

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SEMPOA TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA KELAS II SD INPRES KAPASA
KECAMATAN TAMALANREA KELURAHAN KAPASA
KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**IKA RISTIKA
10540 8999 14**

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



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **IKA RISTIKA**
NIM : 10540 8999 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Sempoa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasi Kota Makassar**

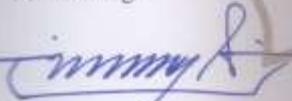
Setelah diperiksa dan diteliti ulang skripsi ini telah diujikan dihadapan Tim Penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. Erwan Akib, M.Pd


Kristiawati, S.Pd., M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


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


Ketua Prodi PGSD


Ahem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM: 1148918



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **IKA RISTIKA**, NIM **10540 8999 14** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 160/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 14 Dzulhijjah 1439 H / 27 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 Jumat tanggal 31 Agustus 2018.

Makassar, 14 Dzulhijjah 1439 H
27 Agustus 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM**
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D**
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd**
4. Dosen Penguji : 1. **Prof. Dr. Iewan Akib, M.Pd**
2. **Dr. Baharullah, M.Pd**
3. **Nasrun, S.Pd., M.Pd**
4. **Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Pd**

[Handwritten signatures and initials of the examination committee members]

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



[Signature of Erwin Akib]
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM : 860934

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Kesuksesan hanya untuk orang yang berani katakan
“TIDAK” pada kata “MENYERAH”.
Ketika orang lain mengatakan mimpimu terlalu besar,
katakan pikirannya yang terlalu kecil.
And One Fine Day I Will be Succesfull**

*Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula)
bersedi hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika
kamu orang beriman
(Al-Imran 3:139)
Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.
(Ash-Sharh 94 : 5)*

**Ku persembahkan karya ini untuk orang tua tercinta
Yang telah membesarkan, mendidik dan
mengorbankan jiwa raganya untuk penulis. Buat
sahabat-sahabatku dan semua orang yang selama ini
telah mendukung penulis dalam mewujudkan
harapannya.**

ABSTRAK

Ika Ristika. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Sempoa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Irwan Akib dan pembimbing II Kristiawati.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *Pretest Posttest Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar tahun ajaran 2017/2018. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid Kelas II.B sebanyak 25 orang. Penelitian dilaksanakan selama 3 kali pertemuan.

Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar murid terhadap media sempoa positif, pemahaman materi dan konsep dari matematika dengan media pembelajaran sempoa ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum menggunakan media sempoa. Hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t, diketahui bahwa nilai t_{Hitung} yang diperoleh adalah 6,69 dengan frekuensi $dk = 25 - 1 = 24$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{Tabel} = 2,06$. Jadi, $t_{Hitung} > t_{tabel}$ atau hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media sempoa dalam pembelajaran matematika mempunyai pengaruh dari pada sebelum menggunakan media pembelajaran sempoa.

Kata kunci: Pengaruh Penggunaan Media Sempoa, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Sempoa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar”** dapat diselesaikan.

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

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berupaya memberi gambaran dan informasi sejauh manapengaruh penggunaan media pembelajaran sempoa terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua penulis yaitu ayahanda Kamiruddin dan ibunda Rostina yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.
2. Bapak Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
4. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
5. Ernawati, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Abdan Syakur, S.Pd., M.Pd., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan.
7. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., Pembimbing I dan Kristiawati, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

8. Sudirman M, S.Pd., Kepala sekolah SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar atas bantuannya selama penulis mengadakan penelitian.
9. Nur Awaliyah, S.Pd., Guru kelas II.B SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar, sekaligus sebagai Validator, atas segala bimbingan dan kerjasamanya selama penulis mengadakan penelitian.
10. Siswa-siswi SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran.
11. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 terkhusus Kelas A Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini.
12. Sahabat-sahabatku Selvira Damayanti, Nurfahria, Nurul Fathana, Fikra Zahraini dan Nur Fatmawati yang setia dan tulus memberikan doa, dukungan dan masukan kepada penulis demi terselesainya skripsi ini serta teman dekatku Ilham Arief.
13. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu semoga menjadi ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak

akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Billahi Fii Sabilil Haq, Fastabikul Khaerat. Wassalam

Makassar, Juni 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
KARTU KONTROL BIMBINGAN.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penulisan.....	5
D. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	7
1. Hasil Penelitian yang Relevan.....	7
2. Belajar dan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	10

3. Pengertian Hasil Belajar.....	15
4. Media Pembelajaran.....	17
B. Kerangka Pikir.....	24
C. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian.....	28
B. Populasi dan Sampel.....	29
C. Defenisi Operasional Variabel.....	31
D. Instrumen Penelitian.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	37
B. Pembahasan.....	47
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	50
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal.
3.1 Keadaan Populasi.....	30
3.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika	34
3.3 Kriteria Ketuntasan Minimum	34
4.1 Statistik Skor Hasil <i>Pretest</i>	37
4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil <i>Pretest</i>	38
4.3 Deskripsi Pencapaian Ketuntasan Belajar Matematika	39
4.4 Statistik Skor Hasil <i>Posttest</i> Murid.....	40
4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil <i>Posttest</i>	41
4.6 Deskripsi Pencapaian Ketuntasan Belajar Matematika.....	42
4.7 Deskripsi Aktivitas Murid	43
4.8 Deskripsi Hasil Respon Belajar Matematika Murid.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal.
2.1. Bagan Kerangka Pikir	25

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sektor pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan kemajuan suatu negara yang tidak lepas dari kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Perwujudan masyarakat berkualitas menjadi tanggung jawab pendidik terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subjek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri, dan profesional.

Salah satu faktor utama yang menentukan mutu pendidikan adalah guru. Gurulah yang berada pada posisi terdepan dalam menciptakan kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya untuk menumbuh kembangkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Dalam suatu kehidupan bangsa, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa yang bersangkutan. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan output yang berdaya pikir tinggi dan kreatif. Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga negara masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi multiple kompetensi harus melewati proses pendidikan yang di implementasikan dalam proses pembelajaran.

Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Berbagai upaya telah ditempuh untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, seperti: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, perubahan sistem penilaian, dan sebagainya. Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar murid adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah.

Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat pada guru dan cenderung murid kurang aktif serta penggunaan media pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru dalam menunjang pemahaman konsep tentang materi pelajaran yang akan diajarkan. Banyak cara yang dilakukan agar murid menjadi aktif, salah satunya yaitu mengubah paradigma pembelajaran. Guru bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator. Selama kegiatan pembelajaran, muridlah yang dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan murid dalam pembelajaran matematika, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar murid.

Dengan penggunaan media pembelajaran ini, pembelajaran matematika tidaklah membosankan akan tetapi proses pembelajaran yang berlangsung akan menyenangkan sehingga anak akan dapat menyimpan memori dalam jangka

panjang (*long time*). Pemilihan media pembelajaran harus mampu menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pengajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar murid.

Pembelajaran matematika di SD memerlukan suatu media pembelajaran untuk membantu pemahaman konsep dalam mengembangkan suatu materi yang di implementasikan dalam bentuk pengalaman murid.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa mata pelajaran matematika sangatlah berbeda dengan kenyataan pada saat observasi. Hal ini terungkap berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang penulis lakukan pada tanggal 12 Desember 2017 di SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar, menunjukkan bahwa terdapat 25 murid dari kelas II yang masih belum mencapai KKM untuk mata pelajaran matematika. Hal ini sangat disayangkan mengingat KKM yang ditentukan sekolah tidak begitu tinggi yaitu 65.

Nilai matematika yang masih rendah tersebut dapat ditingkatkan dengan cara penanaman konsep yang benar sejak awal. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan bimbingan atau *treatment* tentang pelurusan konsep yang sudah diterima sebelumnya. Pelaksanaan bimbingan bisa dilakukan dengan pemberian soal-soal yang menjadi masalah pada pelajaran matematika tersebut.

Banyak media/alat yang dapat membantu murid dalam belajar aritmatika. Salah satunya adalah sempoa yang merupakan alat berhitung. Media sempoa ini, memiliki banyak manfaat-manfaat yang terkandung saat seorang murid menggunakannya yaitu (1) sempoa dapat mengoptimalkan fungsi kerja otak kanan

dan otak kiri karena selain anak konsentrasi dalam berhitung anak juga akan menggunakan imajinasi dan logikanya (2) melatih daya imajinasi dan kreativitas, logika, sistematika berfikir, daya konsentrasi (3) meningkatkan kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berfikir (4) menjadi lebih sensitif terhadap aransemen spatial akibat pengaruh dari membayangkan sempoa dalam otak kita (5) anak akan mengingat dengan apa yang dicarinya lewat sempoa. Seperti yang biasa kita temui pada murid sekolah dasar, saat mereka mempelajari pelajaran matematika mereka akan menggunakan suatu alat bantu manik-manik. Sempoa dapat digunakan untuk menghitung ; penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan cara menggeser atau memindahkan manik – manik pada sebuah batang.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengadakan penelitian apakah ada pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika murid. Mengingat keterbatasan yang ada, penelitian ini dibatasi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Sempoa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar”**.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari latar belakang di atas yaitu : Apakah ada pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penulisan proposal ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar.

D. Manfaat Penulisan

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Proposal ini bermanfaat untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktisnya adalah sebagai berikut:

a. Bagi Murid

- 1) Diharapkan mampu memberikan motivasi belajar murid agar lebih giat dan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Melatih murid untuk berpikir kritis, terlebih lagi untuk mengoptimalkan keterampilan akademik pada pembelajaran matematika yang mereka miliki

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan masukan bagi para pengajar khususnya bagi guru mata pelajaran matematika, mengenai cara penggunaan media sempoa pada pembelajaran matematika.

2) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru-guru matematika untuk memilih cara pembelajaran yang tepat guna meningkatkan hasil belajar matematika murid.

c. Bagi Sekolah

Memberikan tambahan literature bagi sekolah sebagai pedoman dalam pelaksanaan pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Irma Nurmalasari (2003). “Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Terhadap Kreatifitas siswa dan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas II di SDN II Karangrejo Tulungagung “. Dengan hasil penelitian menyatakan bahwa: Rata-rata hasil belajar matematika siswa pada siswa yang menggunakan media sempoa lebih baik dibandingkan dengan rata – rata siswa yang tidak menggunakan media sempoa. Media merupakan sebagai sarana perantara dan penyalur tujuan dari pembelajaran. Dalam bangku sekolah dasar, ilmu matematika yang diperkenalkan adalah ilmu dasar dari matematika yaitu operasi aritmatika. Dalam mempelajari aritmatika, penulis mengenalkan sebuah media bantu modern yang saat ini cukup populer yaitu media sempoa. Media sempoa ini memiliki banyak manfaat yang didapat setelah mempelajarinya yaitu (1) mengoptimalkan fungsi otak kanan dan kiri, (2) melatih daya imajinasi dan kreativitas, logika, sistematisa berfikir (3) meningkatkan kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berfikir (4) menjadi lebih sensitif terhadap aransemen spatial akibat pengaruh dari membayangkan sempoa dalam otaknya. Adapun yang menjadi tujuan penelitian dalam hal ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media sempoa dibanding tidak menggunakan media pembelajaran.. Dimana $db = 22$ maka didapat nilai ($5\% = 2,074$) dengan menggunakan bantuan

program SPSS (Statistical Product and Service Solution) 16.00 for windows di dapat nilai *t* empirik tentang hasil belajar siswa adalah 3,598 lebih besar dari nilai *t* table yaitu 2,074 dengan demikian nilai *t* empirik > *t* tabel . Berdasarkan hasil analisis di atas maka dapat di ketahui bahwa nilai *t* empirik > *t* tabel berarti H_0 diterima dan H_1 di tolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dalam penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika siswa atau dengan kata lain ada pengaruh dalam penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika siswa.

Wahyu Sulistiyono (2016) “Efektivitas Media Sempoa Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan pada Siswa Tunarungu kelas III SDLB di SLB B Wiyata Dharma I Tempel Sleman Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sempoa berpengaruh pada peningkatan siswa terhadap kemampuan operasi hitung pengurangan. Hal tersebut dibuktikan dari fase baseline-1 (A) data diperoleh stabil dengan rentang 52,16%- 61,16%, dan mean level 56,66. Fase intervensi (B) menunjukkan data yang stabil dengan rentang 64%-76%, dan mean level 70. Fase baseline-2 (A2) diperoleh data yang stabil dengan rentang 76,58%-90.08%, dengan mean level 83,33. Peningkatan mean level dari baseline-1 ke baseline-2 yaitu 56,66% menjadi 83,33%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 26,67%. Hasil catatan waktu diperoleh pada baseline I yaitu rata 12,66 menit, intervensi 13,75 menit dan baseline II 12,33 menit. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa media sempoa efektif terhadap kemampuan operasi hitung pengurangan pada subjek siswa tunarungu kelas III SDLB yang berinisial W.

Abdi Wardani, (2018). "Efektivitas Penggunaan Media Sempoa Model Rusia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 4 Kota Banjarmasin. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan media sempoa efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di MIN 4 Kota Banjarmasin. Hal tersebut berdasarkan analisis data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil belajar kelas eksperimen meningkat 49,05 dari nilai rata-rata pre-test 43,89 menjadi 92,94 pada nilai rata-rata post-test. Sedangkan hasil belajar kelompok kontrol hanya meningkat 6,47 dari nilai rata-rata pretest 72,35 menjadi 78,82 pada nilai rata-rata post-test. Berdasarkan data pada tes akhir semua sampel di kelas eksperimen berhasil mencapai indikator keberhasilan belajar sedangkan di kelas kontrol terdapat 3 orang sampel yang belum berhasil mencapai batas minimal indikator keberhasilan belajar. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji mann whitney atau uji u diketahui nilai Sig. 0,023 karena $0,023 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil uji u menunjukkan bahwa media sempoa efektif terhadap hasil belajar matematika. Berdasarkan perhitungan data tes akhir maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh penggunaan media sempoa pada pembelajaran matematika di kelas II MIN 4 Kota Banjarmasin.

Dari penelitian yang relevan di atas dapat disimpulkan bahwa media sempoa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar murid dalam hal ini pembelajaran matematika.

2. Belajar dan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

a. Pengertian Belajar

Belajar sering diartikan sebagai menambah pengetahuan, membaca, menghafal dan melakukan keterampilan tertentu. Belajar sulit diartikan dengan tepat, sebab mengandung berbagai kegiatan. Belajar adalah perbuatan memperoleh kebiasaan, ilmu pengetahuan dan berbagai sikap (Kasihani,2002:16). Jadi, selain ilmu pengetahuan, belajar menghasilkan kebiasaan dan sikap. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Proses belajar sebagai tolak ukur pencapaian tujuan pendidikan, baik itu di sekolah maupun di lingkungan keluarga.

Menurut Jihat (2008:1) belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Sedangkan menurut Sardiman (2005:22) belajar merupakan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Prestasi belajar sering juga diartikan sebagai apa yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Komara (2014:1) Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar. Para ahli psikologis dan guru-guru pada umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, pandangan ini memisahkan pengertian tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hapalan.

Menurut Gagne dalam Suprijono (2009:2) belajar adalah “perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”.

Selanjutnya menurut Rohayani dalam Suardi (2012:9) mengatakan belajar adalah “perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman, dan perubahan perilaku disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang serta tidak bersifat temporer”. Sedangkan Cronbach dalam Suprijono (2009:2) mendefinisikan belajar sebagai “perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman”.

Berdasarkan uraian di atas, maka belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku individu secara keseluruhan baik dari segi pengetahuan, keterampilan, kecakapan, sikap, dan kebiasaan sebagai akibat dari pengalaman interaksi antara individu dengan individu maupun dengan lingkungannya.

b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika merupakan alat untuk memberikan cara berpikir, menyusun pemikiran yang jelas, tepat, dan teliti. Matematika sebagai suatu objek abstrak sangat sulit untuk dapat dicerna anak-anak sekolah dasar (SD). Siswa SD belum mampu untuk berpikir formal maka dalam pembelajaran matematika sangat diharapkan bagi para pendidik mengaitkan proses belajar mengajar di SD dengan sempoa.

Pembelajaran matematika SD adalah belajar tentang konsep-konsep yang terdapat dalam matematika, hal ini sejalan dengan Bruner dalam Aisyah, dkk.

(2007:1-6) yang mengatakan bahwa belajar matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur yang terdapat dalam bahasayang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep tersebut. Oleh sebab itu, tugas guru untuk yang pertama adalah menyampaikan konsepnya dulu kemudian baru melatih cara menghitung, untuk pemahaman konsep guru perlu memberi latihan berfariasi. Sedangkan untuk memahirkan pemahaman murid perlu latihan rutin berulang. Bila pengetahuan matematika SD masih standar, perlu diadakan bimbingan pada murid tersebut berdasarkan kesulitan yang dialami oleh murid.

Penyajian mata pelajaran matematika SD perlu dilihat bagaimana tingkat perkembangan berpikir murid, dimana pada umumnya murid SD yang masih berumur sekitar 7-12 tahun. Menurut Piaget dalam Subarinah (2006:3) mengatakan bahwa siswa seumur itu berada pada tingkat operasi kompleks, tetapi mereka bukan mampu secara langsung melakukan operasi tersebut secara ferbal. Mereka dapat bernalar induktif, tetapi masih sangat lemah dalam bernalar deduktif dan masih mengalami kesulitan dalam ide (gagasan) abstrak sehingga, dalam pembelajaran matematika di SD diperlukan media pembelajaran yang konkret.

c. Pembelajaran Konsep Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Bruner dalam Aisyah, dkk (2007:5) belajar matematika adalah belajar tentang konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat didalamnya materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika itu. Murid harus menemukan keteraturan dengan cara mengutak atik bahan-bahan yang berhubungan dengan keteraturan yang sudah dimiliki murid. Dengan demikian, murid dalam belajar haruslah terlibat aktif apabila diberi

kesempatan merancang, membuat sesuatu, dan menuliskan ide atau gagasan. Murid akan melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikan, kemudian murid dihubungkan dengan keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikan kemudian murid dihubungkan dengan peraturan intuitif yang telah melekat pada dirinya.

d. Tujuan Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran matematika di SD dapat dilihat dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006 SD. Mata pelajaran matematikabertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, sifat-sifat ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Selain tujuan umum yang menekankan pada penataan nalar dan pembentukan sikap murid serta memberikan tekanan pada keterampilan dalam penerapan matematika, juga memuat tujuan khusus matematika SD yaitu:

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menumbuhkan kemampuan murid, yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika.
- 3) Mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut.
- 4) Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin.

e. Operasi Hitung Penjumlahan

Menurut Prasetyo, dkk (2008:5) “berhitung atau mengerjakan soal hitungan bagi sebagian besar anak-anak adalah suatu hal yang bisa membuat mereka jengkel. Karena disamping mereka tidak tahu caranya, kebanyakan mereka juga takut salah, dan ini terus berlanjut sehingga anak menjadi dewasa”.

Berkenaan dengan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat anak adalah metode permainan. Metode permainan merupakan metode pembelajaran dimana murid dirangsang dalam berpikir dengan bermain untuk menanamkan konsep-konsep matematika.

Menurut Prasetyo, dkk (2008: 9-11), bahwa:

Bagi anak usia SD, melakukan pekerjaan menghitung merupakan hal yang paling tidak disukai. Ini dapat dimengerti karena tingkat pemahaman anak dalam berpikir secara abstrak masih sangat terbatas sekali, dan anak kecil sering merasa kesulitan dan membayangkan suatu operasi hitungan yang sederhana sekalipun. Kebanyakan mereka ini karena takut salah dalam memberi jawaban yang tepat. Mengajari anak

keterampilan berhitung bukanlah suatu pekerjaan yang mudah, dan harus melalui proses yang panjang serta melelahkan, disamping kesabaran dan ketekunan orang tua menjadi faktor penentu.

Metode pengajaran seorang guru dalam mengajari anak kecil berhitung sangat menentukan tingkat keberhasilan murid dalam menguasai keterampilan berhitung ini secara instan. Misalnya, dengan memaksa murid untuk terus belajar berhitung meski pikiran murid tidak fokus pada apa yang diajarkan guru. Dan, guru kebanyakan anak tersulut emosinya bila murid tidak juga mengerti atau sering kalah dalam melakukan operasi berhitung ini.

Mengajari murid berhitung tidak bisa dilakukan dengan cara memaksa atau dengan memberi hukuman bila si murid tidak mampu menjawab, tetapi hal yang paling utama yang harus dilakukan seorang guru adalah menumbuhkan serta memberi semangat kepada si anak agar mau belajar berhitung dengan perasaan senang dan gembira. Dengan kata lain, belajar berhitung ini dapat dilakukan dengan cara sambil bermain, misalnya dengan gerak dan lagu, atau dengan mengfungsikan jari-jari sebagai alat bantu dalam menghitung.

3. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2009:5) “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan”. Sedangkan menurut Gagne dalam Suprijono (2009:5) hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal adalah kapasitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.

- b. Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik adalah kemampuan untuk melakukan serangkaian gerak jasmani dalam usaha dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerakan jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.

Menurut Bloom dalam Suprijono (2009:6) hasil belajar mencakup:Kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja.

4. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2014:3) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Heinich dalam Arsyad (2014:3) mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, benda dan sejenisnya adalah media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Acapkali kata media pembelajaran digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Arsyad (2014:4) ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.

Media pembelajaran adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima informasi. Dalam suatu proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan oleh media dari sumber pesan ke penerima pesan itu ialah isi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan oleh guru kepada murid. Dari pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu/komponen pengajaran yang sengaja dibuat oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan bahan pelajaran dalam proses belajar mengajar dengan tujuan dapat meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar.

a. Pengertian Media Sempoa

Sempoa adalah sebuah alat hitung sederhana yang pada mulanya terbuat dari kayu atau pada saat ini banyak yang terbuat dari plastik. Sempoa dapat digunakan untuk menghitung ; penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan cara menggeser atau memindahkan manik – manik pada sebuah batang. Pada saat ini, sempoa berbentuk cukup kecil dengan bingkai berbentuk segiempat panjang dan dapat digunakan dengan mudah untuk menggeser manik – manik dengan menggunakan jari tangan. Pada sempoa terdapat beberapa deret batang dimana manik – manik bergeser ke kanan dan ke kiri.

Harmoni, Tim. 2009. (online). Di akses 25 Juni 2018.

Sejarah Sempoa atau abacus yang berasal dari kata yunani kuno “ abax” yang berarti “debu”. Dari cerita sempoa aau abacus ini pertama kali dimiliki oleh suku babilonia dalam bentuk sebilah papan yang ditaburi pasir. Diatas papan

menorehkan berbagai bentuk huruf ataupun simbol. Maka dari itu, sempoa tersebut dulu disebut dengan abacus yang artinya “ manghapus debu”. Saat ini abacus tersebut telah berubah menjadi alat hitung yang mana permukaan yang tadinya adalah pasir sekarang telah berganti menjadi papan berbentuk persegi panjang yang dibingkai dan didalamnya terdapat batang-batang yang berisikan manik-manik dimana manik-manik tersebut telah dipisah.

Di bagian atas batang terdapat satu dan ada yang dua manik lalu diberi sekat pada bawahnya dan dibawah sekat tersebut terdapat 4 manik-manik. Dimana setiap manik terdapat nilai yang berbeda-beda. Pada mulanya sempoa menggunakan sistem “dua lima” yaitu model sempoa dengan dua biji sempoa yang berada di atas dan lima biji sempoa yang berada di bawah. Kemudian pada tahun 1976 dikembangkan oleh Chen Shi Chung seorang pemikir sekaligus pakar dari Taiwan, sistem sempoa “satu empat” yaitu model sempoa dengan satu biji sempoa yang berada di atas dan empat biji sempoa yang berada di bawah. Abacus atau sempoa, sekarang ini semakin berkembang di zaman romawi karena papan-papannya dibuat berlekak-lekuk cekung untuk mempermudah saat manik-manik tersebut digerakkan saat proses menghitung. Orang china menyebut abacus dengan “hsuan-pan” / nampan penghitung. Abacus ala Jepang yang belakangan ini populer kembali.

Alvin Nuri. 2016. (online). Di akses 25 Juni 2018

b. Manfaat Belajar Sempoa

- 1) Mengoptimalkan fungsi otak karena disaat anak sedang bermain sempoa anak akan konsentrasi dalam berhitung secara tidak langsung otak kiri akan bekerja

dan selain itu anak juga akan menggunakan imajinasi serta logikanya untuk menghitung hasil operasi matematika lewat fikirannya yang nantinya akan ditunjukkan dalam bentuk manik-manik sehingga otak kanan anak juga akan bekerja.

- 2) Melatih daya imajinasi dan kreativitas, logika, sistematika berfikir, daya konsentrasi. Dengan sempoa anak akan berimajinasi untuk memfikirkan hasil operasi hitung dengan cara ini anak akan konsentrasi.
- 3) Meningkatkan kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berfikir. Manik-manik pada sempoa akan mempermudah dan mempercepat anak dalam mendapatkan hasil operasi hitung.
- 4) Menjadi lebih sensitif terhadap aransemen spatial akibat pengaruh dari membayangkan sempoa dalam otak kita. Jika seorang anak sudah terbiasa dalam membayangkan hitungan matematika lewat fikirannya maka proses berfikir anak tersebut akan mudah dalam membayangkan sesuatu yang bersifat abstrak.
- 5) Untuk anak-anak yang suka lalai menghafal rumus perkalian, mental aritmatika sangat membantu dalam menghafalnya. Karena anak akan mengingat apa yang telah dia cari.

limasaudara. 2016. (online). Di akses 25 Juni 2018.

c. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai (1992:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, bukan semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994:15) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, diantaranya:
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera, dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

d. Alasan Penggunaan Media Pembelajaran

Nana Sudjana (Subana & Sunarti, 2011:290) mengemukakan ada beberapa alasan dibutuhkannya media pembelajaran di antaranya berikut ini:

1. Guru harus berusaha menyediakan materi yang mudah diserap siswa.
2. Materi menjadi lebih mudah dimengerti apabila menggunakan alat bantu.
3. Proses belajar-mengajar memerlukan media dalam hal ini disebut media pembelajaran.

e. Faktor-faktor Pemilihan Suatu Media

Sebelum memutuskan untuk menggunakan media tertentu dalam suatu peristiwa mengajar, seorang guru perlu memahami faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media. Adapun faktor-faktor pemilihan suatu media pembelajaran yaitu:

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia, sumber yang tersedia.
- 2) Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi.
- 3) Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.

- 4) Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

f. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, antara lain:

- 1) Media visual, yaitu media yang berkaitan dengan indera penglihatan. Secara umum dapat dikatakan bahwa media ini berguna dalam hubungannya dengan memotivasi, ingatan dan pengertian.
- 2) Media audio, yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Media ini dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi dengan lebih banyak.
- 3) Media audio-visual, yaitu media pengajaran yang lengkap karena media ini terjadi proses saling membantu antara indera dengar dengan indera pandang.
- 4) Media asli dan orang, yaitu media yang berupa benda asli atau orang yang memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih tertarik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

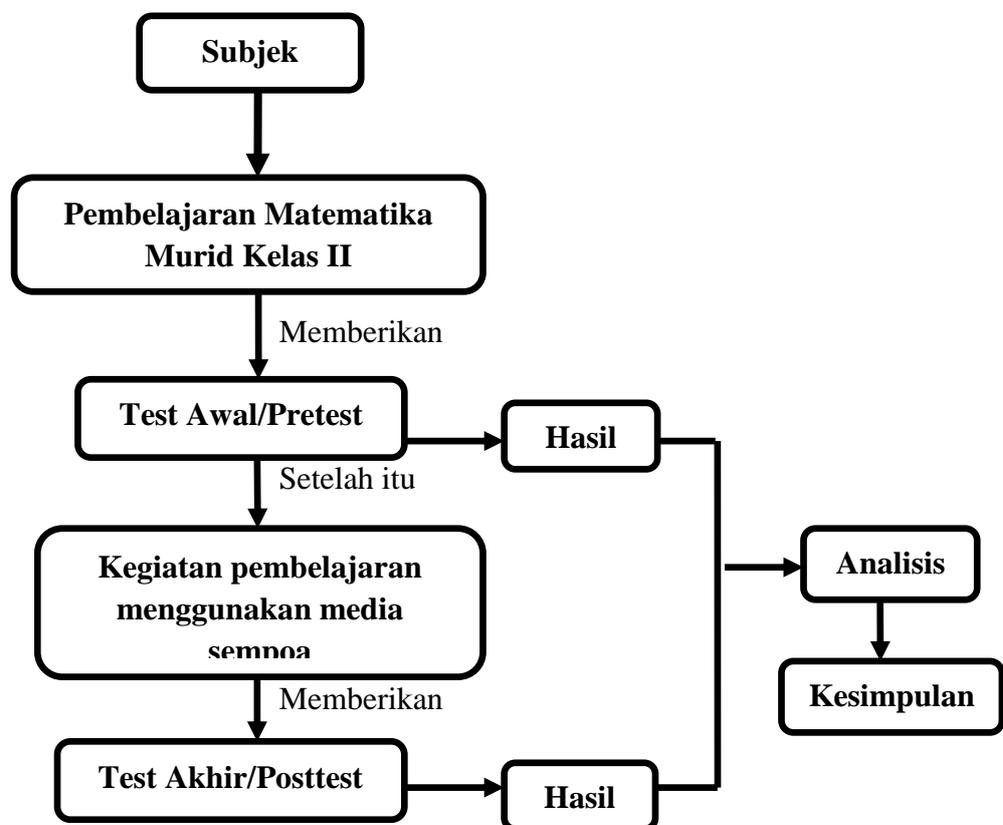
Azzura citra. 2013. (online). Di akses 20 Maret 2016.

B. Kerangka Pikir

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menyebutkan bahwa setiap pelaku pembelajaran matematika yaitu guru dan murid, agar senantiasa mengarahkan aktivitas belajar matematika di sekolah pada pencapaian hasil belajar sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Untuk dapat

mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan tentunya guru harus bisa memfasilitasi murid, supaya murid lebih mudah menerima dan mengolah materi pembelajaran matematika yang disampaikan. Satu diantaranya yaitu dengan menggunakan media sempoa. Dengan menggunakan media sempoa peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran, serta dapat memberi pengalaman yang nyata dalam kehidupan, dan dapat menarik motivasi belajar murid.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika dengan menggunakan media sempoa, peneliti akan melakukan uji tes yang disebut pretest dan posttest yang akan diberikan sebelum menggunakan media sempoa dan setelah menggunakan media sempoa.



Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, dalam penelitian ini digunakan hipotesis sebagai berikut: “Ada Pengaruh Penggunaan Media Sempoa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar”.

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

Adapun hipotesis statistik dari penelitian ini yaitu:

$$\begin{array}{l} H_0 : \mu_1 = \mu_2 \\ H_a : \mu_1 < \mu_2 \end{array}$$

Keterangan:

μ_1 = Rata- rata hasil belajar sebelum diberikan perlakuan.

μ_2 = Rata- rata hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

H_0 : Berlaku jika tidak ada pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematikamurid kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar.

H_a : Berlaku jika ada pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika murid kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

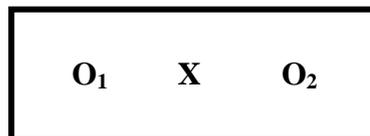
1. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu jenis *pre-Experimental Design*. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (bebas). Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen (terikat). Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (acak). (Sugiyono, 2013:108).

2. Desain penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Desain penelitian



(Sumber: Emzir, 2014: 97)

Keterangan:

O_1 = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

O_2 = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

X = perlakuan yang diberikan

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media sempoa.
- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono: 2013). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek yang dipelajari, meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar dengan jumlah 50 orang.

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas II A	13	12	25
Kelas II B	10	15	25
Total	23	27	50

Sumber data: SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota

Makassar 2017/2018

2. Sampel

Dalam penelitian diperlukan adanya yang dinamakan sampel penelitian atau miniature dari populasi yang dijadikan sebagai contoh. Dalam hal ini Nana Sujana (2009:72) mengemukakan sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi.

Jadi, dapat di simpulkan bahwa sampel adalah objek penelitian yang secara langsung digunakan sebagai wakil dari populasi penelitian. Sampel adalah bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Menurut Margono (2004: 127), teknik ini digunakan bilamana populasi tidak terdiri dari individu-individu, melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau cluster.

Cara pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu populasi, murid kelas II.A dan II.B pada SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar, diundi secara acak dan yang terpilih dari undian tersebut menjadi sampel dalam penelitian ini. Dalam pengundian ini, murid kelas II.B terpilih

menjadi sampel dengan murid laki-laki berjumlah 10 orang dan murid perempuan berjumlah 15 orang dan total keseluruhan sebanyak 25 orang.

C. Defenisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefenisikan sebagai berikut:

1. Media Sempoa

Media sempoa merupakan alat hitung sederhana yang terbuat dari kayu atau plastik yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Sempoa dapat digunakan untuk menghitung ;penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan cara menggeser atau memindahkan manik – manik pada sebuah batang.

2. Hasil belajar matematika

Hasil belajar matematika murid yang dimaksud disini adalah nilai yang diperoleh murid pada tes awal (*pretest*) dan nilai yang diperoleh murid pada saat *posttest*.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes hasil belajar, dengan menggunakan sempoa ini dilaksanakan pada awal dan pada akhir setelah diberikan serangkaian tindakan. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes uraian (*Essay test*), pilihan ganda (*Multiple Choice item test*) dan sebagainya.
2. Lembar observasi aktifitas murid dalam pembelajaran, instrumen ini digunakan untuk mengelola aktifitas murid dalam pembelajaran. Lembar

observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

3. Angket respon murid terhadap pembelajaran, diukur dengan menggunakan angket responmurid untuk mengetahui tanggapan murid terhadap pembelajaran matematika melalui penggunaan sempoa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Tes, data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang merupakan data awal dan data akhir.
2. Data tentang aktivitas murid dan keterlaksanaan pembelajaran dalam kelas dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi.
3. Angket respon murid pada proses pembelajaran dengan menggunakan sempoa.

F. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistic deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan, “apakah ada perbedaan nilai yang di dapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Posttest*?”. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu

digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a. Rata-rata (*Mean*)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

(Arikunto, 2006: 300)

b. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar matematika murid di SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar yaitu:

Tabel 3.2. Standar Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

No.	Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	0 – 54	Sangat Rendah
2.	55 – 64	Rendah
3.	65 – 79	Sedang
4.	80 – 89	Tinggi
5.	90– 100	Sangat Tinggi

Sumber: (Penilaian belajar murid SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar)

Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan oleh guru kelas II SD

Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar

adalah 65.

Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Minimum

Skor	Kategori Ketuntasan Belajar
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistic inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t), dengan tahapan sebagai berikut :

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

(Arikunto, 2006: 306)

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- b. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

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

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel

- c. Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

1) Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H₀ ditolak dan H_a diterima, berarti penggunaan sempoa berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar.

2) Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H₀ diterima, berarti penggunaan sempoa tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar. Menentukan harga t_{Tabel} dengan Mencari t_T menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1$.

e. Membuat kesimpulan apakah penggunaan media sempoa berpengaruh terhadap hasil belajar matematika murid kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Hasil Belajar (*Pretest*) sebelum Menggunakan Media Sempoa terhadap Hasil Belajar Mate matika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar mulai tanggal 12 mei – 12 juli 2018, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas II B.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari murid kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil *Pretest* Murid Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	25
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	100
Skor Minimum	32
Rentang Skor	68
Skor Rata-rata	62,72
Standar Deviasi	20,99

(Sumber: data olah lampiran B)

Pada Tabel 4.1 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil *pretest* murid adalah 62,72 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai murid adalah 100 dan skor terendah 32. Jika skor hasil *pretest* murid tersebut dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase skor yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil *Pretest* Murid Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0 – 54	12	48%	Sangat rendah
2.	55 – 64	3	12%	Rendah
3.	65 – 79	4	16%	Sedang
4.	80 – 89	4	16%	Tinggi
5.	90 – 100	2	8%	Sangat Tinggi
Jumlah		25	100%	

(Sumber: data olah lampiran B)

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.2 di atas maka skor hasil *pretest* kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar menunjukkan bahwa dari kategori hasil belajar dapat dikatakan sangat rendah karena banyaknya jumlah frekuensi yang dibawah standar nilai rata-rata. Dikatakan rendah karena jumlah frekuensinya masih dibawah nilai rata-rata tetapi sudah diatas nilai kategori sangat rendah. Dikatakan sedang karena jumlah frekuensinya sudah mencapai nilai rata-rata. Dikatakan tinggi karena jumlah

frekuensinya meskipun sedikit tetapi sudah diatas nilai rata-rata kategori sedang. Dikatakan sangat tinggi karena meskipun jumlah frekuensinya masih sangat sedikit tetapi nilai rata-ratanya sudah mencapai nilai rata-rata maksimal. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran matematika sebelum menggunakan media sempoa tergolong rendah.

Berdasarkan Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa dari 25 murid kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar yang dijadikan sampel, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori sangat rendah dengan skor rata-rata 62,72 dari skor ideal 100.

Untuk mengklasifikasikan ketuntasan hasil belajar *pretest* digunakan standar penilaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Hasil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Pencapaian Ketuntasan Belajar Matematika pada murid Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar sebelum penggunaan media sempoa

Skor	Kategori Ketuntasan Belajar	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	15	60%
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	10	40%
Jumlah		25	100%

(Sumber: data olah lampiran B)

Berdasarkan tabel 4.3 ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq$

75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya $40\% \leq 75\%$.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*posttest*) setelah Menggunakan Media Sempoa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar setelah menggunakan media sempoa.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari murid kelas II dapat di lihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil *Posttest* Murid Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	25
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	100
Skor Minimum	60
Rentang Skor	40
Skor Rata-rata	83,6
Standar Deviasi	6,92

(Sumber: data olah lampiran B)

Pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil *posttes* murid adalah 83,6 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai murid adalah 100 dan

skor terendah 60. Jika skor hasil *posttest* murid tersebut dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase skor yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil *Posttest* Murid Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar

No.	Tingkat Penguasaan (%)	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	0 – 54	0	0%	Sangat rendah
2.	55 – 64	3	12%	Rendah
3.	65 – 79	3	12%	Sedang
4.	80 – 89	12	48%	Tinggi
5.	90 – 100	7	28%	Sangat Tinggi
Jumlah		25	100%	

(Sumber: data olah lampiran B)

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.5 di atas maka skor hasil *posttest* murid kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar menunjukkan bahwa berdasarkan kategori hasil belajar dikatakan sangat rendah karena jumlah frekuensi masih dibawah nilai rata-rata. dikatakan rendah karena jumlah frekuensinya masih dibawah nilai rata-rata tetapi sudah diatas nilai rata-rata kategori sangat rendah. Dikatakan sedang karena jumlah frekuensinya sudah mencapai nilai rata-rata. Dikatakan tinggi karena jumlah frekuensinya mencapai diatas nilai rata-rata diatas kategori sedang.

Dikatakan sangat tinggi karena meskipun jumlah frekuensinya dibawah jumlah frekuensi kategori tinggi tetapi nilai rata-ratanya sudah mencapai nilai rata-rata maksimal. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran matematika setelah menggunakan media sempoa tergolong tinggi.

Tabel 4.6 Deskripsi Pencapaian Ketuntasan Belajar Matematika pada murid Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar setelah penggunaan media sempoa

Skor	Kategori Ketuntasan Belajar	Frekuensi	Presentase %
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	3	12%
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	22	88%
Jumlah		25	100%

(Sumber: data olah lampiran B)

Berdasarkan tabel 4.6 ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($65 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas adalah $88\% \geq 75\%$.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar selama Menggunakan Media Sempoa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanre Kelurahan Kapasa Kota Makassar

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media sempoa selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.7 Deskripsi Aktivitas Murid selama Mengikuti Pembelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Sempoa

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					%	Kategori
		1	2	3	4	5		
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	P R E T E S T	25	23	22	P O S T E S T	93,32	Aktif
2.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		5	3	2		13,32	Tidak Aktif
3.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		19	22	21		82,68	Aktif
4.	Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		20	19	20		78,68	Aktif
5.	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		19	22	22		84	Aktif
6.	Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		20	22	23		86,68	Aktif
7.	Murid yang mengerjakan soal dengan benar		19	20	23		82,68	Aktif
8.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		18	21	22		81,32	Aktif
Rata-rata						62,03	Aktif	

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa aktivitas murid selama 3 kali pertemuan menunjukkan persentase aktivitas positif murid dengan menggunakan media pembelajaran sempoa adalah 62,03% dan persentase aktifitas negatif murid adalah 13,32%. Sehingga aktivitas murid dengan menggunakan media *sempoa* dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria aktivitas murid secara klasikal yaitu $\geq 75\%$ murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

4. Deskripsi Hasil Respon Murid setelah menggunakan Media Sempoa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data respon murid adalah angket respon murid. Hasil analisis data respon murid terhadap pelaksanaan penggunaan media sempoa yang diisi oleh 25 murid ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 4.8 Deskripsi Respon Murid selama Mengikuti Pembelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Sempoa

No.	Aspek yang Direspon	Respon Murid		Presentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah anda senang dengan pelajaran matematika?	21	4	84	16
2.	Apakah anda menyukai pelajaran matematika dengan menggunakan media sempoa?	25	0	100	0
3.	Apakah anda menyukai cara mengajar yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media sempoa?	23	2	92	8

4.	Apakah anda termotivasi untuk belajar matematika setelah di gunakan media sempoa?	20	5	80	20
5.	Apakah dengan menggunakan media sempoa dapat membantu dan mempermudah anda memahami materi pelajaran matematika?	22	3	88	12
6.	Apakah dengan menggunakan media sempoa dalam pembelajaran membuat anda sebagai murid yang aktif?	23	2	92	8
7.	Apakah anda senang berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan media sempoa?	25	0	100	0
8.	Apakah rasa percaya diri anda meningkat dalam mengeluarkan ide/pendapat/pertanyaan pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media sempoa?	22	3	88	12
9.	Apakah anda merasakan ada kemajuan setelah belajar menggunakan media sempoa?	0	25	0	100
10.	Apakah anda lebih mudah mengingat materi yang diajarkan dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media sempoa?	22	3	88	12
	Rata-rata keseluruhan			81,2	18,8

Rata-rata Jawaban Aspek Positif Siswa = $\frac{\text{Jumlah Persentase Jawaban Positif Siswa}}{\text{Banyaknya Aspek yang Ditanyakan}}$

$$= \frac{812}{10}$$

$$= 81,2\%$$

Berdasarkan tabel 4.8 terlihat bahwa secara umum rata-rata murid kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar memberi respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media sempoa dimana rata-rata persentase respon murid adalah 81,2%. Dengan demikian respon murid yang diajar dengan media sempoa ini dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria respon murid yakni $\geq 75\%$ memberikan respon positif.

5. Pengaruh Penggunaan Media Sempoa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan media sempoa memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh terhadap sampel yang diteliti.

Dari hasil perhitungan diperoleh *Mean* dari perbedaan *pretest* dengan *posttest* yaitu 20,88. Selanjutnya untuk mencari harga t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N - 1 = 25 - 1 = 24$ maka diperoleh $t_{Tabel\ 0,05} = 2,06$. Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 6,69$ dan $t_{Tabel} = 2,06$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $6,69 > 2,06$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dimana hasil *posttest* lebih baik dibanding hasil

pretest terhadap hasil belajar matematika dalam materi penjumlahan dengan menggunakan media sempoa.

A. PEMBAHASAN

Media sempoa merupakan media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memperluas wawasan dan pengalaman yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat. Media sempoa membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar murid dan membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuannya. Dengan media sempoa, murid akan lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, gaya mengajar guru disesuaikan dengan gaya belajar murid, misalnya belajar sambil bermain sehingga murid dapat menyerap materi pelajaran sesuai dengan gaya belajar masing-masing serta daya serap murid terhadap materi pelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil *pretest* kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar nilai rata-rata hasil belajar murid 62,72 adalah ada 12 murid atau 48% dalam kategori sangat rendah, ada 3 murid atau 12 % dalam kategori rendah, ada 4 murid atau 16% dalam kategori sedang, ada 4 murid atau 16% dalam kategori tinggi, dan ada 2 murid atau 8 % dalam kategori sangat tinggi. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran matematika sebelum menggunakan media sempoa tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 83,6. Jadi hasil belajar matematika setelah menggunakan media sempoa mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum menggunakan media sempoa. Selain itu, presentasi kategori hasil belajar matematika murid juga meningkat yakni ada 0 murid atau 0% dalam kategori sangat rendah, ada 3 murid atau 12% dalam kategori rendah, ada 3 murid atau 12% dalam kategori sedang, ada 12 murid atau 48% dalam kategori tinggi, dan ada 7 murid atau 28% dalam kategori sangat tinggi. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran matematika setelah menggunakan media sempoa tergolong tinggi.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 6,69. Dengan frekuensi (dk) sebesar $25 - 1 = 24$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,06$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,69 > 2,06$ ada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa penggunaan media sempoa mempengaruhi hasil belajar matematika.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar matematika, sejalan dengan hasil observasi dan angket respon murid yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 3 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 2

murid yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan materi. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan digunakannya media sempoa murid mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari murid lain sehingga murid yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil analisis data respon murid terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika melalui penggunaan media sempoa menunjukkan bahwa rata-rata respon positif yang diberikan murid 81,2%. Dapat disimpulkan bahwa respon murid terhadap pembelajaran matematika melalui penggunaan media sempoa yakni $\geq 75\%$ adalah positif.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sempoa memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematikakelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan yang lebih rinci terkait pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media sempoa di kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar sebelum menggunakan media sempoa dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar murid yaitu sangat rendah yaitu 48%, rendah 12%, sedang 16%, tinggi 16% dan sangat tinggi berada pada presentase 8%.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum media sempoa berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 28%, tinggi 48%, sedang 12%, rendah 12%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%.
3. Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial dengan menggunakan rumus uji t dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sempoa memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi penjumlahan kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar setelah diperoleh $t_{Hitung} = 6,69$ dan $t_{Tabel} = 2,06$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $6,69 > 2,06$.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan hasil penelitian penggunaan media sempoa yang mempengaruhi hasil belajar matematika kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Inpres Kapasa, disarankan untuk menggunakan media sempoa dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi murid untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media sempoa ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.
3. Kepada calon Peneliti, sekiranya dapat mengembangkan penggunaan media sempoaini karena berdasarkan pengalaman saat jalannya penelitian, murid cenderung suka belajar hal-hal baru dan sangat tertarik untuk menerima pelajaran apabila penjelasan materinya disertai media sempoa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi Wardani, (2018). "Efektivitas Penggunaan Media Sempoa Model Rusia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 4 Kota Banjarmasin. Skripsi. Sarjana Matematika. Banjarmasin: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Banjarmasin. Diakses 2 September 2018 dalam <http://idr.uin-antasari.ac.id/9955/2/AWAL.pdf>
- Agus, Suprijono. 2009. *Cooverative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Aisyah, Nyimas. dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Emsir. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada
- Harmoni, Tim. 2009. *Cepat dan Mudah Berhitung dengan Sempoa*. Harmoni Tim.
- Hasan, Iqbal. 2004. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta :BumiAksara.
- [http://azzuracie.wordpress.com/2013/jenis-jenis media pembelajaran.html](http://azzuracie.wordpress.com/2013/jenis-jenis-media-pembelajaran.html). diakses 20 maret 2016.
- <http://limasaudara.com/2016/manfaat-belajar-dan-menggunakan-semppoa.html>. diakses 25 Juni 2018
- <http://alvinnuri.com/2016/optimalisasi-fungsi-otak-melalui-semppoa-mental-aritmetika>. diakses 25 Juni 2018
- Irma Nurmalasari. 2003. *Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SDN II Karangrejo Tulungagung*. Skripsi. Sarjana Matematika. Tulungagung: Jurusan Tarbiyah STAIN Tulungagung. Diakses 21 Juli 2018 dalam <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/685/1/semua.pdf>
- Jihat, Asep. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama.
- Margono, 2004. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT RinekaCipta.

- Sardiman, A. M. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajarr Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suardi. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta barat: PT. Indeks.
- Subana dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia, Berbagai Pendekatan, metode, tehnik dan media pengajaran*. Bandung: Pustaka setia.
- Subarinah, Sri. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Tim Laboratorium Jurusan. 2011. *Pedoman Penyusunan Skripsi STAIN Tulungagung*. Tulungagung: TIM Laboratorium Jurusan.
- Tim Penyusun, dkk. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Panrita Press Unismuh Makassar: Makassar
- Wahyu Sulistiyono (2016) “Efektivitas Media Sempoa Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan pada Siswa Tunarungu kelas III SDLB di SLB B Wiyata Dharma I Tempel Sleman Yogyakarta. Skripsi. Sarjan Matematika. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Luar Biasa. Diakses 2 September 2018 dalam http://eprints.uny.ac.id/45782/1/Wahyu%20Sulistiyono_11103241043.pdf

LAMPIRAN A

- 1. Daftar Hadir
Murid Kelas II**
- 2. RPP**

**DAFTAR HADIR MURIDKELAS II.B SDINPRES KAPASA
KECAMATAN TAMALANREA KELURAHAN KAPASA
KOTA MAKASSAR**

NO.	NAMA MURID	L/P	PERTEMUAN					KET.
			1	2	3	4	5	
1.	Andika Benawa Putra	L	✓	✓	✓	✓	✓	
2.	Andi Reski Januari	L	✓	✓	✓	✓	✓	
3.	Anisa Nabila	P	✓	✓	A	✓	✓	
4.	Aulia Nabila Putri	P	✓	✓	✓	✓	✓	
5.	Dini Aminarti	P	✓	✓	✓	✓	✓	
6.	Habibi Nur Mukmin	L	✓	✓	✓	✓	✓	
7.	Irwansyah	L	✓	✓	✓	✓	✓	
8.	Izatun Nafsia Sodiah	P	✓	✓	✓	✓	✓	
9.	Miftahul Jannah	P	✓	✓	✓	✓	✓	
10.	Muh Bilal Ramadhan	L	✓	✓	✓	✓	✓	
11.	Muh Yusuf Saputra	L	✓	✓	✓	✓	✓	
12.	Muh Rifki	L	✓	✓	✓	✓	✓	
13.	Muh Sul kifli Ramadhan	L	✓	✓	✓	✓	✓	
14.	Muh Syahrul	L	✓	✓	I	✓	✓	
15.	Nabila Saskia	P	✓	✓	✓	✓	✓	
16.	Nur Adela Asnani	P	✓	✓	✓	✓	✓	
17.	Nur Aisyah	P	✓	✓	✓	✓	✓	

**P
R
E
T
E
S**

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

18	Nur alifia Lestari Rahman	P	✓	✓	I	i	✓	
19.	Nur Asisah Mega Sari	P	✓	✓	✓	✓	✓	
20.	Nur Aulia Annisa	P	✓	✓	✓	✓	✓	
21.	Nur Hamdini MH	P	✓	✓	✓	✓	✓	
22.	Nur Hamdika	L	✓	✓	✓	✓	✓	
23.	Salsa Nabila	P	✓	✓	A	✓	✓	
24.	Syafa N	P	✓	✓	✓	a	✓	
25.	Umaira Febrianti	P	a	✓	✓	✓	✓	

Ket: a : Alfa (tanpa pemberitahuan)

s : Sakit

i : Izin

Laki-laki = **10** orang

Perempuan = **15** orang +

Jumlah siswa = **25** orang

Makassar, Mei 2018
Peneliti

IkaRistika
NIM : 10540 8999 14

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) TEMATIK

Nama Sekolah : SD Inpres Kapasa

Tema : Lingkungan

Kelas/Semester : 2/1

Alokasi waktu : 3 x 35 Menit

A. Standar Kompetensi

1. Matematika : Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan.
2. PPKN : Mendeskripsikan lingkungan.

B. Kompetensi Dasar

1. Matematika : Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan.
2. PPKN : Mendeskripsikan lingkungan bersih dan lingkungan tidak bersih.

C. Indikator

✓ Kognitif

Matematika

- Proses : Menjumlahkan bilangan
- Produk :

✓ Penjumlahan bilangan dengan tanpa menyimpan.

✓ Penjumlahan bilangan dengan menyimpan .

✓ Afektif

- Karakter : Religious, mandiri, disiplin dan percaya diri.
- Keterampilan Sosial : Mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru.

✓ Psikomotorik

- Antusias menuliskan jawaban soal di papan tulis.

D. Tujuan Pembelajaran

✓ Kognitif

Matematika

- Proses : Siswa mampu melakukan penjumlahan bilangan.
- Produk :
 - ❖ Siswa mampu melakukan penjumlahan bilangan dengan tanpa menyimpan .
 - ❖ Siswa mampu melakukan penjumlahan bilangan dengan menyimpan.

✓ Afektif

- Siswa disiplin dan mandiri dalam menyelesaikan tugas.

✓ Psikomotorik

- Siswa antusias menuliskan jawaban soal di papan tulis.

E. Materi Ajar (Materi Pokok)

- Buku BSE Matematika SD/MI Kelas 2.

F. Model dan Metode

- Model : Pembelajaran langsung.
- Metode : Domonstrasi, permainan dan penugasan.
- Media : Sempoa

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal (15 menit)

- ✓ Guru mengkondisikan kelas.
- ✓ Guru dan siswa membaca doa sebelum belajar (religius).
- ✓ Guru mengabsen siswa.
- ✓ Guru membuka ingatan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan menghubungkannya dengan pelajaran sekarang.
- ✓ Guru dan siswa bertanya jawab tentang :
 - a. Jarak tempat tinggal siswa dari sekolah
 - b. Bagaimana menjumlahkan dan mengurangi bilangan.
- ✓ Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran dan manfaatnya jika siswa menguasainya.

2. Kegiatan inti (80 menit)

- ✓ Bertanya jawab dengan siswa mengenai jarak rumah mereka dari sekolah.

- ✓ Memperhatikan kalimat penjumlahan yang tertulis pada papan tulis.
- ✓ Menjumlahkan bilangan yang ada pada papan tulis dengan menggunakan media sempoa.
- ✓ Menjumlahkan bilangan yang mempunyai nilai tempat yang sama. (ratusan dengan ratusan, puluhan dengan puluhan, satuan dengan satuan) dengan menggunakan media sempoa.
- ✓ Mendapatkan hasil penjumlahan yang tepat dari kalimat penjumlahan tersebut dengan menggunakan media sempoa.
- ✓ Mengerjakan soal-soal latihan pada LKS.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- ✓ Membuat kesimpulan dari tiap materi yang disampaikan.
- ✓ Melakukan tanya jawab mengenai materi yang baru saja dipelajari.
- ✓ Pemberian PR/tugas.
- ✓ Memberikan pujian sebagai motivasi bagi siswa yang telah aktif dalam kegiatan belajar.

H. Alat dan Sumber Belajar

- Buku Sumber : Buku BSE Pelajaran Matematika dan PPKN SD/MI Kelas 2.
- Alat Peraga : Sempoa

I. Penilaian

✂ Format Kriteria Penilaian

@ Produk

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* Semua benar	4
		* Sebagian besar benar	3
		* Sebagian kecil benar	2
		* Semua salah	1

@ Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* Kadang-kadang pengetahuan	2
		* Tidak pengetahuan	1
2.	Praktek	* Aktif praktek	4
		* Kadang-kadang aktif	2
		* Tidak aktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* Kadang-kadang Sikap	2
		* Tidak Sikap	1

Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							

Catatan :

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

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

Makassar, Mei 2018

**Menyetujui,
Guru Kelas II**

Mahasiswa

**Nur Awaliyah, S.Pd.
NIP :**

**Ika Ristika
NIM : 10540 8999 14**

**Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Inpres Kapasa**

**Sudirman M, S.Pd
NIP : 19730720 199703 1 006**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP) TEMATIK

Nama Sekolah : SD Inpres Kapasa

Tema : Kegiatan sehari-hari

Kelas/Semester : 2/1

Alokasi waktu : 3 x 35 Menit

A. Standar Kompetensi

3. Matematika:Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangansampai
500.
4. PPKN :Membiasakan hidup gotong royong

B. Kompetensi Dasar

3. Matematika :Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai
500
- 4.PPKN : Mengenal pentingnya hidup rukun, saling berbagi dan
tolong menolong

C. Indikator

✓ Kognitif

Matematika

- Proses : Menjumlahkan bilangan.

- Produk : Penjumlahan bilangan sampai ratusan
- ✓ Afektif
 - Karakter : Religious, mandiri, disiplin dan percaya diri.
 - Keterampilan Sosial : Mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru.
- ✓ Psikomotorik
 - Antusias menuliskan jawaban soal di papan tulis.

D. Tujuan Pembelajaran

- ✓ Kognitif

Matematika

- Proses : Siswa mampu melakukan penjumlahan bilangan.
- Produk :Siswa mampu melakukan penjumlahan sampai dengan ratusan.
- ✓ Afektif
 - Siswa disiplin dan mandiri dalam menyelesaikan tugas.
- ✓ Psikomotorik
 - Siswa antusias menuliskan jawaban soal di papan tulis.

E. Materi Ajar (Materi Pokok)

- Buku BSE Matematika SD/MI Kelas 2.

F. Model dan Metode

- Model : Pembelajaran langsung.
- Metode : Démonstrasi, permainan dan penugasan.
- Media : Sempoa

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan awal (15 menit)

- ✓ Guru mengkondisikan kelas.
- ✓ Guru dan siswa membaca doa sebelum belajar (religius).
- ✓ Guru mengabsen siswa.
- ✓ Guru membuka ingatan siswa tentang pelajaran sebelumnya dan menghubungkannya dengan pelajaran sekarang.
- ✓ Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran dan manfaatnya jika siswa menguasainya.

2. Kegiatan inti (80 menit)

- ✓ Bertanya jawab dengan siswa mengenai jarak rumah mereka dari sekolah.
- ✓ Memperhatikan kalimat penjumlahan yang tertulis pada papan tulis.
- ✓ Menjumlahkan bilangan sampai dengan ratusan dengan media sempoa
- ✓ Mendapatkan hasil penjumlahan yang tepat dari penjumlahan dengan menggunakan media sempoa.
- ✓ Mengerjakan soal-soal latihan pada LKS dengan menggunakan media sempoa.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- ✓ Membuat kesimpulan dari tiap materi yang disampaikan.
- ✓ Melakukan tanya jawab mengenai materi yang baru saja dipelajari.
- ✓ Pemberian PR/tugas.
- ✓ Memberikan pujian sebagai motivasi bagi siswa yang telah aktif dalam kegiatan belajar dengan menggunakan media sempoa.

2. Alat dan Sumber Belajar

- Buku Sumber: Buku BSE Pelajaran Matematika dan PPKN SD/MI Kelas 2.
- Alat Peraga : Sempoa.

3. Penilaian

✎ Format Kriteria Penilaian

A. Produk

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* Semua benar	4
		* Sebagian besar benar	3
		* Sebagian kecil benar	2
		* Semuasalah	1

B. Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* Kadang-kadangpengetahuan	2
		* Tidakpengetahuan	1
2.	Praktek	* Aktifpraktek	4
		* Kadang-kadangaktif	2
		* Tidakaktif	1
3.	Sikap	* Sikap	4
		* Kadang-kadangSikap	2
		* TidakSikap	1

Lembar Penilaian

No	NamaSiswa	Performan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							

5.							
----	--	--	--	--	--	--	--

Catatan :

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

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

Makassar, Mei 2018

**Menyetujui,
Guru Kelas II.B**

Mahasiswa

Nur Awaliyah, S.Pd.

NIP :

Ika Ristika

NIM : 10540 8999 14

**Mengetahui,
Kepala Sekolah SD Inpres Kapasa**

Sudirman M, S.Pd

NIP : 19730720 199703 1 006

LAMPIRAN B

- 1. Soal *Pretest***
- 2. Soal *Posttest***
- 3. Kunci Jawaban**
- 4. Skor dan Nilai Rata-rata *Pretest***
- 5. Skor dan Nilai Rata-rata *Posttest***
- 6. Analisis Skor *Pretest* dan *Posttest* serta Uji Hipotesis**

SOAL PRETEST KELAS II SD INPRES KAPASA KECAMATAN

TAMALANREA KELURAHAN KAPASA KOTA MAKASSAR

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar!

1.

2.

..... + =

3. 50 + 50 = ...

4. 63 + 40 = ...

5. 80 + 20 = ...

SOAL POSTTEST KELAS II SD INPRES KAPASA KECAMATAN

TAMALANREA KELURAHAN KAPASA KOTA MAKASSAR

Nama :

Kelas :

Isilah titik-titik di bawah ini dengan baik dan benar!

1

..... + =

2

..... + =

3

..... + =

4 $80 + \dots = 150$

5 $150 + \dots = 20$

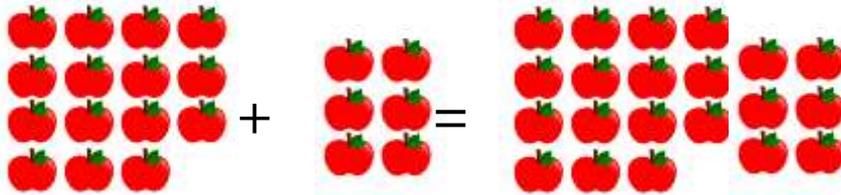
**KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST* KELAS II SD INPRES KAPASA
KECAMATAN TAMALANREA KELURAHAN KAPASA KOTA
MAKASSAR**

Nama :

Kelas :

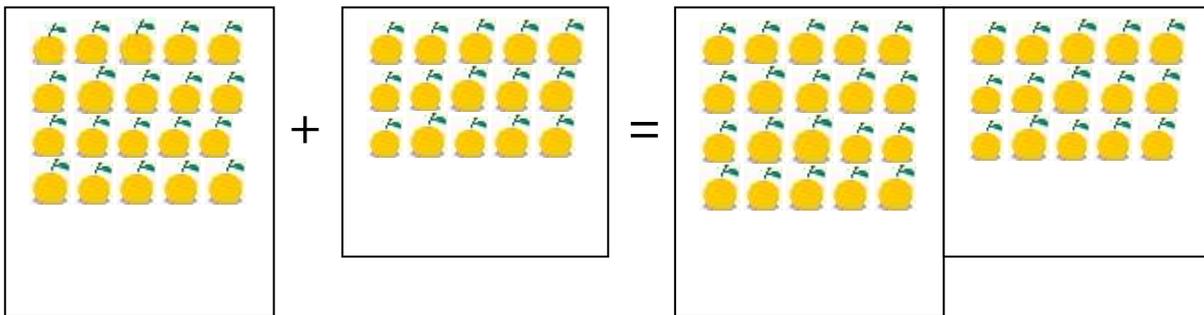
Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar!

1.



15 + 6 = 21

2.



20 + 15 = 35

3. $50 + 50 = 100$

4. $65 + 40 = 105$

5. $80 + 400 = 120$

KUNCI JAWABAN SOAL *POSTTEST* KELAS II SD INPRES KAPASA

KECAMATAN TAMALANREA KELURAHAN KAPASA KOTA

MAKASSAR

Nama :

Kelas :

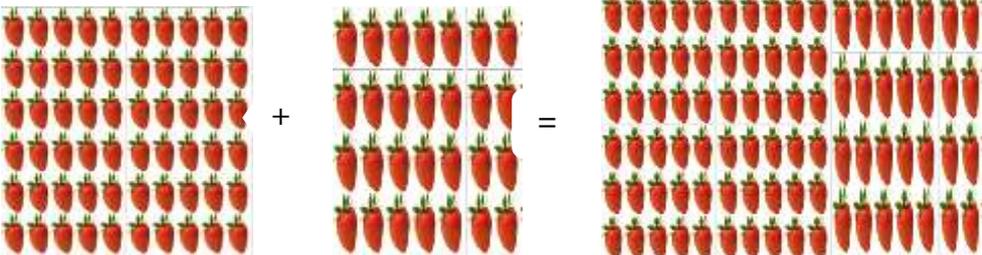
Isilah titik-titik di bawah ini dengan baik dan benar!

1



$28 + 25 = 53$

2



$60 + 28 = 88$

3



$25 + 12 = 37$

4 $80 + 70 = 150$ Kelas :

5 $150 + 50 = 200$ Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar!

1. $245 + 32 = \dots$

2.

$30 = 30 + \dots$

$14 = \dots + \dots$

NILAI HASIL PRETEST MURID KELAS II SD INPRES KAPASA

No	Nama Murid	Nilai Pretest
1	Andika Benawa Putra	52
2	Andi Reski Januari	88
3	Anisa Nabila	40
4	Aulia Nabila Putri	64
5	Dini Aminarti	52
6	Habibi Nur Mukmin	32
7	Irwansyah	88
8	Izatun Nafsia Sodiah	32
9	Miftahul Jannah	92
10	Muh Bilal Ramadhan	76
11	Muh Yusuf Saputra	76
12	Muh Rifki	76
13	Muh Sulkifli Ramadhan	100
14	Muh Syahrul	88
15	Nabila Saskia	40
16	Nur Adela Asnani	32
17	Nur Aisyah	76
18	Nuralifia Lestari Rahman	52
19	Nur Asisah Mega Sari	52
20	Nur Aulia Annisa	64
21	Nur Hamdini MH	88
22	Nur Hamdika	40
23	Salsa Nabila	52
24	Syafa N	64
25	Umaira Febrianti	52
Jumlah		6716
Rata-rata		268,8

SKOR DAN NILAI RATA-RATA *PRETEST*

Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai *Pretest*

x_i	f_i	$f_i \cdot x_i$	x_i^2	$f_i \cdot x_i^2$
32	3	96	1024	3072
40	3	120	1600	4800
52	6	312	2704	16224
64	3	192	4096	12288
76	4	304	5776	23104
88	4	352	7744	30976
92	1	92	8464	8464
100	1	100	10000	10000
Jumlah	$\sum f_i = 25$	$\sum f_i \cdot x_i = 1568$	$\sum x_i^2 = 41408$	$\sum f_i \cdot x_i^2 = 108928$

➤ Ukuran sampel = 25

➤ Skor Tertinggi = 100

➤ Skor Terendah = 32

➤ Rentang Skor = Skor Tertinggi – Skor Terendah

$$= 100 - 32$$

$$= 68$$

➤ Nilai Rata-rata (\bar{x}) =

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n f_i \cdot x_i}{\sum_{i=1}^n f_i}$$

$$= \frac{1568}{25}$$

$$= 62,72$$

➤ Variansi (S^2)

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{n \sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i^2 - (\sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{25(108928) - (1568)^2}{25(25-1)} \\ &= \frac{2723200 - 2458624}{25(24)} \\ &= \frac{264576}{600} \\ &= 440,96 \end{aligned}$$

➤ StandarDeviasi

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i^2 - (\sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{25(108928) - (1568)^2}{25(25-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{2723200 - 2458624}{25(24)}} \\ &= \sqrt{\frac{264,576}{600}} \\ &= \sqrt{440,96} \\ &= 20,99 \end{aligned}$$

NILAI HASIL *POSTTEST* MURID KELAS II SD INPRES KAPASA

No	NamaMurid	Nilai Posttest
1	AndikaBenawa Putra	88
2	AndiReskiJanuari	100
3	Anisa Nabila	76
4	Aulia Nabila Putri	76
5	DiniAminarti	80
6	HabibiNurMukmin	60
7	Irwansyah	92
8	IzatunNafsiaSodiah	60
9	MiftahulJannah	86
10	Muh Bilal Ramadhan	84
11	Muh Yusuf Saputra	92
12	MuhRifki	86
13	MuhSulkifliRamadhan	84
14	MuhSyahrul	92
15	Nabila Saskia	88
16	Nur Adela Asnani	60
17	NurAisyah	100
18	Nuralifia Lestari Rahman	88
19	NurAsisah Mega Sari	76
20	NurAuliaAnnisa	84
21	NurHamdini MH	92
22	NurHamdika	80
23	Salsa Nabila	80
24	Syafa N	100
25	UmairaFebrianti	86
Jumlah		10010
Rata-rata		400,4

SKOR DAN NILAI RATA-RATA *POSTTEST*

Perhitungan Untuk Mencari Mean (Rata-rata) Nilai *Posttest*

x_i	f_i	$f_i \cdot x_i$	x_i^2	$f_i \cdot x_i^2$
60	3	180	3600	10800
76	3	228	5776	17328
80	3	240	6400	19200
84	3	252	7056	21168
86	3	258	7396	22188
88	3	264	7744	23232
92	4	368	8646	34586
100	3	300	10000	30000
Jumlah	$\sum f_i = 25$	$\sum f_i \cdot x_i = 2090$	$\sum x_i^2 = 56618$	$\sum f_i \cdot x_i^2 = 178502$

- Ukuran sampel = 25
- Skor Tertinggi = 100
- Skor Terendah = 60
- Rentang Skor = Skor Tertinggi – Skor Terendah

$$= 100 - 60$$

$$= 40$$

- Nilai Rata-rata (\bar{x}) =

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n f_i \cdot x_i}{\sum_{i=1}^n f_i}$$

$$= \frac{2090}{25}$$

$$= 83,6$$

➤ Variansi (S^2)

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{n \sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i^2 - (\sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{25(178502) - (2090)^2}{25(25-1)} \\ &= \frac{4462500 - 4368100}{25(24)} \\ &= \frac{94450}{600} \\ &= 157,41 \end{aligned}$$

➤ Standar Deviasi

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{n \sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i^2 - (\sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{25(178502) - (2090)^2}{25(25-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{4462500 - 4368100}{25(24)}} \\ &= \sqrt{\frac{94450}{600}} \\ &= \sqrt{157,41} \\ &= 12,54 \end{aligned}$$

ANALISIS SKOR *PRETEST* DAN *POSTTEST* SERTA UJI

HIPOTESIS

No.	X1 (<i>Pretest</i>)	X2 (<i>Posttest</i>)	$d = (X2 - X1)$	d^2
1.	52	88	36	1296
2.	88	100	12	144
3.	40	76	36	1296
4.	64	76	12	144
5.	52	80	28	784
6.	32	60	28	784
7.	88	92	4	16
8.	32	60	28	784
9.	92	86	-6	36
10.	76	84	8	64
11.	76	92	16	256
12.	76	86	10	100
13.	100	84	-16	256
14.	88	92	4	16
15.	40	88	48	2304
16.	32	60	28	784
17.	76	100	24	576
18.	52	88	36	1296
19.	52	76	24	576
20.	64	84	20	400
21.	88	92	4	16
22.	40	80	40	1600
23.	52	80	28	784
24.	64	100	36	1296
25.	52	86	34	1156
Jumlah	6716	10010	522	16764
Rata-rata	268,8	400,4	-	-

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{522}{25} \\ &= 20,88\end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned}\sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 16.764 - \frac{(522)^2}{25} \\ &= 16.764 - \frac{272.484}{25} \\ &= 16.764 - 10.899 \\ &= 5.865\end{aligned}$$

3. Menghitung nilai db dengan rumus :

$$\begin{aligned}Db &= N - 1 \\ &= 25 - 1 \\ &= 24\end{aligned}$$

4. Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{20,88}{\sqrt{\frac{5.865}{25(25-1)}}}\end{aligned}$$

$$t = \frac{20,88}{\sqrt{\frac{5.865}{25(24)}}}$$

$$t = \frac{20,88}{\sqrt{\frac{5.865}{600}}}$$

$$t = \frac{20,88}{\sqrt{9,77}}$$

$$t = \frac{20,88}{3,12}$$

$$t = 6,69$$

Jadi, t_{Hitung} adalah 6,69.

LAMPIRAN C

- 1. Lembar
Observasi
Aktivitas Murid**
- 2. Data Hasil
Respon Murid**
- 3. Dokumentasi**

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR MURID

PENGUNAAN MEDIA SEMPOA

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran	P R E T E S T	25	23	22	P O S T T E S T	23,33	93,32	Aktif
2.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		5	3	2		3,33	13,32	Tidak Aktif
3.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		19	22	21		20,67	82,68	Aktif
4.	Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		20	19	20		19,67	78,68	Aktif
5.	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		19	22	22		21	84	Aktif
6.	Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		20	22	23		21,67	86,68	Aktif
7.	Murid yang mengerjakan soal dengan benar		19	20	23		20,67	82,68	Aktif
8.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		18	21	22		20,33	81,32	Aktif
Rata-rata							75,35	Aktif	

DOKUMENTASI







RIWAYAT HIDUP PENULIS

IKA RISTIKA, lahir di Erelebu, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 12 Desember 1995. Anak ke 1 dari pasangan Kamiruddin dan Rostina.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 135 Erelebu Kecamatan Bontotiro tahun 2008. Pada tahun 2011 menyelesaikan pendidikan tingkat menengah di SMP Negeri 1 Bontotiro dan tamat di SMA Negeri 4 Bulukumba pada tahun 2014, kemudian Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar sampai tahun 2018.

Selama berstatus sebagai mahasiswa, penulis giat dalam mengikuti perkuliahan dikampus dan mengikuti seminar yang diadakan oleh kampus. Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan menulis skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Sempoa terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SD Inpres Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kelurahan Kapasa Kota Makassar”**.