

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KUDA LOMPAT TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN MATEMATIKA KELAS
III SDN 30 SUMPANG BITA KECAMATAN BALOCCI
KABUPATEN PANGKEP**



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:

**NUR WAHIDAH ISKANDAR
NIM 10540 9076 14**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
TAHUN 2018**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **NUR WAHIDAH ISKANDAR**
NIM : 10540 9076 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Efektivitas Penggunaan Media Kuda Lompat terhadap
Kemampuan Berhitung Perkalian Matematika Kelas III
SDN 30 Sumpang Bita Kecamatan Balocci Kabupaten
Pangkep**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Agustus 2018

Ditetujui Oleh :

Pembimbing I


Dr. Sukmawati, M.Pd.

Pembimbing II


Nasrun, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akbar, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148913



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **NUR WAHIDAH ISKANDAR**, NIM 10540 9076 14 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 123/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 24 Dzulqaidah 1439 H/06 Agustus 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 16 Agustus 2018.

Makassar, 04 Dzulhijjah 1439 H
16 Agustus 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. (.....)
2. Ketua : Erwan Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd. (.....)
2. Dr. Sukmawati, M.Pd. (.....)
3. Andi Husniati, S.Pd., M.Pd. (.....)
4. Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Si. (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwan Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Berangkat dengan penuh keyakinan,
Berjalan dengan penuh keikhlasan,
Istiqomah dalam menghadapi cobaan
YAKIN, IKHLAS dan ISTIQMAH.*

*“Ilmu itu teman kental dalam kesendirian, sahabat dalam keterasingan,
pengawas dalam kesendirian, petunjuk ke arah jalan yang benar, penolong di
masa sulit serta simpanan setelah kematian”*

(Dr. A'idh Al-Qarni)

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan

ABSTRAK

Nur Wahidah Iskandar. 2018. *Efektivitas Penggunaan Media Kuda Lompat terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Bilangan Matematika Kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Sukmawati, M.Pd dan pembimbing II Nasrun, S.Pd., M.Pd.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu Apakah media kuda lompat efektif digunakan dalam perkalian bilangan kelas III SDN 30 Sumpang Bitu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media kuda lompat efektif digunakan dalam perkalian bilangan kelas III SDN 30 Sumpang Bitu.

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian Pra-Eksperimen dan menggunakan Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest* yang terdiri dari satu kelas yaitu kelas III. Sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu diadakan *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa kemudian diberikan perlakuan dan diadakan *Posttest*. Dan penelitian ini menggunakan analisis data yaitu Analisis Statistik Deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata - rata siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan penggunaan media kuda lompat (*Posttest*) mengalami peningkatan yang signifikan atau lebih tinggi yaitu 80,48 dengan rentang skor 40 dibanding dengan *Pretest* atau sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media kuda lompat yaitu 55,24 dengan rentang skor 60. Peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu juga diketahui dari uji N-Gain melalui skor *Pretest* dan *Posttest* siswa diperoleh sebesar 0,56 berada pada kategori sedang. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t hasil pengujian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,69 > 1,725$ dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa media kuda lompat efektif digunakan dalam pembelajaran berhitung perkalian matematika. Selain itu, rata-rata persentase aktivitas belajar siswa secara keseluruhan yaitu 71,23 % berada pada dikategorikan baik. Hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media kuda lompat yaitu 82,38 % sehingga dapat dikategorikan baik (positif).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kuda lompat efektif digunakan pada pembelajaran perkalian bilangan di kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Penggunaan Media Kuda Lompat

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kepada sumber ilmu pengetahuan, sumber kebenaran, Sang Kekasih tercinta yang tidak terbatas pencahayaan cinta-Nya bagi hamba-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kuda Lompat terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Matematika Kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep”. Tak lupa shalawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang membawa kita dari zaman biadab menuju zaman beradab.

Skripsi ini merupakan karya ilmiah sederhana yang penulis ajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa sebelum dan selama mengadakan penyusunan skripsi ini, tidaklah dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Kedua orang tua tercinta Ayahanda Drs. Iskandar Awe dan Ibunda Hajeriah yang telah memberikan dukungan baik moral maupun spiritual dalam menyelesaikan skripsi ini. Demikian pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Sukmawati, M.Pd, Dosen pembimbing I, Nasrun, S.Pd., M.Pd, Dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan secara langsung dengan baik dan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada; Dr. H. Abd Rahman Rahim, SE., MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar - besarnya juga penulis ucapkan kepada semua pihak SDN 30 Sumpang Bitu yang telah memberikan izin penelitian, segudang ilmu, dan pengalaman yang tidak akan terlupakan. Penulis juga ucapkan terima kasih kepada Sahabat - sahabatku terkasih serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, 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.

Amin

Makassar, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	5
A. Kajian Pustaka	5
1. Konsep Dasar Matematika	5
2. Pengertian Keefektifan Pembelajaran	6
3. Kemampuan Berhitung	9
4. Media Kuda lompat	10
5. Hasil Penelitian Relevan	21
B. Kerangka Pikir	23
C. Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Rancangan Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel	27
C. Variabel Penelitian.....	28

D. Defenisi Oprasional Variabel	29
E. Instrumen Penelitian	29
F. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Teknik Analisis Data	32
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 38
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan	49
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	 52
A. Simpulan	52
B. Saran	53
 DAFTAR PUSTAKA	 54
 LAMPIRAN - LAMPIRAN	
 RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Teknik Kategori Standar Berdasarkan Ketetapan Depdiknas	33
3.2 Kriteria Ketuntasan Minimum SDN 30 Sumpang Bitu	33
3.3 Kategori Tingkat N-Gain	34
3.4 Kriteria Taraf Keberhasilan	35
4.1 Deskripsi Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III sebelum diajar dengan menggunakan media kuda lompat (<i>pretest</i>)	39
4.2 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III sebelum diajar dengan menggunakan media kuda lompat (<i>pretest</i>)	39
4.3 Deskripsi Ketuntasan Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 30 Sumpang Bitu sebelum diajar dengan menggunakan media kuda lompat (<i>pretest</i>)	40
4.4 Deskripsi Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III setelah diajar dengan menggunakan media kuda lompat (<i>posttest</i>)	41
4.5 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III setelah diajar dengan menggunakan media kuda lompat (<i>posttest</i>)	41
4.6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Matematika Siswa Kelas III setelah diajar dengan menggunakan media kuda lompat (<i>posttest</i>)	42
4.7 Distribusi Hasil Belajar Matematika Siswa Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43
4.8 Distribusi dan Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa berdasarkan rentang Gain	44
4.9 Persentase Aktivitas Positif Siswa dalam Pembelajaran Perkalian Bilangan dengan Menggunakan Media Kuda Lompat	45
4. 10 Deskripsi Hasil Respons Siswa terhadap Perkalian Bilangan dengan Menggunakan Media Kuda Lompat	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Model Benda (Kuda)	19
2.2 Papan Bilangan	19
2.3 Contoh Penggunaan Media Kuda Lompat	20
2.4 Bagan Kerangka Pikir	24
2.5 Desain Penelitian <i>One Grup Pretest-Posttest</i>	27

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat dibutuhkan dalam setiap diri manusia. Pendidikan berlangsung tidak hanya ketika kita dewasa, sejak bayi kita mulai dididik dan telah diajarkan cara berperilaku yang benar dengan melihat serta mendengar perkataan orangtua seperti halnya yang dikatakan oleh Brojonegoro (Soeparman, 1995: 2) bahwa pendidikan adalah tuntutan kepada pertumbuhan manusia mulai sejak lahir sampai tercapainya kedewasaan, dalam arti rohaniah dan jasmaniah.

Menuntut ilmu keagamaan diwajibkan bagi setiap manusia tapi bukan berarti ilmu dunia diabaikan. Ilmu dunia juga dapat memberikan kita wawasan yang luas mengenai pengetahuan-pengetahuan alam dan sosial serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses Pembelajaran memerlukan sarana dan prasarana sebagaimana dijelaskan dalam UU. No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional bahwa.

Setiap satuan pendidikan formal dan informal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial emosional dan kejiwaan peserta didik, ketentuan mengenai penyediaan sarana dan prasarana pendidikan pada semua kesatuan pendidikan.

Matematika adalah salah satu ilmu yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Semua aktivitas manusia di dalam kehidupan hampir tidak terlepas dari kata berhitung.

Hampir seluruh objek matematika selalu berkaitan dengan berhitung. Selain di matematika, berhitung juga terdapat dalam bidang ilmu yang lain seperti: fisika, biologi, kimia dan bidang ilmu lainnya.

Kunci dari proses pembelajaran yang menarik terletak pada kreativitas seorang guru. Sehingga disini guru harus pintar menggunakan media yang dapat menarik minat siswa. Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2014:2).

Media dapat memudahkan guru untuk menyampaikan suatu materi kepada siswa dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi. Penggunaan media harus memperhatikan materi dan juga strategi yang akan digunakan khususnya dalam pembelajaran berhitung.

Terdapat banyak media yang bisa digunakan dalam materi pembelajaran berhitung, misalnya: sempoa, kelereng, manik-manik, lidi dan lain sebagainya. Media kuda lompat juga bisa menjadi salah satu media berhitung. Media ini sangat cocok untuk siswa kelas rendah, mengingat siswa kelas rendah sangat suka dengan permainan. Menurut Oktavianingtyas (2015:210) bahwa hakikat karakteristik anak SD yang menonjol adalah senang bermain, selalu bergerak, bekerja atau bermain dalam kelompok senantiasa ingin melaksanakan dan merasakan sendiri (langsung praktek).

Wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas III SDN 30 Sumpang Bitu, terdapat 14 siswa yang nilainya belum melampaui KKM

karena belum mampu menghafal perkalian. Dari hasil rata-rata yang diperoleh siswa kelas III mencapai 62,42 sementara KKM untuk mata pelajaran Matematika yaitu 65. Jadi hasil rata-rata yang diperoleh siswa kelas III masih tergolong rendah. Selain itu, aktivitas serta respon siswa kelas III dalam pembelajaran matematika khususnya perkalian masih belum maksimal maka dari itu peneliti memberikan solusi dengan menggunakan media kuda lompat terhadap kemampuan berhitung perkalian Matematika kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep..

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti termotivasi mengadakan penelitian dengan judul **Evektivitas Penggunaan Media Kuda Lompat Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Matematika Siswa Kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut “Apakah Media Kuda Lompat Efektif digunakan dalam Perkalian Bilangan Kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep?”

Indikator Keefektifan pembelajaran ditinjau beberapa aspek, yaitu :

1. Hasil Belajar Siswa
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran
3. Respon siswa yang positif terhadap pembelajaran

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah Media Kuda Lompat Efektif digunakan dalam Perkalian Bilangan Kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan acuan untuk mengkaji lebih dalam sejauh mana keefektivan media kuda lompat terhadap kemampuan berhitung perkalian Matematika.
- b. Menambah khasanah ilmu pengetahuan dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa, siswa lebih termotivasi untuk belajar karena menggunakan media kuda lompat dalam pembelajaran perkalian bilangan.
- b. Manfaat bagi guru, dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengajar para siswa, sehingga dapat berprestasi lebih baik di masa yang akan datang.
- c. Manfaat bagi sekolah, upaya perbaikan dan peningkatan pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Dasar Matematika

Sujono (Iskandar, 2016: 15) mengemukakan beberapa pengertian matematika. Di antaranya, matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis. Selain itu, matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Bahkan dia mengartikan matematika sebagai ilmu bantu dalam menginterpretasikan berbagai ide dan kesimpulan. Sundayana (2016: 2) “Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan”.

Matematika dalam sudut pandang Walle (2008: 12) “Kumpulan aturan yang harus dimengerti, perhitungan-perhitungan aritmetika, persamaan aljabar yang misterius, dan bukti-bukti geometris. Sedangkan Lerne (Iskandar, 2016: 6) mengemukakan bahwa “Matematika disamping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen kuantitas”.

Ruseffendy (Karso dkk, 2007: 39) Matematika itu terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-

aksioma dan dalil-dalil dimana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika sering disebut deduktif.

Kline (Iskandar, 2016: 6) “Matematika adalah bahasa simbolis dan ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif”.

Berdasarkan pendapat para ahli matematika di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu deduktif yang mengkaji benda abstrak dan disusun menggunakan bahasa simbol untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif yang mendasari perkembangan teknologi modern dan daya pikir manusia serta berguna untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari - hari.

2. Pengertian Keefektifan Pembelajaran

Keefektifan berasal dari kata “efektif”. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia “efektif” berarti: (1) Ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), (2) dapat membawa hasil, berhasil guna.

Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar (Trianto, 2009: 20). Menurut Tim Pembina Mata Kuliah Didaktik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya (1988) dalam Lince (2001), bahwa efesisiensi dan keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Untuk

mengetahui keefektifan mengajar, dengan memberikan tes, sebab hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran.

Efektivitas dalam pembelajaran harus ditingkatkan demi meningkatkan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektifitas belajar dalam rangka mencapai ketuntasan belajar, seorang guru harus pandai dalam memilih media yang digunakan.

Indikator keefektifan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah (Trianto, 2009: 20).

1. Hasil belajar siswa, diukur dengan tes hasil belajar

Ketuntasan hasil belajar siswa adalah kriteria tuntas atau tidak tuntasnya nilai yang diperoleh siswa setelah diberikan tes hasil belajar. Hasil belajar ini diperoleh siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan media kuda lompat. Hasil ini tercermin dari skor yang diperoleh siswa dengan menjawab soal- soal *pretest* dan *posttest*. Adapun kriteria ketuntasan belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai yang diperoleh siswa sekurang-kurangnya 65 sesuai KKM yang ditetapkan maka di kategorikan tuntas
- b) Jika nilai yang diperoleh siswa kurang dari 65 sesuai KKM yang telah ditetapkan maka di kategorikan tidak tuntas

2. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, diukur dengan observasi.

Aktivitas belajar matematika adalah proses komunikasi antara siswa dengan guru dalam lingkungan kelas baik proses akibat dari hasil interaksi siswa dengan guru atau siswa dengan siswa sehingga menghasilkan

perubahan akademik, sikap, tingkah laku dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian siswa, kesungguhan siswa, kedisiplinan siswa, dan kerjasama siswa dalam kelompok.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran bisa positif maupun negatif. Aktivitas siswa yang positif, misalnya: mengajukan pendapat atau gagasan, mengerjakan tugas atau soal, komunikasi dengan guru sangat aktif dalam pembelajaran dan komunikasi sesama siswa sehingga dapat memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi, sedangkan aktivitas yang negatif, misalnya: mengganggu sesama siswa pada saat proses belajar mengajar di kelas dan melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru.

Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran diukur dari hasil observasi selama pengajaran menggunakan media kuda lompat. Dimana kriteria keberhasilan siswa dalam penelitian ini ditunjukkan dengan sekurang-kurangnya 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

3. Respon siswa terhadap pembelajaran, diukur dengan angket

Respon siswa yang dimaksudkan disini adalah reaksi siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, khususnya setelah diajar perkalian dengan menggunakan media kuda lompat. Media pembelajaran yang baik dapat memberi reaksi yang positif bagi siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah minimal 80% siswa yang memberi respon positif terhadap jumlah aspek yang di tanyakan. Respon siswa terhadap pembelajaran

diukur dengan pemberian angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran perkalian matematika dengan menggunakan media kuda lompat.

Suatu pembelajaran dikatakan efektif jika ketiga dari indikator keefektifan pembelajaran di atas dipenuhi, dengan syarat ketuntasan hasil belajar terpenuhi.

3. Kemampuan Berhitung

Sejarah menunjukkan bahwa matematika sangat dibutuhkan manusia. Dapatkah kita membayangkan bagaimana dunia ini sekarang seandainya matematika tidak ada. Bagaimana kacaunya dunia ini seandainya orang tidak dapat berhitung. Oleh karena itu, konsep-konsep matematika (termasuk di dalamnya berhitung) yang dipelajari di SD/MI merupakan konsep-konsep dasar yang sangat diperlukan agar siswa dapat mengerjakan pekerjaan menghitung. Penguasaan konsep-konsep dasar matematika di SD/MI sangat berguna untuk dapat memahami matematika dan ilmu-ilmu lain yang semakin kompleks yang akan dipelajari di jenjang yang lebih tinggi. Yansen, (2004: 14)

Samekto (Khotimah, 2008: 16) Kemampuan berhitung merupakan kemampuan melakukan pengerjaan hitung seperti menjumlah, mengurangi, mengalikan, membagi dan lain-lain serta kemampuan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika.

Aisyah (Iskandar, 2015:6) berpendapat bahwa kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam

kehidupan sehari - hari. Semua aktivitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini. Kemampuan berhitung merupakan bagian yang penting dalam menggunakan strategi untuk menyelesaikan soal - soal pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam berhitung baik operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah.

4. Media Kuda Lompat

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2014: 3) mengatakan "Bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap."

Sundayana (2016:6) "Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi yang digunakan untuk pesan pembelajaran.

Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2006:163) mengemukakan "Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dipakai untuk

mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, dan sebagainya”

Smaldino dkk (Iskandar, 2016: 10) “Media adalah suatu alat dan sumber informasi”. Pendapat Briggs mengatakan bahwa “Media pembelajaran pada hakekatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pelajaran”. Termasuk di dalamnya buku, video tape, slide suara, suara guru, tape recorder dan modul.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang mempermudah proses penerimaan materi yang disampaikan oleh guru ke siswa sehingga akan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media

Dwijastuti dkk (2006: 89 - 93), mengelompokkan media menjadi tiga kelompok besar, yaitu:

1) Media Cetak

Media cetak biasanya diartikan sebagai bahan yang diproduksi melalui percetakan profesional, seperti buku, majalah, dan modul. Keunggulan menggunakan media cetak ini adalah harganya relatif murah, mudah dalam penggunaannya (tidak memerlukan peralatan khusus), serta lebih luwes (mudah digunakan, dibawa, dan dipindahkan). Sedangkan kelemahan dalam menggunakan media

cetak ini terutama jika kurang dirancang dengan baik, cenderung membosankan. Disamping itu, media ini kurang dapat memberikan suasana yang menyenangkan bagi siswa.

2) Media Elektronik

Ada berbagai macam media elektronik yang biasa dipilih dan digunakan dalam pengajaran, antara lain:

a) Perangkat Slide atau Film Bingkai

Media ini menuntut keterampilan dan perlengkapan tentu dalam pengadaannya, banyak bersifat visual, obyek - obyek yang ingin diperlihatkan melalui slide ini dapat ditampilkan dalam warna yang lebih realistik dan orisinil. Selain itu, mudah direvisi dan diadaptasikan, mudah dipergunakan dan disimpan serta mudah disusun kembali bila perlu, dapat dikombinasikan dengan alat lain (misalnya audio-tape) agar lebih efektif, dan dapat disesuaikan dengan kepentingan setiap individu.

b) Film Strips

Media ini sangat membantu siswa dalam memahami gejala atau peristiwa yang diperlihatkan di dalamnya, karena urutannya telah tersusun secara sistematis. Film Strips ini juga dapat dikombinasikan dengan alat lain, misalnya dengan rekaman atau petunjuk tertentu, dapat digunakan untuk studi individual atau kelompok, serta dapat dioperasikan dengan bantuan alat yang relatif sederhana. Akan tetapi media ini sulit dalam pengadaannya

dan penggunaannya, karena membutuhkan keterampilan khusus. Disamping itu, karena susunan filmnya bersifat permanen, sulit diadakan perubahan bila sewaktu waktu guru menghendaki urutan yang berbeda dari penyajian yang telah ada.

c) Rekaman

Media rekaman khususnya audio-tape, dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran, bersifat luwes, dan mudah diadaptasikan penggunaannya sesuai dengan keperluan. Secara teknis, media ini mudah dioperasikan.

d) Video Tape/Video Cassette

Dengan media ini, kebutuhan berbagai program pendidikan dapat dipenuhi dengan baik, berbagai informasi yang tidak mungkin diberikan melalui media lainnya dapat disajikan melalui film video. Alat ini dapat diputar kembali yang memungkinkan terjadinya proses umpan balik untuk perbaikan dan peningkatan upaya pengajaran. Namun secara teknis, media ini agak rumit, karena umumnya merupakan produk televisi dan harus memenuhi teknis televisi. Disamping itu, harganya cukup mahal, sehingga tidak banyak lembaga pendidikan yang mampu menjangkaunya.

Secara menyeluruh, keuntungan dari media elektronik ini pada umumnya ialah dapat memberikan suasana yang lebih menyenangkan, penampilannya lebih menarik, dan dapat pula digunakan untuk memperlihatkan suatu proses tertentu secara lebih

nyata. Sedangkan kelemahan dari media elektronik ini terutama terletak dalam segi teknis dan juga biaya. Penggunaan media ini memerlukan dukungan sarana dan prasarana tertentu, seperti listrik serta peralatan atau bahan-bahan khusus yang tidak selamanya mudah diperoleh di tempat-tempat tertentu. Disamping itu pengadaan maupun pemeliharannya cenderung menuntut biaya yang mahal.

3) Realita (Benda Nyata atau Benda Sesungguhnya)

Objek yang sesungguhnya akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu. Melalui penggunaan objek nyata ini, kegiatan belajar mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, terutama indera peraba. Adapun beberapa keuntungan dalam menggunakan objek nyata ini, antara lain (1) dapat memberikan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas - tugas dalam situasi nyata, (2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera. Sedangkan kelemahan dalam menggunakan objek nyata ini, antara lain (1) membawa siswa keberbagai tempat diluar sekolah kadang kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya, (2) biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang - kadang tidak sedikit apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam penggunaanya, (3) tidak selalu dapat

memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung dengan media lain.

c. Fungsi Media

Media digunakan untuk menggantikan sebagian dari fungsi guru, yaitu fungsi dalam memberikan informasi atau isi pelajaran.

Menurut Basuki (Iskandar, 2016: 16) media dapat memberikan informasi yang lebih baik: (1) media mampu memperlihatkan gerakan cepat yang sulit diamati dengan cermat oleh mata biasa, (2) media dapat memperbesar benda - benda kecil yang tidak dapat dilihat oleh mata, (3) memberikan penjelasan di kelas atas objek yang sangat besar, (4) memperjelas objek yang terlalu kompleks dengan menggunakan diagram atau model yang disederhanakan, (5) media dapat menyajikan suatu proses atau pengalaman hidup yang utuh.

Adapun fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran menurut Faturrohman & Sutikno (2014: 67) di antaranya adalah: (1) menarik perhatian siswa, (2) membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, (3) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata - kata tertulis atau lisan), (4) mengatasi keterbatasan ruangan, (5) memperjelas lebih komunikatif dan produktif, (6) waktu pembelajaran bisa dikondisikan, (7) menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, (8) meningkatkan motivasi siswa dalam

mempelajari sesuatu /menimbulkan gairah belajar, (9) melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta (10) meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan murid sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (Iskandar, 2016: 17) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu: (1) menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) efisien dalam waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, (6) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, serta (8) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media tersebut di atas, kita masih dapat menemukan banyak manfaat - manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (Iskandar, 2016: 17) antara lain: (1) media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit, (2) media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Media dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka

dan berbahaya ke dalam kelas, serta (3) informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media menurut Sanjaya (2012: 224), di antaranya: (1) pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, efektif, atau psikomotor. Perlu dipahami tidak ada satu pun media yang dapat dipakai cocok untuk semua tujuan. Setiap media memiliki karakteristik tertentu yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaiannya, (2) pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan pada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa, (3) pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain, (4) pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih, (5) pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan fungsi media di atas menunjukkan bahwa media sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar dari yang bersifat sederhana

sampai canggih. Penggunaan media dan multimedia akan sangat memperlancar proses belajar mengajar dan merangsang semangat belajar siswa yang akhirnya akan mengoptimalkan pola pikir siswa.

d. Media Kuda Lompat dalam Pembelajaran Matematika

Kuda lompat adalah bentuk media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan untuk siswa SD dalam menjelaskan operasi perkalian bilangan. Media kuda lompat termasuk jenis “media realita” atau disebut juga objek benda yang sebenarnya dalam bentuk utuh.

Media kuda lompat dapat membantu siswa secara nyata dalam memahami konsep perkalian pada bilangan. Siswa akan terlibat secara aktif dan dapat menggunakan media ini dengan mudah. Peneliti menggunakan media kuda lompat untuk menjelaskan konsep perkalian pada bilangan karena media kuda lompat mempunyai beberapa kelebihan, yakni mudah di dapat, ringan serta praktis dan ekonomis. Akan tetapi, media ini juga memiliki kekurangan yakni hanya dapat menjelaskan konsep perkalian 1 hingga 10.

Penggunaan media kuda lompat dalam mengajarkan operasi perkalian bilangan dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Sebelum membahas tentang operasi perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat terlebih dahulu memahami konsep perkalian.

Contoh:

3×4 diartikan dengan $4 + 4 + 4 = 12$

Maka kesimpulan dari contoh di atas adalah bahwa operasi perkalian pada suatu bilangan dapat diartikan dengan penjumlahan berulang $a \times b = b + b + b + b + \dots$ sebanyak a kali

Dengan konsep tersebut dapat dijelaskan konsep perkalian bilangan berupa Model Benda dan Papan Bilangan.

Gambar 2.1 Model Benda (Kuda)



Gambar 2.2 Papan Bilangan

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
100	99	98	97	96	95	94	93	92	91

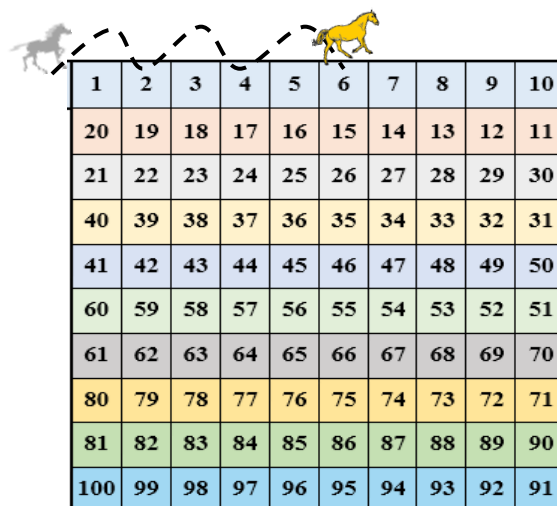
Contoh penggunaan media kuda lompat dalam operasi perkalian bilangan adalah sebagai berikut:

$$3 \times 2 = \dots$$

Cara:

- 1) Tempatkan model pada posisi luar
- 2) Maju sebanyak 3 langkah setiap langkah 2 loncatan
- 3) Maka kedudukan akhir model menunjukkan hasil dari perkalian

$$3 \times 2 = 6$$



Gambar 2.3 Contoh Penggunaan Media Kuda Lompat

5. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan studi yang dilakukan, terdapat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Khusnul Kotimah (2015) dengan Judul “Upaya meningkatkan kemampuan berhitung perkalian menggunakan media konkret pada peserta didik kelas II SDN 1 Sawahan Sampit”, (2) Nia Rusmaniah (2015) dengan Judul “Meningkatkan kemampuan berhitung perkalian bilangan asli dengan menggunakan media gambar pada siswa Kelas II SDN Kalipucang Bantul”, (3) Anisa Tri Palupi (2012) dengan Judul “Penggunaan media jarimatika untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas IV SD Negeri Combongan III Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012”

Dalam penelitiannya, Khusnul Kotimah telah menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap kemampuan berhitung perkalian yaitu aktivitas peserta didik menjadi lebih aktif dan merasa pembelajaran menjadi mudah dikuasai serta menimbulkan minat dan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran Matematika. Selain itu, hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media konkret dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pembelajaran atau hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh sejak pretest, Siklus I dan Siklus II semakin meningkat yaitu pretest (51,30), Siklus I (61,73), Siklus II (85,22) ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari pre tes 47,83% pada siklus I menjadi 56,52% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 100%.

Nia Rusmania menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap kemampuan berhitung perkalian bilangan asli. Dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas II SD Negeri Kalipucang. Peningkatan kemampuan berhitung perkalian bilangan asli ditunjukkan dengan adanya perubahan nilai pada kemampuan berhitung mata pelajaran matematika, yaitu sebelum terjadi proses pembelajaran, di mana pada awalnya siswa merasa kesulitan untuk menghitung soal perkalian bilangan asli, setelah menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran, siswa merasa lebih mudah dalam mengerjakan soal-soal.

Berbeda halnya dengan media yang digunakan Anisa Tri Palupi dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi perkalian, melalui media jarimatika dapat meningkatkan hasil belajar serta kemampuan berhitung perkalian pada siswa kelas IV SD Negeri Combongan III Sukoharjo.

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian untuk meningkatkan kemampuan berhitung perkalian bilangan. Penulis mengangkat judul *“Evektivitas Penggunaan Media Kuda Lompat Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Bilangan Siswa Kelas III SDN 30 Sumpang Bita Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep”*

B. Kerangka Pikir

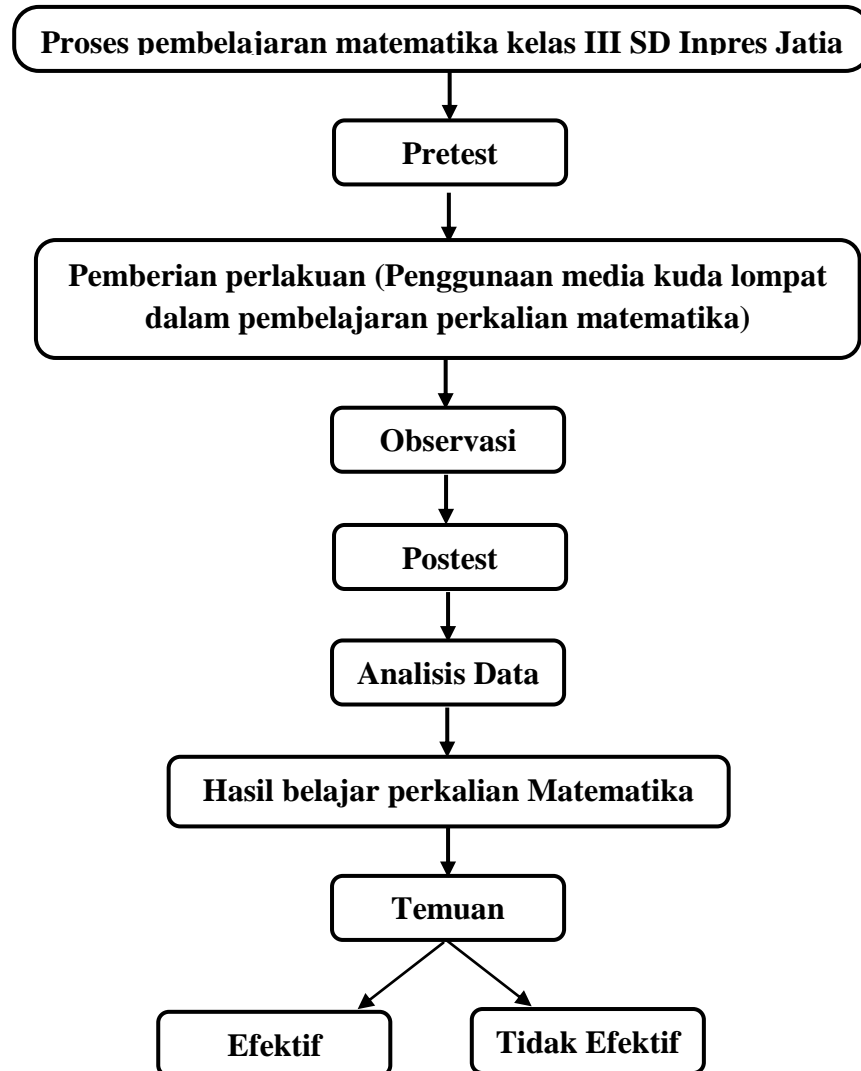
Pembelajaran berkenan dengan kegiatan bagaimana guru mengajar serta bagaimana siswa belajar. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru, sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih konkret.

Pada proses pembelajaran matematika bukan hanya sekedar pemberian informasi dari guru kepada siswa, melainkan melalui komunikasi timbal balik antara guru dan siswa atau antara siswa dan siswa. Dalam komunikasi timbal balik itu siswa diberi kesempatan untuk terlibat aktif agar mampu mencari dan menemukan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang tepat adalah dengan menggunakan media kuda lompat pada perkalian bilangan.

Adapun kerangka berpikir yang akan dilakukan oleh peneliti digambar pada bagan berikut:

Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pikir



C. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka peneliti merumuskan sebuah hipotesis penelitian sebagai berikut: Media Kuda Lompat Efektif digunakan dalam Perkalian Bilangan kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep.

Keefektifan ditinjau dari beberapa aspek, yaitu:

- a. Hasil belajar siswa
- b. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran
- c. Respon siswa terhadap pembelajaran

Untuk Indikator hasil belajar secara statistik, hipotesisnya dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 \leq 65$$

$$H_1 : \mu_1 > 65$$

Keterangan :

H_0 : Media kuda lompat tidak efektif digunakan dalam pembelajaran berhitung perkalian Matematika kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep.

H_1 : Media kuda lompat efektif digunakan dalam pembelajaran berhitung perkalian Matematika kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis penelitian

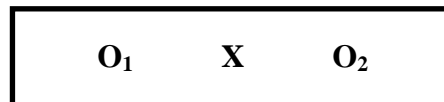
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2017: 107), metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dengan demikian, tujuan penelitian eksperimen sejalan dengan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu untuk mencari pengaruh media kuda lompat terhadap kemampuan berhitung perkalian Matematika siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu.

2. Desain penelitian

Peneliti menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental design* dengan menggunakan jenis penelitian *one grup pretest-posttest design*. Desain ini melakukan dua kali pengukuran terhadap kemampuan berhitung perkalian bilangan Matematika siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep. Pengukuran pertama (*pre-test*) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan. Kedua (*post-test*) dilakukan untuk mengetahui perubahan kemampuan berhitung perkalian bilangan Matematika siswa

SDN 30 Sumpang Bitu setelah diterapkan media kuda lompat. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 3.1 Desain Penelitian *One Grup Pre Test-Post Test Design*



(Sugiono, 2017: 110)

Keterangan:

- O₁** : *Pretest*, untuk mengukur kemampuan berhitung perkalian bilangan Matematika siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep sebelum perlakuan dengan media kuda lompat.
- X** : *Treatment*, perlakuan dengan media kuda lompat.
- O₂** : *Posttest*, untuk mengukur kemampuan berhitung perkalian bilangan Matematika siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep setelah perlakuan dengan media kuda lompat.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017: 117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/sub jek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep dengan jumlah keseluruhan sebanyak 21 orang.

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2017: 118) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini adalah *Sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah seluruh siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep sebanyak 21 orang.

C. Variabel penelitian

Variabel menurut Kerlinger (Iskandar 2016: 35), sebagai kontraks atau sifat yang akan dipelajari. Sifat-sifat karakteristik dan atribut tersebut memiliki variasi yang beragam antara yang satu dengan yang lain. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan timbulnya variabel dependen. Sehingga variabel ini dapat dikatakan sebagai variabel bebas (X). Sedangkan variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel ini juga disebut variabel terikat (Y), perubahan variabel ini disebabkan variabel independen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media

kuda lompat, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berhitung perkalian bilangan matematika siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut.

1. Media kuda lompat adalah bentuk media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan untuk siswa SD dalam menjelaskan operasi perkalian bilangan. Media kuda lompat termasuk jenis “media realita” atau disebut juga objek benda yang sebenarnya dalam bentuk utuh.
2. Kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari karena semua aktivitas kehidupan manusia memerlukan kemampuan ini. Kemampuan berhitung perkalian merupakan bagian yang penting dalam menggunakan strategi untuk menyelesaikan soal - soal pemecahan masalah.

E. Instrumen Penelitian

1. Tes Hasil Belajar Matematika

Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media kuda lompat, 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 soal tersebut.

Tes dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan pretest dan posttest:

a. Pretest

Sudijono (2011: 69) menyatakan bahwa pretest dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan pelajaran yang akan di ajarkan telah dapat dikuasai oleh siswa. Jadi tes awal adalah tes yang dilaksanakan sebelum bahan pelajaran diberikan kepada siswa. Pretest ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian merupakan sampel yang berdistribusi normal sehingga hasil penelitian yang diharapkan benar - benar merupakan dampak dari perlakuan yang diberikan.

b. Posttest

Sudijono (2011: 70) menyatakan bahwa posttest atau tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik- baiknya oleh para siswa. Soal tes akhir ini adalah bahan- bahan pelajaran yang terpenting, yang telah diajarkan kepada para peserta didik, naskah tes akhir dibuat sama dengan naskah tes awal. Dengan demikian dapat diketahui apakah tes akhir lebih baik, sama, ataukah lebih jelek daripada hasil tes awal. Jika hasil tes akhir itu

lebih baik dari pada tes awal, maka dapat diartikan bahwa program pengajaran telah berjalan dan berhasil dengan sebaik-baiknya.

2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media kuda lompat. Pengambilan data aktivitas siswa dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

3. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk menjawab pertanyaan mengenai respon siswa terhadap pembelajaran yang digunakan. Respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kuda lompat.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah:

1. Tes

Teknik yang digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa adalah dengan memberikan tes yaitu:

a. Pretest

Pretest dilaksanakan sebelum bahan pelajaran diberikan kepada siswa. Pretest ini dilakukan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai pelajaran yang disampaikan.

b. Posttest

Posttest atau tes akhir dilaksanakan setelah proses pembelajaran matematika berlangsung. Naskah tes akhir dibuat sama dengan naskah tes awal. Dengan demikian dapat diketahui apakah tes akhir lebih baik, sama, ataukah lebih jelek daripada hasil tes awal. Jika hasil tes akhir itu lebih baik dari pada tes awal, maka dapat diartikan bahwa program pengajaran telah berjalan dan berhasil dengan sebaik-baiknya.

2. Observasi

Teknik yang digunakan untuk memperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa pada saat pemberian tindakan melalui pengamatan.

3. Angket

Teknik yang digunakan untuk memperoleh respon siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan memberikan lembar angket.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

a. Peningkatan Hasil Belajar

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar Matematika di SDN 30 Sumpang Bitu yaitu dikategorikan dengan menggunakan teknik kategorisasi standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (2003) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1 Teknik Kategori Standar Berdasarkan Ketetapan Depdiknas

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

Sudjana (Natsir, 2013: 30)

Hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari hasil belajar secara individual, kriteria seorang murid dikatakan tuntas ketika memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Minimum SDN 30 Sumpang Bitu

Nilai	Kriteria Ketuntasan
$0 \leq x < 65$	Tidak Tuntas
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas

(SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep)

Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa dikatakan tuntas apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekoah yakni 65, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 80% siswa di kelas tersebut telah mencapai skor ketuntasan minimal. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\text{Banyaknya siswa dengan skor} \geq 65}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Mengukur peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan uji peningkatan hasil belajar (uji N-Gain). Peningkatan hasil belajar matematika siswa dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (N-Gain) sebagai berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

S_{maks} = Skor maksimum yang mungkin didapat siswa.

S_{post} = Skor *Postest*.

S_{pre} = Skor *Pretest*.

Tabel 3.3 Kategori Tingkat N-Gain

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Meltzer (Nasir, 2013: 34)

b. Aktivitas belajar siswa

Aktivitas belajar siswa direkam dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Aktivitas yang diamati yaitu:

- 1) Kedisiplinan
- 2) Memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran
- 3) Siswa aktif bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung
- 4) Siswa antusias belajar dengan menggunakan media kuda lompat

- 5) Siswa memahami materi yang diajarkan
- 6) Siswa mengerjakan tugas yang diberikan
- 7) Siswa melakukan aktivitas lain yang tidak relevan
- 8) Siswa masih perlu bimbingan dalam perkalian matematika

Data hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan persentase. Persentase pengamatan aktivitas siswa yaitu:

$$P (\%) = \frac{X}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan :

P(%) = Persentase keberhasilan aktivitas siswa.

X = Rata - rata aktivitas siswa .

$\sum X$ = Jumlah rata - rata aktivitas ideal dari seluruh siswa

Kriteria taraf keberhasilan tindakan dapat ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Taraf Keberhasilan

Tingkat Keberhasilan	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
75% < NR ≤ 100 %	A	4	Sangat Baik
50% < NR ≤ 75 %	B	3	Baik
25% < NR ≤ 50 %	C	2	Cukup
0 % < NR ≤ 25 %	D	1	Kurang baik

Dengan NR = P (%) yaitu Presentase keberhasilan siswa

Meltzer (Nasir, 2013: 34)

Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif apabila minimal 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

c. Respon Siswa

Selain menilai aktifitas siswa, peneliti juga ingin mengetahui bagaimanakah respon siswa dengan penggunaan media kuda lompat yang telah mereka laksanakan. Oleh karena itu, peneliti memberikan angket respon siswa.

Analisis Data Respon Siswa

$$P (\%) = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase siswa yang menjawab ya atau tidak

f = Frekuensi siswa yang menjawab ya atau tidak

N = Banyaknya siswa yang mengisi angket

Kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah lebih dari 80% siswa yang memberi respon positif dari jumlah aspek yang ditanyakan.

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t) dengan menentukan harga t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X} - \varphi_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan.

- t = nilai t yang dihitung
- \bar{X} = nilai rata-rata
- φ_0 = nilai yang dihipotesiskan
- s = simpangan baku sampel
- n = jumlah anggota sampel

Menentukan t_{tabel} dengan mencari t_{tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $di = N-1$

Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut.

1. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya media kuda lompat efektif digunakan dalam pembelajaran berhitung perkalian matematika.
2. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya media kuda lompat tidak efektif digunakan dalam pembelajaran berhitung perkalian matematika.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang hasil belajar siswa melalui penggunaan media kuda lompat yang telah dilaksanakan di SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, dimana pertemuan pertama siswa diajar perkalian bilangan tanpa menggunakan media apapun dan diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, pertemuan kedua siswa diajarkan perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat, di sini siswa baru pertama kali melihat media kuda lompat tersebut sehingga peneliti menggunakan pertemuan kedua ini sebagai pembiasaan dalam mengajar perkalian bilangan menggunakan media kuda lompat. Pertemuan ketiga diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil akhir siswa setelah diajar perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat.

Hasil Analisis Deskriptif

1. Deskripsi Data Hasil Belajar Matematika *Pretest* dan *Posttest*

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar matematika siswa pada kelas III sebagai unit penelitian. Berikut disajikan skor hasil belajar matematika siswa kelas III sebelum diajar dengan menggunakan media kuda lompat.

Tabel 4.1 Deskripsi Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III sebelum diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*pretest*)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	21
Skor Tertinggi	80
Skor Terendah	20
Skor Ideal	100
Rentang Skor	60
Skor Rata - Rata	55,24
Standar Deviasi	17,20

(Sumber data olah lampiran 6)

Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata - rata skor hasil belajar matematika pada pokok bahasan perkalian bilangan sebelum diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*pretest*) adalah 55,24 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 80 dan skor terendah 20, dengan standar deviasi sebesar 17,20 yang berarti bahwa skor hasil belajar matematika siswa pada *pretest* di SDN 30 Sumpang Bitu tersebar dari skor terendah 20 sampai skor tertinggi 80.

Jika skor tes hasil belajar matematika siswa sebelum diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*pretest*) dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III sebelum diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*pretest*)

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0 - 54	Sangat Rendah	7	33,33
2.	55 - 64	Rendah	9	42,85
3.	65 - 79	Sedang	2	9,53
4.	80 - 89	Tinggi	3	14,29
5.	90 - 100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			21	100

(Sumber data olah lampiran 6)

Berdasarkan Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa hasil *Pretest* dari 21 siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar matematika dalam kategori rendah dengan skor rata - rata 55,24 dari skor ideal 100.

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar matematika siswa sebelum diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*pretest*) dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 30 Sumpang Bitu sebelum diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*pretest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
65 - 100	Tuntas	5	23,81
0 - 64	Tidak Tuntas	16	76,19
Jumlah		21	100

(Sumber data olah lampiran 6)

Berdasarkan Tabel 4.3 sebelum diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*pretest*) dapat digambarkan bahwa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 5 orang dari jumlah keseluruhan 21 orang dengan persentase 23,81 %, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 16 orang dari jumlah keseluruhan 21 siswa dengan persentase 76,19 %.

Hasil belajar matematika siswa Kelas III setelah diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*posttest*).

Tabel 4.4 Deskripsi Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III setelah diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*posttest*)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	21
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	60
Skor Ideal	100
Rentang Skor	40
Skor Rata - Rata	80,48
Standar Deviasi	12,44

(Sumber data olah lampiran 7)

Berdasarkan Tabel 4.4 menunjukkan bahwa rata - rata skor hasil belajar matematika pada pokok bahasan perkalian bilangan yang diajarkan dengan menggunakan media kuda lompat adalah 80,48 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan skor terendah 60, dengan standar deviasi sebesar 12,44 yang berarti bahwa skor hasil belajar matematika siswa pada *Posttest* kelas III SDN Sumpang Bitu tersebar dari skor terendah 60 sampai skor tertinggi 100.

Jika skor tes hasil belajar matematika siswa yang diajar dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Distribusi dan Persentase Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III setelah diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*posttest*)

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 54	Sangat Rendah	0	0
2	55 - 64	Rendah	2	9,52
3	65 - 79	Sedang	5	23,81
4	80 - 89	Tinggi	8	38,10
5	90 – 100	Sangat Tinggi	6	28,57
Jumlah			21	100

(Sumber data olah lampiran 7)

Berdasarkan tabel 4.4 dan 4.5 di atas, dapat digambarkan bahwa dari 21 siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu yang dijadikan sampel penelitian *Posttest*, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar matematika dalam kategori tinggi dengan skor rata - rata 80,48 dari skor ideal 100.

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar matematika siswa setelah diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*posttest*) dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Matematika Siswa Kelas III setelah diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*posttest*)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase (%)
65 – 100	Tuntas	19	90,48
0 – 64	Tidak Tuntas	2	9,52
Jumlah		21	100

(Sumber data olah lampiran 7)

Berdasarkan Tabel 4.6 setelah diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*posttest*) dapat digambarkan bahwa yang telah mencapai ketuntasan belajar sebanyak 19 orang dari jumlah keseluruhan 21 orang dengan persentase 90,48 %, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 2 orang dari jumlah keseluruhan 21 siswa dengan persentase 9,52 %. Apabila tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator ketuntasan hasil belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu setelah menerapkan media kuda lompat sudah memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

Dari pembahasan di atas, apabila disajikan dalam tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*pretest*) dan setelah diajar dengan menggunakan media kuda lompat (*posttest*), yang ditunjukkan Tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 Distribusi Hasil Belajar Matematika Siswa Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	Nilai Statistik	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Ukuran Sampel	21	21
Skor Tertinggi	80	100
Skor Terendah	20	60
Skor Ideal	100	100
Rentang Skor	60	40
Skor Rata - Rata	55,24	80,48
Standar Deviasi	17,20	12,44

(Sumber data olah lampiran 8)

Dari Tabel 4.7 di atas digambarkan bahwa skor rata - rata siswa setelah dilaksanakan media kuda lompat (*Posttest*) lebih tinggi yaitu 80,48 dengan rentang skor 40 dibanding dengan *pretest* atau sebelum dilaksanakan perlakuan yaitu 55,24 dengan rentang skor 60. Dengan demikian menurut kriteria keefektivan, hasil belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media kuda lompat.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III berada pada kategori rendah, sedang dan tinggi maka dianalisis dengan analisis N-Gain Ternormalisasi. Rangkuman hasil perhitungan uji N-Gain siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu setelah diajar dengan menggunakan media kuda lompat.

Tabel 4.8 Distribusi dan Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa berdasarkan rentang Gain.

No.	Rentang	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$g > 0,7$	Tinggi	5	23,81%
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	16	76,19%
3	$g < 0,3$	Rendah	0	0%
Jumlah			21	100%

(Sumber data olah lampiran 8)

Besar peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu dapat diketahui dari uji-gain melalui skor rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai gain yang diperoleh sebesar 0,62 dan berada pada kategori sedang dengan melihat tabel 4.8. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media kuda lompat dan berada pada kategori sedang.

2. Deskripsi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran.

Lembar pengamatan ini dibuat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung kriteria keefektivan pembelajaran. Instrumen ini memuat petunjuk, 8 indikator aktivitas siswa, yang terdiri dari 6 indikator aktivitas positif dan 2 indikator aktivitas negatif. Pengamatan dilaksanakan dengan cara *observer* mengamati aktivitas siswa yang dilakukan selama tiga kali pertemuan. Data yang diperoleh dari instrumen tersebut dirangkum pada setiap akhir pertemuan. Hasil rangkuman setiap pengamatan disajikan pada Tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9 Persentase Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Perkalian Bilangan dengan Menggunakan Media Kuda Lompat

No	Komponen Aktivitas Siswa yang diamati	Frekuensi Aktivitas Siswa pada Pertemuan ke-			Persentase Aktivitas Siswa pada Pertemuan ke-		
		II	III	IV	II	III	IV
1.	Kedisiplinan.	11	14	15	52,38%	66,67%	71,43%
2.	Memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran	13	15	19	61,90%	71,43%	90,48%
3.	Siswa aktif bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.	12	13	13	57,14%	61,90%	61,90%
4.	Siswa antusias belajar dengan menggunakan media kuda lompat	17	19	20	80,95%	90,48%	95,24%
5.	Siswa memahami materi yang diajarkan.	15	18	19	71,43%	85,71%	90,48%
6.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan.	18	20	21	85,71%	95,24%	100%
7.	Siswa melakukan aktivitas lain yang tidak relevan	12	9	7	57,14%	42,86%	33,33%
8.	Siswa masih perlu bimbingan dalam perkalian bilangan.	16	13	10	76,20%	61,90%	47,62%

(Sumber data olah lampiran 9)

Aktifitas siswa pada saat pembelajaran perkalian menggunakan media kuda lompat dengan persentase aktivitas tertinggi yakni 100% berada pada pertemuan ke-4 poin nomor 6 yaitu siswa mengerjakan tugas yang diberikan. Sedangkan persentase rata-rata terendah yakni 33,33% berada pada pertemuan ke-4 poin nomor 7 yaitu siswa melakukan aktivitas lain yang tidak relevan.

Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini dikatakan efektif (sangat baik) apabila minimal 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil persentase aktifitas siswa terhadap pelaksanaan media kuda lompat yaitu 71,23% dikatakan pula efektif tetapi hanya berada pada kategori baik.

3. Deskripsi Respon Siswa

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data respon siswa adalah angket respon siswa. Angket ini diberikan kepada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kuda lompat untuk diisi menurut perasaan dan pendapat mereka terhadap kegiatan pembelajaran.

Hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kuda lompat yang diisi oleh 21 siswa secara singkat ditunjukkan pada Tabel 4.10 berikut ini :

Tabel 4.10 Deskripsi Hasil Respon Siswa terhadap Perkalian Bilangan dengan Menggunakan Media Kuda Lompat

No	Uraian	Jawaban Ya		Jawaban Tidak	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Siswa yang suka belajar Matematika	21	100 %	0	0 %
2.	Siswa yang senang belajar perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	17	80,95%	4	19,05%
3.	Siswa yang lebih menyukai belajar matematika perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	18	85,71%	3	14,29%
4.	Siswa yang bersemangat belajar perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	15	71,43%	6	28,57%

No	Uraian	Jawaban Ya		Jawaban Tidak	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
5.	Siswa yang lebih aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan media kuda lompat	16	76,19%	5	23,81%
6.	Siswa yang lebih sudah mengerjakan soal perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	18	85,71%	3	14,29%
7.	Siswa yang lebih memahami atau mengerti perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	17	80,95%	4	19,05%
8.	Siswa yang tertarik untuk belajar perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	16	76,19%	5	23,81%
9.	Siswa yang termotivasi belajar perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	18	85,71%	3	14,29%
10.	Siswa yang senang dengan cara guru mengajar perkalian bilangan	17	80,95%	4	19,05%

(Sumber data olah lampiran 10)

Berdasarkan Tabel 4.10 terlihat bahwa hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui media kuda lompat menunjukkan bahwa seluruh siswa menjawab “ya” pada poin pertama (siswa suka belajar Matematika) dengan jumlah 21 orang dengan persentase 100%. Sedangkan siswa menjawab “tidak” tertinggi pada poin 4 (siswa semangat belajar perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat) dengan jumlah 6 orang dengan persentase 28,57%.

Kriteria yang ditetapkan peneliti terhadap respon siswa ini adalah dikatakan efektif jika lebih dari 80% siswa yang memberi respon positif. Persentase siswa yang telah merespon positif yakni 82,38 % (efektif) karena 17 dari 21 siswa

merespon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat dan telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Hasil Analisis Inferensial

Analisis data inferensial dilakukan pengujian terhadap hipotesis penelitian yakni apakah media kuda lompat efektif atau tidak efektif terhadap kemampuan berhitung perkalian Matematika kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep, maka dalam hal ini teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut.

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya media kuda lompat efektif digunakan dalam pembelajaran berhitung perkalian matematika.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya media kuda lompat tidak efektif digunakan dalam pembelajaran berhitung perkalian matematika.

Setelah diperoleh $t_{hitung} = 5,69$ dan $t_{tabel} = 1,725$ (*lampiran 7*) maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,69 > 1,725$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa media kuda lompat efektif digunakan dalam pembelajaran berhitung perkalian matematika kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian pre eksperimen karena peneliti membandingkan skor hasil belajar sebelum digunakan media kuda lompat (*pretest*) dengan skor hasil belajar setelah digunakan media kuda lompat (*posttest*) pada satu kelompok kelas. Dalam penggunaan media kuda lompat baik guru maupun siswa sama-sama berperan secara aktif. Guru tidak berperan sebagai satu-satunya sumber belajar yang memberikan materi kepada siswa, akan tetapi yang lebih penting adalah bagaimana memfasilitasi agar siswa belajar. Penggunaan media kuda lompat menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hasil analisis data dapat dikemukakan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat (*pretest*) menunjukkan bahwa hanya terdapat 5 siswa kategori tuntas dan 16 siswa kategori tidak tuntas dengan rata-rata nilai 55,24. Sedangkan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat (*posttest*) menunjukkan bahwa terdapat 19 siswa kategori tuntas dan 2 siswa kategori tidak tuntas dengan rata-rata nilai 80,48. Berdasarkan ketuntasan belajar klasikal terdapat peningkatan hasil belajar perkalian matematika siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep setelah diajarkan perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat dibandingkan sebelum diajarkan perkalian bilangan tanpa menggunakan media kuda lompat. Hal tersebut terlihat dari rata-rata hasil

pretest yaitu 55,24 dengan kategori rendah dibandingkan dengan rata-rata hasil *posttest* yaitu 80,48 dengan kategori tinggi. Selain dengan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*, peneliti juga menggunakan uji N-Gain dimana nilai gain yang diperoleh sebesar 0,62 dan berada pada kategori sedang.

Analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,69 > 1,725$ dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa media kuda lompat efektif digunakan dalam pembelajaran berhitung perkalian matematika.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran perkalian bilangan matematika dengan menggunakan media kuda lompat dikatakan pula efektif karena persentase aktivitas siswa terhadap penggunaan media kuda lompat yakni 71,23% berada di kategori baik.

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap penggunaan media kuda lompat bahwa rata-rata persentase respon siswa yaitu 82,38% karena 17 dari 21 siswa merespon positif terhadap pembelajaran perkalian bilangan menggunakan media kuda lompat. Hal ini memenuhi kriteria respon positif yang telah ditentukan peneliti yaitu di atas 80%. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa respon yang diberikan siswa selama pembelajaran perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat adalah positif.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Khusnul Kotimah (2015) pada penelitiannya dia menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap kemampuan berhitung

perkalian yaitu aktivitas peserta didik menjadi lebih aktif dan merasa pembelajaran menjadi mudah dikuasai serta menimbulkan minat dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Selain itu hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media konkret dapat meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis dan observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berhitung perkalian matematika serta respon siswa setelah diajar dengan menggunakan media kuda lompat dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kuda lompat efektif digunakan dalam berhitung perkalian matematika siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan data hasil belajar siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan media kuda lompat dengan hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media kuda lompat, terbukti dari hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan penggunaan media kuda lompat menunjukkan bahwa adanya peningkatan kriteria ketuntasan yaitu dari 55 % menjadi 80 %. Hal ini berarti bahwa pembelajaran dengan penggunaan media kuda lompat dapat membantu siswa untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal. Peningkatan hasil belajar juga diukur menggunakan uji gain melalui skor rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa. Nilai gain yang diperoleh adalah 0,62 berada pada kategori sedang dan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah diajar perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat.

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t hasil pengujian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,69 > 1,725$ dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa media kuda lompat efektif digunakan dalam pembelajaran berhitung perkalian matematika.

Persentase aktivitas belajar siswa secara keseluruhan rata-ratanya yaitu 71,23 % berada pada dikategorikan baik. Hasil angket respon siswa terhadap

penggunaan media kuda lompat yaitu 82,38 % sehingga dapat dikategorikan baik (positif).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kuda lompat efektif digunakan pada pembelajaran perkalian bilangan di kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Baloci Kabupaten Pangkep.

B. SARAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dikemukakan saran - saran sebagai berikut :

1. Sebaiknya guru menggunakan media kuda lompat dalam pembelajaran matematika, khususnya pada perkalian bilangan karena media kuda lompat dapat meningkatkan kemampuan berhitung perkalian siswa. Guru harus kreatif dan berpikir inovatif dalam mempersiapkan media pembelajaran sesuai tuntutan materi pelajaran, dan berupa menekankan keaktifan murid dalam belajar.
2. Bagi sekolah khususnya SDN 30 Sumpang Bitu bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kuda lompat dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan berhitung perkalian kelas III.
3. Bagi siswa, hendaknya lebih berlatih dalam mengalikan bilangan sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Faturrohman, Pupuh & Sutikno M.Sobry. 2014. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Pemahaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung : Refika Aditama
- Furchan, Arief. 2014. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Malang: Pustaka Pelajar.
- Husnul, Khotimah. 2008. *Pembelajaran Menghitung dengan Menggunakan Jarimatika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berhitung Siswa MI Muhammadiyah Candirejo Ngawen Klaten*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Diakses tanggal 2 Februari 2018 (*online*).
- Iskandar, Rukmiarsih. 2016. *Keefektifan Penggunaan Media Kancing Baju terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Bilangan Kelas II SD Inpres Anagowa Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Karso dkk. 2007. *Pendidikan Matematika 1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kotimah, Khusnul. 2015. *Upaya meningkatkan kemampuan berhitung perkalian menggunakan media konkret pada peserta didik kelas II SDN 1 Sawahan Sampit*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Diakses tanggal 26 Januari 2018 (*online*).
- Marpaung Yansen. 2004. *Reformasi Pendidikan Matematika di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: BASIS.
- Nasir. Muh. 2013. *Penerapan Penggunaan KIT IPA (FISIKA) dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar FISIKA Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Takalar*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Oktavianingtyas, E. 2015. *Media untuk Mengefektifkan Pembelajaran Operasi Hitung Dasar Matematika Siswa Jenjang Pendidikan Dasar*. *Pancaran Pendidikan*,4(4):210.
- Sadiman, Arief dkk. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri.

- Soeparman. 1995. *Pendidikan Nasional*. Surabaya: PT Bina Ilmu.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: ALVABETA,cv.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Walle, John A. 2008. *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Erlangga.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1.
Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

R P P

1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)**

Nama Sekolah : SDN 30 SUMPANG BITA
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / Semester : III / 2
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

1. Melakukan operasi hitung bilangan

B. Kompetensi Dasar

- 1.3 Melakukan perkalian dan pembagian bilangan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Melakukan perkalian sebagai penjumlahan berulang

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa diperkenalkan dengan hitung perkalian sebagai penjumlahan berulang

E. Materi Ajar

- Operasi hitung perkalian

F. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab dan Penugasan
- Model : Kontekstual

G. Langkah-langkah Kegiatan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru membuka pelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran.	

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengisi lembar kehadiran siswa ▪ Guru mengajak siswa bertanya jawab tentang kegiatan pagi hari sejak bangun pagi sampai siswa berangkat ke sekolah. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan KKM mata pelajaran matematika ▪ Guru memperkenalkan kepada siswa operasi hitung perkalian. ▪ Guru memberikan contoh cara penyelesaian perkalian sebagai penjumlahan yang berulang. ▪ Guru menuliskan beberapa latihan soal untuk dikerjakan siswa. ▪ Guru menunjuk beberapa siswa mengerjakan soal perkalian di papan tulis selanjutnya mencocokkan bersama-sama. ▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dimengerti. ▪ Guru membagikan soal untuk dikerjakan siswa secara individu. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bersama peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran. ▪ Guru memberikan tugas rumah. ▪ Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ▪ Guru memberikan motivasi. ▪ Guru menutup pelajaran dengan mengajak semua murid berdoa sebelum pulang sesuai dengan keyakinan masing-masing. 	

H. Sumber dan Media Pembelajaran

- Sumber : Buku Matematika kelas III
- Media :-

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- Teknik Penilaian : Tes tertulis
- Rubrik Penilaian :

No.	Bentuk Instrumen	Kriteria Bobot Nilai	Jumlah
1.	Isian	Bobot nilai 10 setiap nomor	10

Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen soal
<ul style="list-style-type: none"> Melakukan perkalian sebagai penjumlahan berulang 	<ul style="list-style-type: none"> Individu 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis 	<p>Isian</p> <ol style="list-style-type: none"> $2 \times 5 = \dots$ $3 \times 4 = \dots$ $5 \times 2 = \dots$ $7 \times 4 = \dots$ $9 \times 3 = \dots$ $8 \times 4 = \dots$ $6 \times 5 = \dots$ $5 \times 8 = \dots$ $9 \times 8 = \dots$ $7 \times 6 = \dots$

CATATAN:

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) x 100

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial

Sumpang Bitu, 21 Mei 2018

Mengetahui,

Guru Tutor

SURIANI, S.Pd

NIP. 19650118 199405 2 001

Mahasiswa

NUR WAHIDAH ISKANDAR

NIM. 10540 9076 14

Menyetujui,

Ketua Sekolah

SDN 30 Sumpang Bitu



ABDUL RAHMAN, S.Pd.SD

NIP. 19800305 200212 1 015

R P P

2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Nama Sekolah : SDN 30 SUMPANG BITA

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : III / 2

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

1. Melakukan operasi hitung bilangan

B. Kompetensi Dasar

- 1.3 Melakukan perkalian dan pembagian bilangan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Melakukan operasi hitung perkalian dengan menggunakan media kuda lompat

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan operasi hitung perkalian dengan menggunakan media kuda lompat

E. Materi Ajar

- Operasi hitung perkalian

F. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab dan Penugasan
- Model : Kontekstual

G. Langkah-langkah Kegiatan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran. ▪ Guru mengisi lembar kehadiran siswa ▪ Guru mengajak siswa bertanya jawab tentang kegiatan pagi hari sejak bangun pagi sampai siswa berangkat ke sekolah. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan KKM mata pelajaran matematika ▪ Guru memperkenalkan kepada siswa media kuda lompat. ▪ Guru menjelaskan cara menghitung perkalian menggunakan media kuda lompat. ▪ Guru memberikan contoh cara penyelesaian perkalian sebagai dengan menggunakan media kuda lompat. ▪ Guru menuliskan beberapa latihan soal untuk dikerjakan siswa. ▪ Guru menunjuk beberapa siswa mengerjakan soal perkalian dengan bantuan media kuda lompat di papan tulis selanjutnya mencocokkan bersama-sama. ▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dimengerti. ▪ Guru membagikan soal untuk dikerjakan siswa secara individu. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bersama peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran. ▪ Guru memberikan tugas rumah. ▪ Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ▪ Guru memberikan motivasi. ▪ Guru menutup pelajaran dengan mengajak semua murid berdoa sebelum pulang sesuai dengan keyakinan masing-masing. 	

H. Sumber dan Media Pembelajaran

- Sumber : Buku Matematika kelas III
- Media : Media Kuda Lompat

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- Teknik Penilaian : Tes tertulis
- Rubrik Penilaian :

No.	Bentuk Instrumen	Kriteria Bobot Nilai	Jumlah
1.	Isian	Bobot nilai 10 setiap nomor	10

Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen soal
<ul style="list-style-type: none">• Melakukan perkalian sebagai penjumlahan berulang	<ul style="list-style-type: none">• Individu	<ul style="list-style-type: none">• Tes tertulis	Isian 1. $7 \times 5 = \dots$ 2. $3 \times 5 = \dots$ 3. $5 \times 2 = \dots$ 4. $8 \times 4 = \dots$ 5. $4 \times 3 = \dots$ 6. $8 \times 6 = \dots$

			7. $5 \times 5 = \dots$ 8. $7 \times 5 = \dots$ 9. $7 \times 5 = \dots$ 10. $9 \times 6 = \dots$
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

CATATAN:

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) x 100

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial

Sumpang Bitu, 22 Mei 2018

Mengetahui,

Guru Tutor



SURIANI, S.Pd

NIP. 19650118 199405 2 001

Mahasiswa



NUR WAHIDAH ISKANDAR

NIM. 10540 9076 14

Menyetujui,

Kepala Sekolah

SDN 30 Sumpang Bitu



ABDUL RAHMAN, S.Pd.SD

NIP. 19800305 200212 1 015

R P P

3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(R P P)

Nama Sekolah : SDN 30 SUMPANG BITA

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : III / 2

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

1. Melakukan operasi hitung bilangan

B. Kompetensi Dasar

- 1.3 Melakukan perkalian dan pembagian bilangan

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- Melakukan operasi hitung perkalian dengan menggunakan media kuda lompat

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan operasi hitung perkalian dengan menggunakan media kuda lompat

E. Materi Ajar

- Operasi hitung perkalian

F. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab dan Penugasan
- Model : Kontekstual

G. Langkah-langkah Kegiatan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing-masing, untuk mengawali pelajaran. ▪ Guru mengisi lembar kehadiran siswa ▪ Guru mengajak siswa bertanya jawab tentang kegiatan pagi hari sejak bangun pagi sampai siswa berangkat ke sekolah. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan KKM mata pelajaran matematika ▪ Guru memperkenalkan kepada siswa media kuda lompat. ▪ Guru menjelaskan cara menghitung perkalian menggunakan media kuda lompat. ▪ Guru memberikan contoh cara penyelesaian perkalian sebagai dengan menggunakan media kuda lompat. ▪ Guru menuliskan beberapa latihan soal untuk dikerjakan siswa. ▪ Guru menunjuk beberapa siswa mengerjakan soal perkalian dengan bantuan media kuda lompat di papan tulis selanjutnya mencocokkan bersama-sama. ▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dimengerti. ▪ Guru membagikan soal untuk dikerjakan siswa secara individu. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru bersama peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran. ▪ Guru memberikan tugas rumah. ▪ Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. ▪ Guru memberikan motivasi. ▪ Guru menutup pelajaran dengan mengajak semua murid berdoa sebelum pulang sesuai 	

	dengan keyakinan masing-masing.	
--	---------------------------------	--

H. Sumber dan Media Pembelajaran

- Sumber : Buku Matematika kelas III
- Media : Media Kuda Lompat

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- Teknik Penilaian : Tes tertulis
- Rubrik Penilaian :

No.	Bentuk Instrumen	Kriteria Bobot Nilai	Jumlah
1.	Isian	Bobot nilai 10 setiap nomor	10

Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen soal
<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan perkalian sebagai penjumlahan berulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Individu 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis 	Isian 1. $9 \times 8 = \dots$ 2. $5 \times 8 = \dots$ 3. $9 \times 3 = \dots$ 4. $3 \times 4 = \dots$

			5. $2 \times 5 = \dots$ 6. $7 \times 6 = \dots$ 7. $8 \times 4 = \dots$ 8. $7 \times 4 = \dots$ 9. $6 \times 5 = \dots$ 10. $5 \times 2 = \dots$
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CATATAN:

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) x 100

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial

Sumpang Bitu, 23 Mei 2018

Mengetahui,

Guru Tutor



SURIANI, S.Pd

NIP. 19650118 199405 2 001

Mahasiswa



NUR WAHIDAH ISKANDAR

NIM. 10540 9076 14

Menyetujui,

**Kepala Sekolah
SDN 30 Sumpang Bitu**



ABDUL RAHMAN, S.Pd.SD
NIP. 19800305 200212 1 015

Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest*

1. $9 \times 7 = \dots$

2. $5 \times 5 = \dots$

3. $9 \times 8 = \dots$

4. $5 \times 2 = \dots$

5. $7 \times 9 = \dots$

6. $5 \times 8 = \dots$

7. $6 \times 5 = \dots$

8. $8 \times 2 = \dots$

9. $9 \times 3 = \dots$

10. $7 \times 4 = \dots$

11. $3 \times 4 = \dots$

12. $8 \times 4 = \dots$

13. $2 \times 5 = \dots$

14. $7 \times 6 = \dots$

15. $9 \times 1 = \dots$

Lampiran 2.
Lembar *Pretest* Siswa



Ayo Berlatih

Hai anak-anak, ayo kita berlatih mengerjakan soal perkalian di bawah ini. Sebelum mengerjakan, siapkan alat tulis masing-masing.

Jika semuanya sudah siap, Ayo Kita Mulai.

1. $2 \times 5 = \dots$

2. $3 \times 4 = \dots$

3. $5 \times 2 = \dots$

4. $7 \times 4 = \dots$

5. $9 \times 3 = \dots$

6. $8 \times 4 = \dots$

7. $6 \times 5 = \dots$

8. $5 \times 8 = \dots$

9. $9 \times 8 = \dots$

$7 \times 6 = \dots$

10.

KUNCI JAWABAN PRETEST

1. 10

2. 12

3. 10

4. 28

5. 27

6. 32

7. 30

8. 40

9. 72

10. 42

Lampiran 3.
Lembar *Postest* Siswa



Ayo Berlatih

Hai anak-anak, ayo kita berlatih mengerjakan soal perkalian di bawah ini. Sebelum mengerjakan, siapkan alat tulis masing-masing. Jika semuanya sudah siap, **Ayo Kita Mulai.**

1. $9 \times 8 = \dots$

2. $5 \times 8 = \dots$



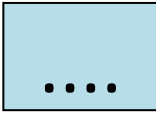


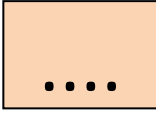


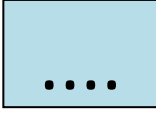
3. $9 \times 3 = \dots$

4. $3 \times 4 = \dots$

5. $2 \times 5 = \dots$

6. $7 \times 6 = \dots$

7. $8 \times 4 = \dots$

8.   X 
9.   X 
10.   X 

KUNCI JAWABAN POSTEST

1. 72
2. 40
3. 27
4. 12
5. 10
6. 42
7. 32
8. 28
9. 30
10. 10

Lampiran 4.
Hasil *Pretest* Siswa

Lampiran 5.
Hasil *Postest* Siswa

Lampiran 6.
Tabulasi Data Hasil Belajar *Pretest*

Lampiran 6. Tabulasi Data Hasil Belajar *Pretest*

Nilai hasil belajar *pretest* siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan
Balocci Kabupaten Pangkep

No	Subjek	Nilai <i>Pretest</i>
1	MAW	60
2	HA	70
3	MA	60
4	MAS	40
5	MDR	60
6	MFAF	60
7	MI	80
8	MIA	60
9	MRK	40
10	MNA	70
11	AAP	80
12	AF	60
13	AUN	80
14	KK	30
15	NI	60
16	NU	40
17	NUR	20
18	NP	40

19	NA	60
20	RK	30
21	SA	60
Jumlah		1160
Rata-rata		55,24
Kategori		Rendah

Perhitungan untuk mencari rata-rata dan standar deviasi *pretest*

x_i	f_i	$x_i \cdot f_i$	x_i^2	$f_i \cdot x_i^2$
20	1	20	400	400
30	2	60	900	1800
40	4	160	1600	6400
60	9	540	3600	32400
70	2	140	4900	9800
80	3	240	6400	19200
Jumlah	$\Sigma f_i = 21$	$\Sigma f_i \cdot x_i = 1160$	$\Sigma x_i^2 = 17800$	$\Sigma f_i \cdot x_i^2 = 70000$

- Ukuran sampel = 21
- Skor Tertinggi = 80
- Skor Terendah = 20
- Rentang Skor = Skor Tertinggi – Skor Terendah
= 80 – 20
= 60
- Nilai Rata-rata (\bar{x}) =

$$\bar{x} = \frac{\Sigma f_i \cdot x_i}{\Sigma f_i}$$

$$= \frac{1160}{21} = 55,24$$

➤ Standar Deviasi

$$\begin{aligned} S^2 &= \sqrt{\frac{n \sum f_i \cdot x_i^2 - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{21(70000) - (1160)^2}{21(21-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{1470000 - 1345600}{21(20)}} \\ &= \sqrt{\frac{124400}{420}} \\ &= \sqrt{296} \\ &= 17,20 \end{aligned}$$

Lampiran 7.

Tabulasi Data Hasil Belajar *Posttest*

Lampiran 7. Tabulasi Data Hasil Belajar *Postest*

Nilai hasil belajar *postest* siswa kelas III SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan
Balocci Kabupaten Pangkep

No	Subjek	Nilai <i>Postest</i>
1	MAW	80
2	HA	100
3	MA	80
4	MAS	70
5	MDR	80
6	MFAF	90
7	MI	100
8	MIA	80
9	MRK	70
10	MNA	90
11	AAP	100
12	AF	80
13	AUN	100
14	KK	60
15	NI	80
16	NU	70
17	NUR	60
18	NP	70

19	NA	80
20	RK	70
21	SA	80
Jumlah		1690
Rata-rata		80,48
Kategori		Tinggi

Perhitungan untuk mencari rata-rata dan standar deviasi *posttest*

x_i	f_i	$x_i \cdot f_i$	x_i^2	$f_i \cdot x_i^2$
60	2	120	3600	7200
70	5	350	4900	24500
80	8	640	6400	51200
90	2	180	8100	16200
100	4	400	10000	40000
Jumlah	$\Sigma f_i = 21$	$\Sigma f_i \cdot x_i = 1690$	$\Sigma x_i^2 = 33000$	$\Sigma f_i \cdot x_i^2 = 139100$

- Ukuran sampel = 21
- Skor Tertinggi = 100
- Skor Terendah = 60
- Skor ideal = 100
- Rentang Skor = Skor Tertinggi – Skor Terendah
= 100 – 60
= 40
- Nilai Rata-rata (\bar{x}) =

$$\bar{x} = \frac{\Sigma f_i \cdot x_i}{\Sigma f_i}$$

$$= \frac{1690}{21} = 80,48$$

➤ Standar Deviasi

$$\begin{aligned} S^2 &= \sqrt{\frac{n \sum f_i \cdot x_i^2 - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{21(139100) - (1690)^2}{21(21-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{2921100 - 2856100}{21(20)}} \\ &= \sqrt{\frac{65000}{420}} \\ &= \sqrt{155} \\ &= 12,44 \end{aligned}$$

Menentukan t_{hitung}

$$\begin{aligned}t &= \frac{\bar{X} - \varphi_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \\&= \frac{80,48 - 65}{\frac{12,44}{\sqrt{21}}} \\&= \frac{15,48}{4,58} \\&= \frac{15,48}{2,72} \\&= 5,69\end{aligned}$$

Menentukan t_{tabel}

$$\begin{aligned}t_{0,05} = \text{db} &= n - 1 \\&= 21 - 1 \\&= 20\end{aligned}$$

Berdasarkan tabel distribusi t, maka diperoleh $t_{0,05} = 1,725$

Lampiran 8.

Analisis Skor Pretest dan Posttest serta Uji N-Gain

Lampiran 8. Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest* serta Uji N-Gain

Nilai *pretest*, *posttest* dan N-Gain SDN 30 Sumpang Bitu Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkep

NO	Subjek	Jen. Kel	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	N-Gain	Kategori
1.	MAW	l	60	80	0,5	Sedang
2.	HA	l	70	100	1	Tinggi
3.	MA	l	60	80	0,5	Sedang
4.	MAS	l	40	70	0,5	Sedang
5.	MDR	l	60	80	0,5	Sedang
6.	MFAF	l	60	90	0,75	Tinggi
7.	MI	l	80	100	1	Tinggi
8.	MIA	l	60	80	0,5	Sedang
9.	MRK	l	40	70	0,5	Sedang
10.	MNA	l	70	90	0,67	Sedang
11.	AAP	p	80	100	1	Tinggi
12.	AF	p	60	80	0,5	Sedang
13.	AUN	p	80	100	1	Tinggi
14.	KK	p	30	60	0,43	Sedang
15.	NI	p	60	80	0,5	Sedang
16.	NU	p	40	70	0,5	Sedang
17.	NUR	p	20	60	0,5	Sedang

18.	NP	p	40	70	0,5	Sedang
19.	NA	p	60	80	0,5	Sedang
20.	RK	p	30	70	0,57	Sedang
21.	SA	p	60	80	0,5	Sedang
Rata-Rata			55,24	80,48	0,62	Sedang
Standar Deviasi			17,20	12,44		
Skor Maksimal			80	100		

Mengukur peningkatan hasil belajar dengan uji N-Gain

$$\begin{aligned}
 g &= \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}} \\
 &= \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}} \\
 &= \frac{80,48 - 55,24}{100 - 55,24} \\
 &= 0,56 \text{ (Sedang)}
 \end{aligned}$$

Lampiran 9.
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

3.	MA	l	√	-	√	√	√	√	√	√
4.	MAS	l	-	√	-	√	√	√	-	-
5.	MDR	l	√	√	√	√	-	-	√	√
6.	MFAF	l	√	√	√	√	√	√	-	-
7.	MI	l	-	√	-	√	√	√	√	-
8.	MIA	l	√	-	√	√	-	√	-	-
9.	MRK	l	√	√	√	√	√	√	√	√
10.	MNA	l	-	√	-	-	√	√	-	-
11.	AAP	p	√	√	√	-	√	√	-	√
12.	AF	p	-	√	√	√	-	√	√	-
13.	AUN	p	√	√	-	√	√	√	-	√
14.	KK	p	-	-	√	√	√	√	√	-
15.	NI	p	√	√	-	√	√	√	-	-
16.	NU	p	-	√	√	√	√	√	-	√
17.	NUR	p	√	-	-	√	√	√	-	√
18.	NP	p	√	-	-	√	√	√	√	√
19.	NA	p	√	√	√	√	√	√	-	√
20.	RK	p	√	√	√	√	√	√	√	√
21.	SA	p	√	-	√	√	√	√	√	√

Keterangan:

- A : Kedisiplinan
- B : Memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran
- C : Siswa aktif bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung
- D : Siswa antusias belajar dengan menggunakan media kuda lompat
- E : Siswa memahami materi yang diajarkan
- F : Siswa mengerjakan tugas yang diberikan

- G : Siswa melakukan aktivitas lain yang tidak relevan
 H : Siswa masih perlu bimbingan dalam perkalian bilangan

**PEMBELAJARAN MATEMATIKA
 TENTANG MATERI PERKALIAN BILANGAN DENGAN
 MENGGUNAKAN MEDIA KUDA LOMPAT**

- Kelas : III
 Pertemuan Ke : IV (EMPAT)
 Petunjuk : 1. Isilah dengan menandai cek (√) dari kotak “Hal yang diamati”
 2. Bacalah keterangan di bawah tabel

NO	Subjek	Jns Kel	Hal yang diamati							
			A	B	C	D	E	F	G	H
1.	MAW	1	√	√	√	√	√	√	-	√
2.	HA	1	√	√	√	√	√	√	-	√
3.	MA	1	√	√	-	√	-	√	-	√
4.	MAS	1	-	-	√	√	√	√	-	-
5.	MDR	1	√	√	√	√	√	√	-	
6.	MFAF	1	√	√	-	√	√	√	√	√
7.	MI	1	√	-	√	√	√	√	-	-
8.	MIA	1	-	-	√	√	√	√	√	√
9.	MRK	1	√	√	√	√	-	√	-	-
10.	MNA	1	√	√	-	√	√	√	-	-
11.	AAP	p	-	√	√	-	√	√	-	√
12.	AF	p	-	√	-	√	√	√	√	√
13.	AUN	p	√	√	√	√	√	√	-	-
14.	KK	p	-	√	-	√	√	√	√	√
15.	NI	p	√	√	-	√	√	√	-	-

16.	NU	p	√	√	√	√	√	√	√	-
17.	NUR	p	√	√	-	√	√	√	-	-
18.	NP	p	√	√	-	√	√	√	√	√
19.	NA	p	-	√	√	√	√	√	-	-
20.	RK	p	√	√	√	√	√	√	√	-
21.	SA	p	√	√	√	√	√	√	-	-

Keterangan:

- A : Kedisiplinan
- B : Memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran
- C : Siswa aktif bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung
- D : Siswa antusias belajar dengan menggunakan media kuda lompat
- E : Siswa memahami materi yang diajarkan
- F : Siswa mengerjakan tugas yang diberikan
- G : Siswa melakukan aktivitas lain yang tidak relevan
- H : Siswa masih perlu bimbingan dalam perkalian bilangan

Tabulasi Data Aktivitas Siswa

No	Komponen Aktivitas Siswa yang diamati	Frekuensi Aktivitas Siswa pada Pertemuan ke-			Persentase Aktivitas Siswa pada Pertemuan ke-		
		II	III	IV	II	III	IV
1.	Kedisiplinan.	11	14	15	52,38%	66,67%	71,43%
2.	Memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran	13	15	19	61,90%	71,43%	90,48%
3.	Siswa aktif bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.	12	13	13	57,14%	61,90%	61,90%

No	Komponen Aktivitas Siswa yang diamati	Frekuensi Aktivitas Siswa pada Pertemuan ke-			Persentase Aktivitas Siswa pada Pertemuan ke-		
		II	III	IV	II	III	IV
4	Siswa antusias belajar dengan menggunakan media kuda lompat	17	19	20	80,95%	90,48%	95,24%
5.	Siswa memahami materi yang diajarkan.	15	18	19	71,43%	85,71%	90,48%
6.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan.	18	20	21	85,71%	95,24%	100%
7.	Siswa melakukan aktivitas lain yang tidak relevan	12	9	7	57,14%	42,86%	33,33%
8.	Siswa masih perlu bimbingan dalam perkalian bilangan.	16	13	10	76,20%	61,90%	47,62%

No	Komponen Aktivitas Siswa yang diamati	Frekuensi Aktivitas Siswa pada Pertemuan ke-			Rata-rata Aktivitas Siswa	Persentase rata - rata
		II	III	IV		
1.	Kedisiplinan.	11	14	15	13,33	63,48%
2.	Memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran	13	15	19	15,67	74,61%
3.	Siswa aktif bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.	12	13	13	12,67	60,33%
4	Siswa antusias belajar dengan menggunakan media kuda lompat	17	19	20	18,67	88,90%
5.	Siswa memahami materi yang diajarkan.	15	18	19	17,33	82,52%
6.	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan.	18	20	21	19,67	93,67%
7.	Siswa melakukan aktifitas lain yang tidak relevan	12	9	7	9,33	44,43%
8.	Siswa masih perlu bimbingan dalam perkalian bilangan.	16	13	10	13	61,90%
Jumlah					119,67	569,84%
Rata-rata					14,96	71,23%

Mengukur Persentase Keberhasilan Aktivitas Siswa

$$\begin{aligned} P(\%) &= \frac{x}{\sum x} \times 100 \\ &= \frac{14,96}{21} \times 100 \\ &= 71,23 \% \end{aligned}$$

Lampiran 10.
Data Hasil Respon Siswa

Lampiran 10. Data Hasil Respon Siswa

Respon siswa menjawab ya/tidak terhadap beberapa poin yang telah ditentukan

Subjek	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
MAW	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
HA	√				√				√		√		√		√		√			
MA	√		√		√		√		√				√		√		√		√	
MAS	√		√		√		√		√		√				√				√	
MDR	√		√						√		√		√		√		√		√	
MFAF	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
MI	√				√		√		√				√		√		√			
MIA	√		√		√		√		√		√				√		√		√	
MRK	√		√		√		√				√		√		√				√	
MNA	√		√						√		√		√				√		√	
AAP	√				√		√		√		√		√		√		√		√	
AF	√				√				√		√		√		√		√		√	
AUN	√		√				√						√				√		√	
KK	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
NI	√		√		√		√		√		√				√		√			
NU	√		√		√						√		√						√	
NUR	√				√		√		√		√		√		√		√		√	
NP	√		√		√		√		√		√				√		√		√	
NA	√		√		√						√		√				√		√	
RK	√		√		√		√		√		√		√		√		√		√	
SA	√		√		√		√		√		√		√		√		√			

Keterangan.

- 1 : Siswa suka belajar Matematika
- 2 : Siswa senang belajar perkalian dengan menggunakan media kuda lompat
- 3 : Siswa lebih menyukai belajar perkalian dengan menggunakan media kuda lompat
- 4 : Siswa semangat belajar perkalian dengan menggunakan media kuda lompat
- 5 : Siswa lebih aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan media kuda lompat

- 6 : Siswa yang lebih sudah mengerjakan soal perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat
- 7 : Siswa yang lebih memahami atau mengerti perkalian dengan menggunakan media kuda lompat
- 8 : Siswa yang tertarik untuk belajar perkalian dengan menggunakan media kuda lompat
- 9 : Siswa yang termotivasi belajar perkalian dengan menggunakan media kuda lompat
- 10 : Siswa yang senang dengan cara guru mengajar perkalian bilangan

Persentase Hasil Respon Siswa

No	Uraian	Jawaban Ya		Jawaban Tidak	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Siswa yang suka belajar Matematika	21	100 %	0	0 %
2.	Siswa yang senang belajar perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	17	80,95%	4	19,05%
3.	Siswa yang lebih menyukai belajar matematika perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	18	85,71%	3	14,29%
4.	Siswa yang bersemangat belajar perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	15	71,43%	6	28,57%
5.	Siswa yang lebih aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan media kuda lompat	16	76,19%	5	23,81%
6.	Siswa yang lebih sudah mengerjakan soal perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	18	85,71%	3	14,29%
7.	Siswa yang lebih memahami atau mengerti perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	17	80,95%	4	19,05%
8.	Siswa yang tertarik untuk belajar perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	16	76,19%	5	23,81%
9.	Siswa yang termotivasi belajar perkalian bilangan dengan menggunakan media kuda lompat	18	85,71%	3	14,29%
10.	Siswa yang senang dengan cara guru mengajar perkalian bilangan	17	80,95%	4	19,05%

No	Uraian	Jawaban Ya		Jawaban Tidak	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
	Jumlah	173		37	

Mengukur persentase respon siswa

$$\begin{aligned} P(\%) &= \frac{f}{N} \times 100 \\ &= \frac{173}{210} \times 100 \\ &= 82,38 \% \end{aligned}$$

Lampiran 11.
Hasil Respon Siswa

Lampiran 12.
Surat Pengantar Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 0411722100 Fax. (0411) 865588 Makassar 90221 E-mail: lp3m@umh.ac.id



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 748/Izn-5/C.4-VIII/V/37/2018
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

22 Sya'ban 1439 H
 08 May 2018 M

Kepada Yth,
 Bapak / Ibu Bupati Pangkep
 Cq. Ka. Badan Kesbang, Politik & Linmas
 di -
 Pangkep

أَشْكُرُكُمْ بِرَحْمَةِ اللَّهِ وَرَحْمَةِ رَبِّكَ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0287/FKIP/A.I-II/TV/1439/2018 tanggal 8 Mei 2018, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **NURWAHIDAH ISKANDAR**
 No. Stambuk : **10540 9076 14**
 Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
 Jurusan : **Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar**
 Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Efektivitas penggunaan media kuda lompat terhadap kemampuan berhitung perkalian matematika kelas III SDN 30 Sumpang Bitu kecamatan Balocci kabupaten Pangkep"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 12 Mei 2018 s/d 12 Juli 2018.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

أَشْكُرُكُمْ بِرَحْمَةِ اللَّهِ وَرَحْمَةِ رَبِّكَ

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
 NBM 101 7716




12018181426011

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 5922/S.01/PTSP/2018
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
Bupati Pangkep

di
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 748/izn-05/C 4-VIII/V/37/2018 tanggal 08 Mei 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : NUR WAHIDAH ISKANDAR
Nomor Pokok : 10540907614
Program Studi : PGSD
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

" EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KUDA LOMPAT TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN MATEMATIKA KELAS III SDN 30 SUMPANG BITA KECAMATAN BALOCCI KABUPATEN PANGKEP "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **12 Mei s/d 12 Juli 2018**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diberikan di Makassar
Pada tanggal : 09 Mei 2018

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



A. M. YAMIN, SE., MS.
Pangkat : Pembina Utama Madya
Nip : 19670513 199002 1 002

Tembusan YB
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Peninggal



PEMERINTAH KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jalan Sultan Hasanuddin ☎0410) 21200 Ext. 146 Pangkajene

Pangkajene, 16 Mei 2018

K e p a d a,

Nomor : 070/182/V/ KKBP /2018
 Lampiran : -
 Perihal : Rekomendasi Penelitian

Yth Kepala SD Negeri 30
 Sumpang Bitu

Di
 Balocci

Berdasarkan Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Prov Sul-Sel nomor: 5922/S.01/PTSP/2018 Tanggal 09 Mei 2018, maka disampaikan bahwa yang tersebut di bawah ini :

N a m a : **NUR WAHIDAH ISKANDAR**
 Nomor Pokok : 10540907614
 Program Studi : PGSD
 Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud akan melakukan Penelitian di daerah/Instansi Saudara dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul :

"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KUDA LOMPAT TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERKALIAN MATEMATIKA KELAS III SD NEGERI 30 SUMPANG BITA KEC. BALOCCI KAB. PANGKEP"

Penelitian dilaksanakan selama 2 (Dua) Bulan tanggal: 12 Mei s/d 12 Juli 2018

Schubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya Pemerintah Daerah Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Pemerintah setempat.
2. (Dua) exemplar copy hasil "**PENELITIAN**" kepada Bupati Pangkep Cq. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Menanti semua Peraturan Perundang-undangan yang bertaku dan mengindahkan adat-istiadat setempat.
4. Menyerahkan Kepala Kantor Kesbangpol dan Balitbangda.
5. Surat ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak menanti ketentuan di atas.

Demikian disampaikan untuk diketahui dan menjadi bahan selanjutnya,-



TEMBUSAN - Kepada Yth

1. Bupati Pangkep di Pangkajene;
2. Kepala Balitbangda Kab. Pangkep di Pangkajene;
3. Kadis Pendidikan Kab. Pangkep di Bungoro;
4. Camat Balocci di Balocci
5. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;

Sdrl/ **NUR WAHIDAH ISKANDAR** ;

— Pertinggal —

Lampiran 13.
Surat Keterangan Melakukan Penelitian

Lampiran 14.
Dokumentasi

Lampiran 14. Dokumentasi



Gambar 1. Visi dan Misi SDN 30 Sumpang Bitu



Gambar 2. Halaman Sekolah SDN 30 Sumpang Bitu



Gambar 3. Situasi Kelas saat Mengerjakan Soal *Pretest*



Gambar 4. Proses Belajar Mengajar Menggunakan Media Kuda Lompat



Gambar 5. Proses Belajar Mengajar Menggunakan Media Kuda Lompat



Gambar 6. Situasi Kelas saat Mengerjakan Soal *Posttest*

