberapa benda diantaranya; kubus, balok, kerucut, prisma dan bola. Media pembelajaran digunakan agar siswa memiliki gambaran nyata tentang bangun ruang dalam pelajaran matematika.

Seperti dijelaskan di atas, bahwa media tiga dimensi yang digunakan tergolong sederhana dan mudah dalam penggunaannya serta bahannya dapat diperoleh dari lingkungan di sekitar, maka pemilihan bahan dasar seperti kayu, kertas-kertas bekas, plastik, dan beberapa sisa sampah plastik dapat dilakukan sendiri oleh guru yang bersangkutan atau juga dapat mengajak siswa untuk ikut berperan aktif dalam proses pembuatannya.

c. Jenis dan Karakteristik Media Gambar Tiga Dimensi

Setiap jenis media gambar memiliki jenis dan karakteristik masing-masing begitu juga pada media tiga dimensi. Masing-masing menampilkan fungsi tertentu dalam menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Dalam bukunya Nana Sudjana (2001) mengatakan media tiga dimensi memiliki lima model, yakni model padat, model penampang, model kerja, mocks-up dan diorama. Penggunaan model padat (bangun ruang) media tiga dimensi memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Praktis dalam penggunaannya.
2. Mampu menyajikan teori dan praktik secara terpadu.
3. Melibatkan siswa dalam penggunaannya.
4. Pesan yang sama dapat disebarkan kepada siswa secara serentak.
5. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.

Penggunaan bangun ruang pada pelajaran matematika pada siswa sekolah dasar memiliki manfaat yang sangat baik bagi perkembangan motorik siswa, karena siswa dapat berinteraksi langsung mengenai materi bangun ruang yang sedang dibahas, dan dapat memegang benda yang dimaksud untuk mengetahui bagian-bagian sudutnya, volume dan ukurannya. Selain itu unsure warna yang melekat pada media tiga dimensi itu juga dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mempelajari bangun ruang secara khusus dan pelajaran matematika pada umumnya.

3. Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi dalam pembelajaran Matematika

Penggunaan media tiga dimensi merupakan salah satu metode guru dalam menyampaikan materi atau bahan pembelajaran. Siswa akan lebih mudah menyerap informasi yang diberikan guru karena dengan menggunakan media tiga dimensi siswa dapat melihat langsung benda-benda yang dimaksud

Dalam penerapannya pada mata pelajaran matematika, penggunaan media tiga dimensi haruslah berkaitan dengan bahan ajar yang akan disampaikan. Penggunaan media tiga dimensi yang sesuai dengan bahan ajar ketika pembahasan materi bangun ruang. Hal tersebut digunakan agar siswa mengetahui secara detail segala hal yang berkaitan dengan bangun ruang. Seperti sifat-sifat bangun ruang, jaring-jaring dari benda-benda bangun ruang serta penyelesaian masalah yang berkaitan dengan bangun ruang yang akan dibahas.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dibuat sesederhana mungkin, dengan tujuan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang akan disampaikan. Walaupun demikian media tiga dimensi sebagai alat dan sumber pengajaran tidak dapat menggantikan guru sepenuhnya yang artinya media tersebut tetap memerlukan guru sebagai fasilitator dalam penyampainnya agar dapat meningkatkan kualitas pengajaran dari mata pelajaran matematika.

4. Langkah-Langkah Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi dalam Pembelajaran Matematika

Langkah-langkah penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran matematika yang digunakan dalam penelitian menurut Yoyok Febri Anggoro(2012) adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi segala kebutuhan yang akan digunakan sebagai contoh dalam pembelajaran bangun ruang
2. Merumuskan tujuan pembelajaran dalam bentuk TIU (Tujuan instruksional Umum) dan menerapkannya dalam pembelajaran menggunakan contoh yang telah disediakan
3. Merumuskan butir-butir materi tentang bangun ruang serta mencontohkan macam-macam bangun ruang
4. Menjelaskan materi dengan disertai langkah-langkah mengkonstruksi bangun ruang
5. Mempraktekkan cara mengkonstruksi bangun ruang
6. Merangkai jaring-jaring bangun ruang sehingga menjadi bentuk sempurna
7. Menjelaskan sifat-sifat bangun ruang
8. Memberikan tugas kelompok
9. Memberikan feed back
10. Evaluasi

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui penggunaan pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi adalah sebagai berikut :

1. Giatri Ramadani (2012) dengan judul pengaruh penggunaan media vusial tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Kota Bandar lampung Universitas Bandarlampung. penggunaan media gambar dibanding dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media gambar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media gambar yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada kelas dan tempat penelitian yang diteliti.
2. Sanden Tahun Ajaran 2009/2010”, sedangkan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Sejarah pada Kelas XI IPA di SMA N 1 Imogiri tahun ajaran 2012/2013

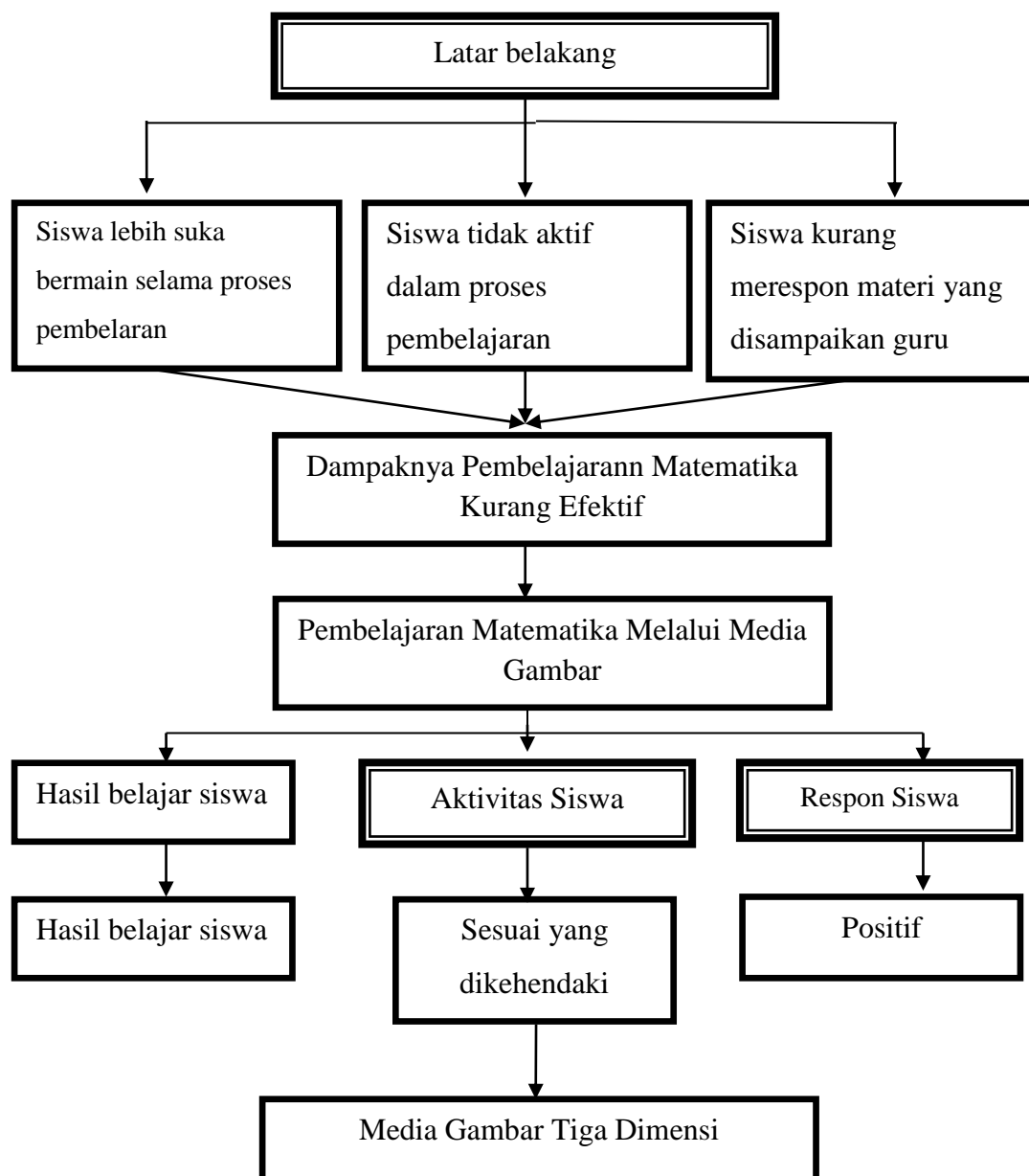
C. Kerangka Pikir

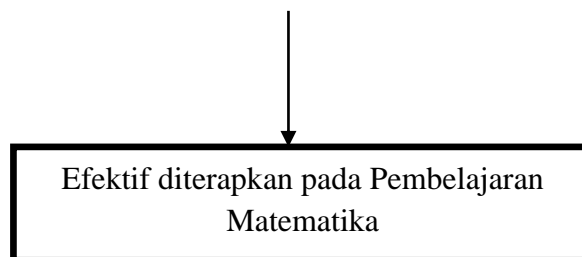
Matematika merupakan cabang ilmu hitung yang memiliki objek kajian abstrak sebagai bahan pelajaran yang wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Seiring berkembangnya zaman dan tuntutan pendidikan maka untuk menunjukkan objek kajian abstrak menjadi lebih jelas maka pembelajaran bisa menggunakan media tiga dimensi. Pembelajaran matematika dengan materi sifat-sifat bangun ruang ini, siswa dituntut untuk bisa membayangkan bagaimana bentuk serta unsur-unsur dari bangun berdimensi tiga ini hanya melalui gambar di dalam buku ataupun di papan tulis yang telah di jelaskan oleh guru mereka. Sehingga tidaklah mengherankan apabila banyak siswa yang mengaku kesulitan dalam memahami materi bangun ruang ini.

Keberhasilan siswa dalam belajar dapat diukur dengan hasil belajar yang diperoleh selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Perolehan hasil belajar matematika kelas III SD Negeri 178 Tanalle masih belum cukup baik. Hasil

belajar diduga dipengaruhi oleh faktor yaitu cara mengajar guru yang masih menggunakan metode konvensional dalam proses kegiatan pembelajaran.

Efektivitas media tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika digambarkan sebagai berikut:





Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

Skema di atas menggambarkan bahwa pada penelitian ini khususnya dikelas III akan dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan media visual tiga dimensi dengan beberapa posttest sama seperti soal pretest dan dari hasil posttest akan terlihat pengaruh dari media tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan uraian kerangka berfikir di atas maka hipotesis penelitian ini adalah ada penggunaan media tiga dimensi efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas III di SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. Adapun hipotesis minor dalam penelitian ini adalah

1. Hasil Belajar Matematika

- a. Rata rata hasil belajar siswa setelah diajar dengan media tiga dimensi, lebih dari 70 (KKM). Untuk keperluan pengujian secara statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut

$$H_0 : \mu \leq 70 \text{ melawan } H_1 : \mu > 70$$

Keterangan : μ = rata-rata skor hasil belajar matematika siswa

(Sumber: Mutmainnah, 2012:25)

- b. Persentase ketuntasan belajar siswa dengan media tiga dimensi secara klasikal lebih dari 79 Untuk keperluan pengujian secara statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut

$$H_0 : \mu \leq 79, \text{ melawan } H_1 : \mu > 79$$

Keterangan : μ = parameter ketuntasan klasikal

(Sumber: Mutmainnah, 2012:25)

- c. Rata-rata gain ternormalisasi siswa yang diajar dengan media tiga dimensi, lebih dari 0.29 (kategori sedang). Untuk keperluan pengujian secara statistik, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut

$$H_0 : \mu_g \leq 0,29, \text{ melawan } H_1 : \mu_g > 0,29$$

Keterangan : μ_g = parameter skor rata-rata gain termonalisasi

(Sumber: Mutmainnah, 2012:25)

2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika

Aktivitas siswa Kelas III SD Negeri 178 Tanalle terhadap pembelajaran matematika melalui penggunaan media tiga dimensi yaitu persentase siswa yang aktif ≥ 75 % (Sumber: Mutmainnah, 2012:25)

3. Respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika

Respon siswa Kelas III SD Negeri 178 Tanalle terhadap pembelajaran matematika melalui penggunaan media tiga dimensi, yaitu persentase yang menjawab ya ≥ 75 % (Sumber: Mutmainnah, 2012:25)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu (*quasi ekspriment*) dengan desain *one group pretest-posttest design*. yaitu suatu penelitian yang menggunakan satu kelompok subjek. Sebelum dan sesudah pemberian perlakuan kelompok tersebut diukur variabelnya. Desainnya adalah sebagai berikut

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>perlakuan</i>	<i>posttest</i>
O ₁	X	O ₂

(Sumber : Sugiono, 2012:111)

Keterangan :

O₁ : Hasil *pretest* siswa sebelum digunakan media gambar tiga dimensi

O₂ : hasil post test siswa sesudah digunakan media gambar tiga dimensi

X : Perlakuan kelas eksperimen dengan media gambar tiga dimensi

Kelas III sebagai kelas eksperimen diberi pembelajarandengan menggunakan media visual tiga dimensi, mula – mula diberikan *pretest* berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 item untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian diberikan pembelajaran dengan menggunakan media visual tiga dimensi. Selanjutnya dilaksanakan *posttest* untuk mendapatkan data hasil perlakuan.

B. Satuan Eksperimen dan Perlakuan

Satuan Eksperimen penelitian ini adalah wilayah generalisasi terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle Tahun Pelajaran 2016/2017 yang terdiri atas 6 (enam) kelas dengan penyebaran yang homogen (tidak ada pengklasifikasian antara siswa yang memiliki kecerdasan yang tinggi dengan siswa yang memiliki kecerdasan rendah). Pemilihan unit eksperimen dalah dengan *teknik simple random Sampling* sehingga yang terpilih adalah kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.

Perlakuan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran media tiga dimensi. Untuk mengetahui keefektifan pembelajran melalui media tiga dimensi terhadap tiga indikator kefektifan yang digunakan, yaitu: ketuntasan hasil belajar, aktifitas siswa dalam pembelajaran matematika, respon siswa terhadap pembelajaran matematika.

C. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaanya itu tahap permulaan suatu kegiatan sebelum peneliti mengadakan penelitian langsung kelapangan untuk mengumpulkan data,

misalnya membuat proposal skripsi, mengurus surat izin untuk mengadakan penelitian kepada pihak-pihak terkait.

Selanjutnya dilakukan penyusunan instrument penelitian yang berkaitan dengan variabel yang akan diteliti berupa penyusunan skala.

b. Tahap Pelaksanaan

Hal yang dilakukan dalam hal ini yakni melakukan penelitian di lapangan guna memperoleh data konkrit dengan menggunakan instrument penelitian yaitu pemberian skala pada siswa dan wawancara pada guru yang bersangkutan.

c. Tahap pengolahan Data

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah melakukan pengolahan data terhadap data yang diperoleh dari hasil penelitian di sekolah dengan menggunakan perhitungan statistic deskriptif dan statistic inferensial.

d. Tahap Pelaporan

Pada tahap ini peneliti menyusun laporan penelitian yang dilakukan dalam bentuk finalisasi penelitian dengan menuangkan hasil pengolahan, analisis, dan kesimpulan tersebut kedalam bentuk tulisan yang disusun secara konsisten, sistematis dan metodologis.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Efektifitas dalam pembelajaran matematika adalah kesesuaian dan ketepatan sebuah usaha yang dilakukan dengan hasil atau tujuan yang akan di capai berdasarkan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya.

2. Media gambar tiga dimensi adalah arti sebuah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal, kebanyakan merupakan objek sesungguhnya (*real object*).
3. Hasil belajar matematika adalah prestasi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang berkenaan dengan materi suatu pelajaran.

E. Instrumen Penelitian

1. Tes Hasil Belajar Matematika

Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi dengan menggunakan media gambar tiga dimensi, guru perlu menyusun suatu tes yang berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tes tersebut kemudian diberikan kepada siswa. Penskoran hasil tes siswa menggunakan skala bebas yang tergantung dari bobot butir tersebut.

2. Lembar Observasi Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media

gambar tiga dimensi. Pengambilan data aktivitas siswa dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung dilakukan oleh seorang observer.

3. Angket Respon Siswa dalam Pembelajaran Matematika

Angket respon siswa digunakan untuk menjawab pertanyaan mengenai respon siswa terhadap pembelajaran yang digunakan. Respon

siswa adalah tanggapan siswa terhadap penggunaan media gambar tiga dimensi.

F. Metode Pengumpul Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Tes Hasil Belajar Matematika

Margono (2010:170) mengemukakan bahwa “tes ialah seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka”. Persyaratan pokok bagi tes adalah validitas dan reliabilitas. Tes digunakan untuk mengukur pencapaian hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan disebut tes hasil belajar.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tes formatif. Patta Bundu (2012:32) mengemukakan bahwa “tes formatif dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung”. Tujuan utamanya untuk memperbaiki pada saat pembelajaran yang dilaksanakan dan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap pokok bahasan tertentu. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini tes formatif dilakukan pada akhir pembelajaran untuk satu pokok bahasan.

Untuk mengukur hasil belajar dan pemahaman siswa digunakan indikator ketetapan dari Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) tahun 2008, yaitu:

Tabel 3.2 Indikator Standar Hasil Belajar Berdasarkan Ketetapan Depdiknas

Interval Nilai	Kategori Hasil Belajar
0 – 45	Sangat Rendah
55 – 69	Rendah

70 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Faturrahman dkk (2012)

Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan untuk mata pelajaran matematika di SD Negeri 178 Tanalle sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Minimal

skor	kategori
$x < 70$	Tidak tuntas
$x \geq 70$	Tuntas

Sumber: SD negeri 178 Tanalle

2. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran matematika

Aktivitas siswa di peroleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa pada saat pemberian tindakan melalui pengamatan.

3. Respon Siswa Terhadap Proses pembelajaran matematika

Respon siswa diperoleh dengan menggunakan angket respon siswa yang dibagikan setelah perlakuan diberikan.

G. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yakni analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol penelitian.

Untuk itu keperluan analisis digunakan untuk mean, standar deviasi, nilai minimum dan nilai maksimum.

Data hasil belajar yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dikategorisasikan sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional, yaitu:

Tabel 3.4 Kategorisasi Standar Hasil Belajar

Interval Nilai	Kategori Hasil Belajar
0 – 54	Sangat Rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Faturrahman dkk (2012)

2. Analisis statistik inferensial

Sugiyono (2014:240) mengemukakan bahwa “statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi”.

Hipotesis statistik minor dalam penelitian ini adalah

4. Hasil Belajar Matematika

- d. Rata rata hasil belajar siswa setelah diajar dengan media tiga dimensi, lebih dari 70 (KKM). Untuk keperluan pengujian secara statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut

$$H_0 : \mu \leq 70 \text{ melawan } H_1 : \mu > 70$$

Keterangan : μ = rata-rata skor hasil belajar matematika siswa

(Sumber: Mutmainnah, 2012:25)

- e. Persentase ketuntasan belajar siswa dengan media tiga dimensi secara klasikal lebih dari 79 Untuk keperluan pengujian secara statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut

$$H_0 : \mu \leq 79, \text{ melawan } H_1 : \mu > 79$$

Keterangan : μ = parameter ketuntasan klasikal

(Sumber: Mutmainnah, 2012:25)

- f. Rata-rata gain ternormalisasi siswa yang diajar dengan media tiga dimensi, lebih dari 0.29 (kategori sedang). Untuk keperluan pengujian secara statistik, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut

$$H_0 : \mu_g \leq 0,29, \text{ melawan } H_1 : \mu_g > 0,29$$

Keterangan : μ_g = parameter skor rata-rata gain termonalisasi

(Sumber: Mutmainnah, 2012:25)

5. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika

Aktivitas siswa Kelas III SD Negeri 178 Tanalle terhadap pembelajaran matematika melalui penggunaan media tiga dimensi yaitu persentase siswa yang aktif ≥ 75 % (Sumber: Mutmainnah, 2012:25)

6. Respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika

Respon siswa Kelas III SD Negeri 178 Tanalle terhadap pembelajaran matematika melalui penggunaan media tiga dimensi, yaitu persentase yang menjawab ya ≥ 75 % (Sumber: Mutmainnah, 2012:25)

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis. Pengujian hipotesis digunakan hanya untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. Terlebih

dahulu dilakukan pengujian dasar-dasar analisis yaitu uji normalitas sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji Chi-Kuadrat dengan rumus:

$$X^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(Sumber. Arikunto 2002: 290)

Keterangan :

X^2 = Nilai Chi-Kuadrat

f_o = Frekuensi hasil pengamatan

f_h = frekuensi harapan

K = banyak Kelas

Criteria Pengujian

Apabila X^2 hitung $\leq X^2$ tabel dengan $dk = (k-1)$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5% maka data dikatakan berdistribusi normal.

1. Pengukuran Respon Siswa

Pengukuran respon siswa merasa perlu dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterkaitan dan antusias belajar pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga “Kancing Putih dan Kancing Hitam”.

Angket respon siswa digunakan untuk mengukur pendapat siswa terhadap perangkat baru, dan kemudahan memahami komponen-komponen: materi/ isi pelajaran, format buku siswa, dan tujuan pembelajaran, LKS, suasana belajar, dan cara guru mengajar serta minat penggunaan, kejelasan penjelasan dan bimbingan guru. Presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase respon siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan: A = proporsi siswa yang memilih

B = jumlah siswa (responden)

Analisis respon siswa terhadap proses pembelajaran ini dilakukan dengan mendeskripsikan respon siswa terhadap proses pembelajaran. Presentase tiap respon dihitung dengan cara, jumlah aspek yang muncul dibagi dengan seluruh siswa dikalikan 100%. Angket respon siswa diberikan kepada siswa setelah seluruh kegiatan belajar mengajar selesai dilaksanakan.

Instrumen penelitian dibuat dalam bentuk *checklist* dengan menggunakan analisis kuantitatif pada hasil jawaban yang diperoleh dengan ketentuan skor seperti pada Tabel 3.5 dibawah ini:

Tabel 3.5 Analisis Kuantitatif pada Skala Sikap

Skala Sikap	Skor
Setuju (S)	4
Ragu – Ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(sumber : sugiyono)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil dan Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng. Sekolah tersebut terletak di Jl. Poros Buludua yang memiliki 6 ruangan dan tenaga pengajar sebanyak 9 orang. Jumlah keseluruhan siswa SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng 149 orang dari kelas 1-6. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas III, siswa kelas III berjumlah 28 orang. Penelitian ini berlangsung disekolah selama beberapa hari yang dimulai pada tanggal 29 Juli 2017 sampai 29 Agustus 2017 untuk mendapatkan data yang diperlukan selbihnya dilakukan analisis dari data yang telah terkumpul. Maka hasil penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Selama berlangsungnya penelitian tercatat sikap yang terjadi pada setiap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sikap siswa tersebut di peroleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan dalam proses belajar mengajar berlangsung yang digunakan untuk mengetahui perubahan sikap siswa di kelas. Adapun deskriptif tentang sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran di tentukan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dan Presentase Aktivitas Belajar Selama Penelitian berlangsung.

No	Aktivitas	Pertemuan/ Frekuensi				Presentase %
		I	II	III	Rata-Rata	
1	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran	27	28	28	27,33	100
2	Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi	19	25	27	23,66	85,18
3	Siswa yang menjawab pertanyaan guru baik lisan maupun tulisan	7	15	24	15,33	56,77
4	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung	2	9	18	9,66	35,77
5	Siswa yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran	10	3	-	33	16,03
6	Siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal dipapan tulis	10	19	23	17,33	64,18
	Siswa yang mengerjakan soal dengan benar	10	24	27	20,33	75,29
	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pada akhir pembelajaran	15	26	27	22,66	83,92

Sumber: Data primer 2017, diolah dari lampiran 1

Observasi siswa pada saat menggunakan media tiga dimensi

- a. Presentase kehadiran siswa pada saat proses pembelajaran yaitu 100%.
- b. Presentase siswa yang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung yaitu 85,18%.
- c. Presentase siswa yang melakukan aktifitas negatif selama proses pembelajaran (main-main, ribut, dll) yaitu 56,7%.

- d. Presentase siswa yang aktif dalam mengerjakan soal pada saat pembahasan tugas yaitu 35,77%.
- e. Presentase siswa yang mampu mengerjakan soal dengan benar di papan tulis yaitu 16,03%.
- f. Presentase siswa yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal yaitu 64,18%.
- g. Presentase siswa yang kurang percaya diri dalam mengerjakan kuis (tidak mengerjakan, menyontek, dll) yaitu 75,29%.
- h. Presentase siswa yang melakukan aktifitas negatif pada saat pemberian tugas/ sering keluar kelas, mengganggu, ribut,dll yaitu 83,92%.

Proses pembelajaran yang berlangsung dengan menjelaskan materi bagun ruang, kemudian memberikan soal *pre-test* dan *post-test*. Proses pembelajaran yang berlangsung di SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng menggunakan metode yang sepenuhnya diperankan oleh guru, sedangkan siswa di sekolah tersebut cenderung hanya menerima materi dari seorang guru. Saat pembelajaran akan segera dilaksanakan, terlebih dahulu guru memulai dengan menyiapkan siswa yang dipimpin oleh ketua kelas.

Kemudian setelah selesai guru memberikan apersepsi materi yang sebelumnya dan mengingatkan siswa untuk selalu bertanya mengenai materi sebelumnya apakah masih ada yang mengingatnya. Setelah apersepsi selesai dibahas, guru mulai menyiapkan materi baru dengan harapan sebelumnya siswa-siswa sudah membaca materi tersebut dengan tujuan agar guru lebih mudah untuk menjelaskan, dan pembelajaran berpusat pada guru.

2. Hasil Belajar dengan Analisis Statistik Deskriptif

a. Pre test

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng mulai tanggal 29 Juli 2017 – 29 September 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo kabupaten Soppeng. Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *Pre-Test* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo kabupaten Soppeng

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah murid	28
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	75
Nilai minimum	10
Mean	65
Nilai rata-rata	38,75

(Sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 4)

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo kabupaten Soppeng, setelah dilakukan *Pre-test* adalah 38,75 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum 75 dari skor ideal 100, skor minimum 10 dari skor ideal 100, dan rentang skor 65 dari skor ideal 100 yang mungkin di capai. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri

178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo kabupaten Soppeng, berada dalam kategori sangat rendah.

Hal ini disebabkan karena masih kurangnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Apabila skor hasil belajar siswa dikelompokkan kedalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi nilai seperti yang disajikan pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar *Pre-test*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	0 – 45	Sangat rendah	10	36
2	55 – 69	Rendah	7	25
3	70 – 79	Sedang	7	25
4	80 – 89	Tinggi	3	10
5	90 – 100	tinggi	1	4
Jumlah			28	100

(Sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 4)

Berdasarkan tabel 4.3, diperoleh bahwa dari 28 orang jumlah siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng, terdapat 10 orang murid yang berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 36%, 7 orang siswa yang berada pada kategori rendah dengan persentase 25%, 7 orang siswa yang berada pada kategori sedang dengan persentase 25%, 3 orang siswa yang berada pada kategori tinggi dengan persentase 10%, dan 1 orang siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 4%. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya minat dan perhatian belajar murid serta proses pembelajaran di dominasi oleh siswa yang pintar saja.

Berdasarkan data hasil belajar siswa terteliti yang tercantum pada lampiran, maka persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng pada hasil belajar *Pre-test* dapat di lihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pre-test*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$\times < 70$	Tidak tuntas	22	79
$\times \geq 70$	Tuntas	6	21
Jumlah		28	100

(Sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 4)

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng setelah dilakukan *Pre-test* hasil belajar matematika, terdapat 22 orang siswa yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase 79%, dan 6 orang siswa yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 21%. Ini berarti ketuntasan belajar tidak memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 38,75 tidak mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

b. Post Test

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. Adapun deskriptif secara kuantitatif skor hasil belajar *Post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas III

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah murid	28
Nilai ideal	100
Nilai maksimum	100
Nilai minimum	40
Rentang nilai	60
Nilai rata-rata	78

(Sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 4)

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng setelah dilakukan *Post-test* adalah 78 dari skor ideal yang mungkin dicapai adalah 100. Skor maksimum 100 dari skor ideal 100, skor minimum 40 dari skor ideal 100, dan rentang skor 60 dari skor ideal 100 yang mungkin di capai. Skor rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng berada dalam kategori tinggi.

Hal ini disebabkan karena meningkatnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan dengan menggunakan alat peraga. Apabila skor hasil

belajar siswa dikelompokkan kedalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi nilai seperti yang disajikan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar *Post-test*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase %
1	0 – 45	Sangat rendah	1	4%
2	55 – 69	Rendah	1	4%
3	70 – 79	Sedang	5	18%
4	80 – 89	Tinggi	6	21%
5	90 – 100	Sangat tinggi	15	53%
Jumlah			28	100

(Sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 4)

Berdasarkan tabel 4.6, diperoleh bahwa dari 28 orang jumlah siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng, terdapat 1 orang murid yang berada pada kategori sangat rendah dengan persentase 4%, 1 orang siswa yang berada pada kategori sedang dengan persentase 4%, 5 orang siswa yang berada pada kategori tinggi dengan persentase 18%, 6 orang siswa yang berada pada kategori tinggi dengan persentase 21 % dan 15 orang siswa yang berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 53%. Hal ini disebabkan meningkatnya minat dan perhatian belajar siswa.

Berdasarkan data hasil belajar siswa terteliti yang tercantum pada lampiran, maka persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas III SD

Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng, pada hasil belajar *Post-test* dapat di lihat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Post-test*

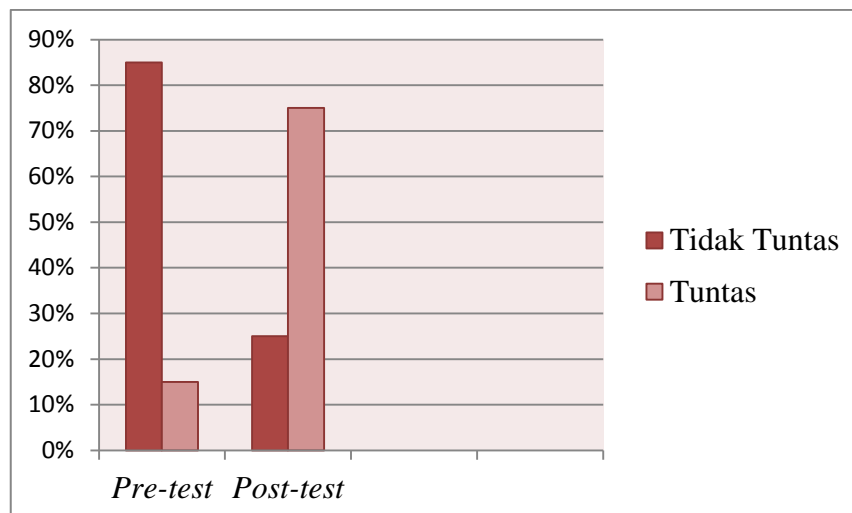
Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 < x < 70$	Tidak tuntas	7	25
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	21	75
Jumlah		28	100

(Sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 7)

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng setelah dilakukan *Post-test* hasil belajar matematika, terdapat 7 orang siswa yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase 25%, dan 21 orang siswa yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 75%. Ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 78 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Pre-test dan Post-test



B. Pembahasan Hasil penelitian

Media tiga dimensi menurut Moedjiono (2002) bahwa media tiga dimensi memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerja, dapat memberikan pengalaman secara langsung, penyajiannya secara konkrit dan menghindari *verbalisme*.

Menurut Rayanda Asyhar (2012) media tiga dimensi memiliki arti sebuah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal, kebanyakan merupakan objek sesungguhnya (*real object*).

Hal itupun yang saya temukan di lapangan tempat penelitian di SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng bahwa penggunaan media gambar tiga dimensi memang sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi bangun ruang. Terlihat dari hasil belajar siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan hasil belajar hanya 6 orang siswa dari 28 orang siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar, dan

setelah pemberian alat peraga dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan ketuntasan hasil belajar siswa meningkat yaitu 21 orang siswa yang tuntas dan hanya 7 orang siswa yang tidak tuntas. Ini berarti penggunaan media gambar tiga dimensi memiliki pengaruh nyata dan positif yang diperoleh siswa yang belajar menggunakan media gambar tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh para ahli.

Faktor yang mempengaruhi penggunaan media gambar tiga dimensi sehingga berhasil digunakan dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng yaitu praktis dalam penggunaannya, dapat dipergunakan di hampir semua satuan tingkat pendidikan, dan mudah untuk dibawa sehingga siswa yang sebelumnya kurang memperhatikan pembelajaran karena guru kurang mempertimbangkan pemakaian metode dan alat peraga yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hanya diajar dengan metode ceramah, akhirnya merasa tertarik untuk mengikuti dan memperhatikan pelajaran dan penjelasan guru, sehingga hasil belajar matematika dapat meningkat.

Hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika dapat dilihat dari hasil *pre-test* sebelum diberi perlakuan berada pada kategori sangat rendah, nilai rata-rata hasil belajar murid yaitu 38,75% dan sangat rendah 36%, rendah 25%, sedang 25%, tinggi 10% dan sangat tinggi berada pada presentase 4%.

Kemudian setelah diberi perlakuan dengan menggunakan alat peraga terjadi peningkatan yang signifikan yaitu berada pada kategori sangat tinggi terlihat dari nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 78%. Jadi hasil belajar setelah dilaksanakannya lebih baik dengan sebelum dilaksanakannya penggunaan alat

peraga. Selain itu persentasi kategori hasil belajar siswa juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 53% tinggi 21%, sedang 18%, rendah 4%, dan sangat rendah berada pada presentase 4%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji chi kuadrat, dapat diketahui bahwa hasil belajar *pre-test* dapat diperoleh nilai chi kuadrat_{hitung} sebesar 1,12 dan chi kuadrat_{tabel} sebesar 11,07. Sedangkan perhitungan hasil belajar *post-test* diperoleh nilai chi kuadrat_{hitung} sebesar 15,84 dan chi kuadrat_{tabel} 11,07 hasil pengujian bahwa nilai chi kuadrat_{hitung} ternyata memenuhi kriteria, chi kuadrat hitung \leq chi kuadrat_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Dari perhitungan diperoleh chi kuadrat_{hitung} sebesar 14,84 dan chi kuadrat_{tabel} sebesar 11,07 dengan taraf signifikan 0,05. Hasil pengujian bahwa chi kuadrat_{hitung} ternyata memenuhi kriteria pengujian, chi kuadrat_{hitung} \leq dari chi kuadrat_{tabel}. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis (H_0) ditolak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasar hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media gambar tiga dimensi berada pada kategori terlaksana dengan sangat baik dengan rata-rata 38,75.
2. Dari hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa setelah pembelajaran melalui penerapan media gambar tiga termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 90,09 dan standar deviasi 8,20. Hasil ini juga menunjukkan bahwa terdapat 21 siswa atau 75% yang mencapai KKM dan 7 siswa atau 25% yang tidak mencapai KKM (mendapat skor dibawah 70).
3. Aktivitas siswa yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran dari aspek yang diamati secara keseluruhan dikategorikan aktif. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata persentase aktivitas siswa yaitu sebanyak 62,05 aktif dalam pembelajaran matematika.
4. Pembelajaran melalui penggunaan media gambar tiga dimensi pada siswa kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng mendapat respon positif dengan rata-rata persentase siswa yang memberi respons positif sebesar 77,34% dari jumlah keseluruhan siswa
5. Berdasarkan kriteria keefektifan pembelajaran yang telah dikemukakan sebelumnya maka pembelajaran matematika efektif melalui penggunaan

media gambar tiga dimensi pada siswa kelas III SD Negeri !78 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng.

6. penelitian dan pembahasan di kelas III SD Negeri !78 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng, dapat dilihat pada kegiatan *pre-test* hasil belajar matematika siswa kelas III yang memperoleh nilai tergolong tinggi dengan presentase 15% ini berarti ketuntasan belajar tidak memuaskan secara klasikal, karena nilai rata-rata 38,75 tidak mencapai KKM yang diharapkan. Sedangkan pada kegiatan *post-test* hasil belajar matematika siswa kelas III yang memperoleh nilai tertinggi tergolong tinggi dengan presentase 53%, dilihat dari ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 78 dan nilai tersebut mencapai KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu 70.

B. Saran

Dari hasil penelitian, diajukan beberapa saran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, antara lain :

1. Dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga sebaiknya guru tegas kepada siswa pada saat pengkondisian awal karena jika guru tidak tegas maka guru akan kehilangan cukup banyak waktu untuk menyampaikan materi.
2. Pada saat akhir pembelajaran sebaiknya guru tidak hanya menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan tetapi juga meriview materi yang telah dilakukan.

3. Kepala sekolah memfasilitasi dan memotivasi guru yang ingin melakukan kegiatan pembelajarannya dengan alat peraga media gambar maupun alat peraga lainnya.
4. pembelajaran dengan menggunakan alat peraga kancing bilangan dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajar matematika agar lebih menarik perhatian siswa sehingga hasil belajar matematika siswa meningkat.
5. Penelitian lanjutan dapat dikembangkan lagi, dengan menggunakan alat peraga kancing bilangan ataupun alat peraga lainnya, selain terhadap hasil belajar siswa juga dapat dikembangkan terhadap variabel yang lain, seperti keaktifan, pemahaman konsep, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta; PT. Rineka Cipta
- Arsyad, 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta; Rajawali Pers
- Asyar, Rayandar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta; Gaung Pers
- Aunurrahman, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Bundu, Patta. 2012. *Asesmen Pembelajaran*. Padang; Hayfa Press
- Djamarah, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta; Rineka Cipta.
- kini menuju harapan masa depan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional 1999/2000.
- Febri, Yoyok. 2012, "Penggunaan Media Tiga Dimensi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Materi Bangun Ruang", vol 1, dalam "file:///C:/Users/ASUS/AppData/Local/Temp/232-604-1-PB-1.pdf", diunduh pada 28 agustus 2017
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta; Rineka Cipta
- Moedjiono, 2012. *belajar dan pembelajaran*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang Standar isi*
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Isi*
- Sadiman, 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta; PT Graha Grafindo Persada
- Soedjadi, 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia Konstansi keadaan masa*
- Sudjana, Nana. 2001. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung; Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Cemerlang

RIWAYAT HIDUP

Ririn Taswari, dilahirkan di Soppeng pada tanggal 10 Juli 1994 Anak Pertama dari dua bersaudara, dan merupakan buah kasih sayang dari pasangan Abd.Latief dan Rosnawati, S.Sos. Penulis mulai masuk kejenjang Pendidikan Dasar pada tahun 2001 dan tamat tahun 2007 di SD Negeri 178 Tanalle Kabupaten Soppeng dan tamat SMP Muhammadiyah Walattasi tahun 2010, dan tamat SMA Negeri 1 Marioriwawo tahun 2013. Pada tahun yang sama (2013), penulis melanjutkan pendidikan pada program studi S1 PGSD di Universitas Muhammadiyah Makassar sampai sekarang.

LAMPIRAN I**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SD Negeri 178 Tanalle
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/semester : III (Tiga) /1 (Satu)
Alokasi waktu : 4 x 35 menit

A. Standar Kompetensi :

8. Memahami sifat bangun ruang sederhana dan hubungan antar bangun datar

B. Kompetensi Dasar

8.2 Menentukan jaring-jaring balok dan kubus

C. Tujuan Pembelajaran**

Peserta didik dapat :

- Menyebutkan dan menggambar bangun sesuai sifat-sifat bangun ruang yang diberikan
- Menggambar dan membuat berbagai jaring-jaring kubus

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

- *Rasa ingin tahu , Mandiri, Kreatif, Kerja keras, Disiplin, Demokratis, Tanggung-jawab , Menghargai Prestasi*

D. Materi Ajar

- jaring-jaring balok dan kubus

E. Metoda Pembelajaran

- deduktif-deskriptif (meringkas uraian materi)
- ekspositori (menerangkan)
- tanya jawab
- latihan

F. Langkah-langkah Pembelajaran

- Kegiatan awal
 - Apersepsi
 - Demonstrasi
 - Mengingat kembali konsep sifat-sifat bangun ruang sederhana
- Kegiatan Inti
 - *Eksplorasi*
 Dalam kegiatan eksplorasi, guru:
 - ☞ Siswa dapat Menentukan jaring-jaring balok dan kubus
 - *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Melakukan pengamatan dan diskusi
- ☞ Memberikan catatan deduktif-deskriptif tentang sifat-sifat bangun ruang : balok dan kubus
- ☞ Mengeksposisi tentang sifat-sifat bangun ruang : balok dan kubus
- ☞ Tanya jawab

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

▪ **Kegiatan Penutup**

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Memberikan latihan soal
- ☞ Memberikan soal Pekerjaan Rumah
- ☞ Menutup pelajaran

G. Alat/Bahan dan Sumber Belajar

- Buku Pelajaran Matematika Penekanan pada Berhitung untuk Sekolah Dasar Kelas 3,
- Matematika SD untuk Kelas III 4B,

H. Penilaian

Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Rasa ingin tahu</i> : Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. ○ <i>Mandiri</i> : Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. ○ <i>Kreatif</i>: Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menyebutkan sifat-sifat bangun ruang : balok dan kubus 	Tugas Individu dan Kelompok	Laporan buku pekerjaan rumah	<ul style="list-style-type: none"> ○ Sebutkan sifat-sifat bangun ruang : balok dan kubus

<p>dimiliki.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Kerja keras</i> : Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas,serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. ○ <i>Disiplin</i> : Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan ○ <i>Demokratis</i> : Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. ○ <i>Tanggung-jawab</i> : Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan,terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. ○ <i>Menghargai Prestasi</i> : Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang 				
---	--	--	--	--

lain.				
-------	--	--	--	--

Format Kriteria Penilaian

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI


No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

LEMBAR Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Sikap			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

 Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.

Wali Kelas III

Sri Wahyuni,S.Pd,SD

NIP :

Soppeng, Agustus 2017

Peneliti

Ririn Taswari

NIM : 10540898313

Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Negeri 178 Tanalle

Zainuddin, S.Pd

NIP: 19611231 1983061 015

LAMPIRAN II

TES HASIL BELAJAR SISWA (PRETEST)

“Efektivitas Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng”

A. Tujuan dan Petunjuk

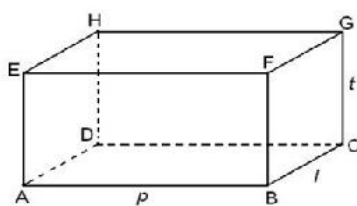
1. Tes ini untuk mengukur hasil belajar Matematika, disebarkan untuk mengumpulkan data dalam rangka studi kesarjanaan (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Harap dijawab dengan sebaik-baiknya, demi pentingnya penelitian ini.
3. Jawablah pada lembar jawaban yang telah disediakan.
4. Atas perhatian dan partisipasinya kami ucapkan terima kasih.

B. Biodata

1. Nama :
2. Kelas/Semester :

C. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

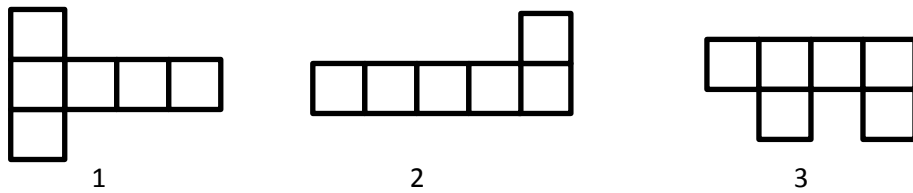
1. Perhatikan gambar berikut



Gambar di samping menunjukkan balok ABCD.EFGH. Bidang sisi yang sama besar dengan bidang ABFE adalah bidang sisi ...

- a. BCGF
 - b. CDHG
 - c. EFGH
 - d. BCGF.
2. Perhatikan kembali balok ABCD.EFGH pada soal nomor 1. Ruas garis yang sama panjang dengan DC adalah ...
 - a. BC
 - b. AE
 - c. HG
 - d. AF
 3. Berikut ini yang bukan merupakan sifat-sifat kubus, adalah ...
 - a. Semua bidang sisinya berbentuk persegi dan sama besar
 - b. Memiliki tiga pasang rusuk yang sama panjang
 - c. Memiliki 8 titik sudut yang besarnya 90°
 - d. Semua rusuknya sama panjang

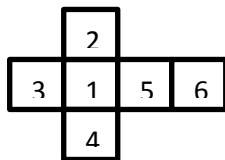
4. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas menunjukkan 3 rangkaian persegi. Dari ketiga rangkaian tersebut yang merupakan jaring-jaring kubus adalah rangkaian nomor ...

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

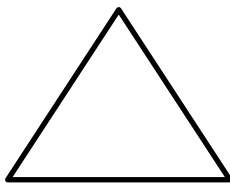
5. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di samping menunjukkan jaring-jaring kubus. Jika persegi nomor 1 merupakan alas kubus, maka bidang atas kubus, maka bidang atas kubus adalah persegi nomor ...

- a. 6
- b. 5
- c. 4
- d. 3

6. Perhatikan gambar berikut !



Banyaknya simetri lipat pada segitiga samasisi seperti tampak pada gambar di samping adalah ...

- a. 2
- b. 3
- c. 4
- d. 5

7. Pernyataan bi bawah ini benar, **kecuali** ...

- a. Banyak sisi pada balok adalah 6
- b. Banyak rusuk pada kubus ada 12
- c. Banyak rusuk pada tabung ada 4
- d. Banyak rusuk pada tabung ada 1

8. Bangun – bangun di bawah ini yang titik sudutnya lebih dari 2 adalah ...

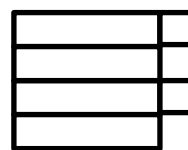
- a. Kubus,balok,kerucut
- b. Limas segitiga,prisma segitiga,tabung
- c. Balok, limas, prisma segitiga
- d. Balok,limas,bola

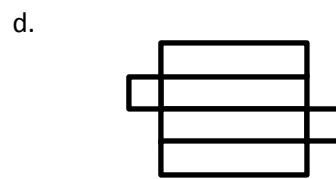
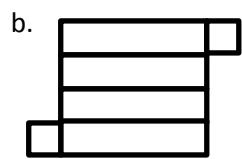
9. Gambar di bawah ini yang merupakan jaring-jaring balok,**kecuali**...

a.



c.





10.

LAMPIRAN III

**TES HASIL BELAJAR SISWA
(POSTTEST)**

**“Efektivitas Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar
Matematika Pada Siswa Kelas III SD Negeri 178 Tanalle Kecamatan
Marioriwawo Kabupaten Soppeng”**

B. Tujuan dan Petunjuk

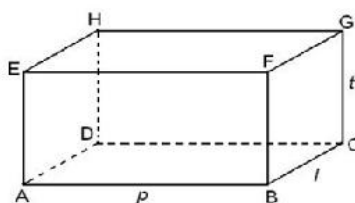
5. Tes ini untuk mengukur hasil belajar Matematika, disebarkan untuk mengumpulkan data dalam rangka studi kesarjanaan (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Harap dijawab dengan sebaik-baiknya, demi pentingnya penelitian ini.
7. Jawablah pada lembar jawaban yang telah disediakan.
8. Atas perhatian dan partisipasinya kami ucapkan terima kasih.

D. Biodata

3. Nama :
4. Kelas/Semester :

E. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Perhatikan gambar berikut



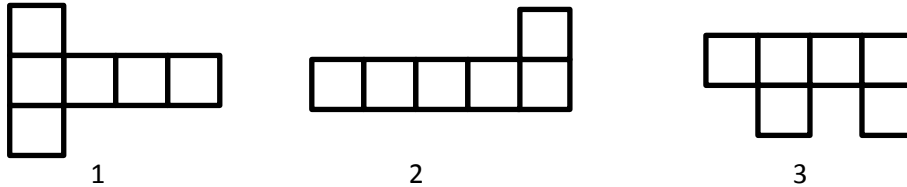
ambar di samping menunjukkan balok BCD.EFGH. Bidang sisi yang sama besar dengan dang ABFE adalah bidang sisi ...

- BCGF
CDHG

- c. EFGH
d. BCGF.

2. Perhatikan kembali balok ABCD.EFGH pada soal nomor 1. Ruas garis yang sama panjang dengan DC adalah ...
 - c. BC
 - d. AE
 - c. HG
 - d. AF
3. Berikut ini yang bukan merupakan sifat-sifat kubus, adalah ...
 - e. Semua bidang sisinya berbentuk persegi dan sama besar

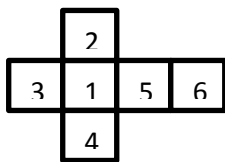
- f. Memiliki tiga pasang rusuk yang sama panjang
 - g. Memiliki 8 titik sudut yang besarnya 90°
 - h. Semua rusuknya sama panjang
4. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas menunjukkan 3 rangkaian persegi. Dari ketiga rangkaian tersebut yang merupakan jaring-jaring kubus adalah rangkaian nomor ...

- c. 1
- d. 2
- c. 3
- d. 4

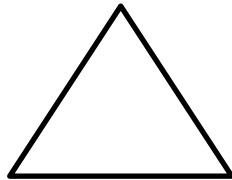
5. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di samping menunjukkan jaring-jaring kubus. Jika persegi nomor 1 merupakan alas kubus, maka bidang atas kubus, maka bidang atas kubus adalah persegi nomor ...

- c. 6
- d. 5
- c. 4
- d. 3

6. Perhatikan gambar berikut !



Banyaknya simetri lipat pada segitiga samasisi seperti tampak pada gambar di samping adalah ...

- a. 2
- b. 3
- c. 4
- d. 5

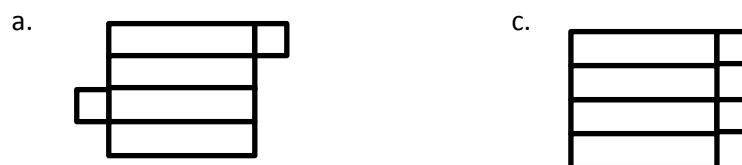
7. Pernyataan di bawah ini benar, **kecuali** ...

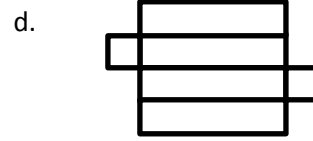
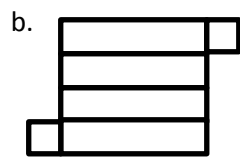
- a. Banyak sisi pada balok adalah 6
- b. Banyak rusuk pada kubus ada 12
- c. Banyak rusuk pada tabung ada 4
- d. Banyak rusuk pada tabung ada 1

8. Bangun – bangun di bawah ini yang titik sudutnya lebih dari 2 adalah ...

- a. Kubus, balok, kerucut
- b. Limas segitiga, prisma segitiga, tabung
- c. Balok, limas, prisma segitiga
- d. Balok, limas, bola

9. Gambar di bawah ini yang merupakan jaring-jaring balok, **kecuali**...





10.

KUNCI JAWABAN

1. C
2. C
3. B
4. A
5. A

LAMPIRAN V

DAFTAR HADIR SISWA

KELAS III

No.	Nama Siswa	L/P	Pretest	Pertemuan			Posttest
				1	2	3	
1.	Abi Sahid Qarni	L	√	√	√	√	√
2.	Achmad Dana Ba'dillah	L	√	√	√	√	√
3.	Achmad Dani Ba'dillah	L	√	s	√	√	√
4.	Ahmad Akbar Alkhawi	L	√	√	√	√	√
5.	Muh. Alif Rahmatullah	L	√	s	√	√	√
6.	Muh. Firdaus	L	√	√	√	√	√
7.	Muh. Maulana Ibrahim	L	√	√	√	√	√
8.	Yusril Aidil	L	√	a	√	√	√
9.	A. Asriadi	L	√	√	√	√	√
10.	J. Trimana Aslam	L	√	√	√	√	√
11.	Aidil Qadri	L	√	√	S	√	√
12.	Ferdiansyah	L	√	√	√	√	√
13.	Ari	L	√	√	√	√	√
14.	Khalisah Mufidah	P	√	√	s	√	√
15.	Nur Aisyah Ramadani	P	√	√	√	√	√
16.	Nurnadiyah	P	√	√	√	√	√
17.	Sri wahyuni	P	√	√	√	√	√
18.	Dinar Amelia	P	√	√	√	√	√
19.	Aisyah Azzahra	P	√	s	√	√	√
20.	Alfiatul Azizah	P	√	√	√	√	√
21.	Artha Lita Amanda	P	√	√	√	√	√
22.	Asmiranda	P	√	√	√	√	√
23.	Ulfayanti	P	√	s	√	√	√
24.	Fitri Mariani	P	√	√	√	√	√
25.	Nurul Alfiah	P	√	√	√	√	√
26.	Ayu Mastaluna	P	√	√	√	√	√
27.	Asmawanti	P	√	√	√	√	√
28.	Sri Mariana	P	√	√	√	√	√

LAMPIRAN VI**LEMBAR OBSERVASI HASIL BELAJAR SISWA KELAS III**

**Nama Sekolah : SD NEGERI 178 Tanalle Kecamatan Marioriwawo
Kabupaten Soppeng**

NO	Hasil Belajar Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif	Rata-	%	Kategori
-----------	----------------------------	--------------------------------	--------------	----------	-----------------

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : III/I

Nama Observer : Ririn Taswari

		pada Pertemuan ke-					rata		
		1	2	3	4	5			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	PRETEST	23	26	28	POSTTEST	25,33	100	Aktif
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi		19	25	27		23,6 6	85,18	Aktif
3.	Siswa yang menjawab pertanyaan guru baik lisan maupun tulisan		7	15	24		15,3 3	56,77	Aktif
4.	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung		2	9	18		9,66	35,77	Tidak Aktif
5.	Siswa yang keluar masuk pada saat proses pembelajaran		10	3	-		33	16,03	Tidak Aktif
6.	Siswa yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal dipapan tulis		10	19	23		17,33	64,18	Aktif
7.	Siswa yang mengerjakan soal dengan benar		10	24	27		20,33	75,29	Aktif
8	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pada akhir pembelajaran		15	26	27		22,66	83,92	Aktif

Soppeng, 14
Agustus 2017

(Observer)

Ririn Taswari

LAMPIRAN VII

DAFTAR HASIL BELAJAR PRE-TEST DAN POST-TEST SISWA KELAS III

NO	Nama Siswa	(Pre-test)	(Post-test)	Tuntas / Tidak Tuntas
1	Abi Sahid Qarni	30	69	Tidak Tuntas
2	Achmad Dana Ba'dillah	40	100	Tuntas
3	Achmad Dani Ba'dillah	57	67	Tidak Tuntas
4	Ahmad Akbar Alkhawi	85	100	Tuntas
5	Muh. Alif Rahmatullah	48	45	Tidak Tuntas
6	Muh. Firdaus	60	100	Tuntas
7	Muh. Maulana Ibrahim	70	95	Tuntas
8	Yusril Aidil	81	84	Tuntas
9	A. Asriadi	82	84	Tuntas
10	J. Trimana Aslam	75	90	Tuntas
11	Aidil Qadri	40	83	Tuntas
12	Ferdiansyah	58	69	Tidak Tuntas
13	Ari	55	85	Tuntas
14	Khalisah Mufidah	45	90	Tuntas
15	Nur Aisyah Ramadani	69	100	Tuntas
16	Nurnadiyah	20	90	Tuntas
17	Sri wahyuni	50	55	Tidak Tuntas
18	Dinar Amelia	65	85	Tuntas
19	Aisyah Azzahra	30	65	Tidak Tuntas
20	Alfiatul Azizah	58	90	Tuntas
21	Artha Lita Amanda	67	91	Tuntas
22	Asmiranda	90	100	Tuntas
23	Ulfayanti	58	80	Tuntas
24	Fitri Mariani	65	65	Tidak Tuntas
25	Nurul Alfiah	30	90	Tuntas
26	Ayu Mastaluna	56	95	Tuntas
27	Asmawanti	65	100	Tuntas
28	Sri Mariana	20	100	Tuntas

- a. Siswa yang tuntas = $\frac{\text{Banyaknya murid yang memperoleh skor(KKM)} \leq 70}{\text{Banyakn seluruh siswa}} \times 100\%$

Banyakn seluruh siswa

$$= \frac{21}{28} \times 100 \%$$

$$= 75 \%$$

- b. Murid yang tidak tuntas = $\frac{\text{Banyaknya murid yang memperoleh skor(KKM)} < 70}{\text{Banyakn seluruh siswa}} \times 100\%$

Banyakn seluruh siswa

$$= \frac{7}{28} \times 100 \%$$

$$= 25 \%$$

LAMPIRAN VI

Analisis statistik Deskriptif

a. Statistik deskriptif hasil belajar pre-test kelas III

Nilai Minimum : 10

Nilai Maksimum : 75

Banyaknya Siswa (n) : 28

Banyak Kelas (K) : $1 + 3,3 \log n$
 $1 + 3,3 \log 28$
 $1 + 3,3 (1,44)$
 $: 1 + 4.752$
 $: 5.752 = 6$

Rentang (R) : Nilai Maksimal – Nilai Minimum
 $: 75 - 10$
 $: 65$

Panjang Kelas (P) : $\frac{R}{K}$
 $: \frac{60}{10}$
 $: 6$

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test Kelas III

NO	Interval	F	X_i	fx_i	Fxi^2
1.	0-45	10	22.5	225	50625
2.	55-64	7	59.5	416.5	173472.25
3.	65-74	7	69.5	486.5	236682.25
4.	75-84	3	79.5	238.5	56882.25
5.	85-100	1	92.5	92.5	8556.25
		$N = 28$		$\sum fx_i = 225$	$\sum fxi^2 = 50625$

(sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 8)

Nilai Tinggi = 75

Nilai Terendah = 10

$$\text{Mean (X)} = \frac{\sum f x i}{n} = \frac{225}{28} = 8.03$$

$$\begin{aligned} SD &= \sqrt{\frac{n \cdot \sum f x i^2 - (\sum f x i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{28 \cdot 50625 - (225)^2}{28(28-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1417500 - 50625}{756}} \end{aligned}$$

$$= \sqrt{1366875/756}$$

$$= \sqrt{1808.03571}$$

$$= 42.52$$

b. Statistik deskriptif hasil belajar post-test kelas III

Nilai Minimum : 40

Nilai Maksimum : 100

Banyaknya Siswa (n) : 30

Banyak Kelas (K) : $1 + 3,3 \log n$
 : $1 + 3,3 \log 28$
 : $1 + 3,3 (1,44)$
 : $1 + 4.752$
 : $5.752 = 6$

Rentang (R) : Nilai Maksimal – Nilai Minimum
 : $100 - 40$
 : 60

Panjang kelas (P) : $\frac{R}{K}$
 : $\frac{60}{6}$
 : 10

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Post Test Kelas IV

NO	Interval	F	X_i	Fxi	Fxi^2
1.	0-54	1	27	27	729
2.	55-64	1	59.5	59.5	3540.25
3.	65-74	5	69.5	347.5	120756.25
4.	75-84	6	79.5	477	227529
5.	85-100	15	92.5	1387.5	1925156.25
		$N = 28$		$\sum fxi = 504$	$\sum fxi^2 = 228258$

(sumber : data pengelolaan 2017, diperoleh dari lampiran 9)

Nilai Tinggi = 100

Nilai Terendah = 75

$$\text{Mean (X)} = \frac{\sum f x i}{n} = \frac{504}{28} = 18$$

$$SD = \sqrt{\frac{n \cdot \sum f x i^2 - (\sum f x i)^2}{n (n - 1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{28.228258 - (504)^2}{28(28-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{6391224 - 254016}{756}}$$

$$= \sqrt{\frac{6137208}{756}}$$

$$= \sqrt{8118}$$

$$= 90.09$$

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Pelaksanaan observasi



Gambar 2. Pelaksanaan belajar mengajar



Gambar 3. Suasana belajar mengajar tanpa menggunakan media



Gambar 4. Suasana belajar mengajar tanpa menggunakan media



Gambar 5. Pelaksanaan *pretest*



Gambar 6. Suasana belajar mengajar menggunakan media



Gambar 7. Suasana belajar mengajar menggunakan media



Gambar 8. Pelaksanaan *Posttest*