

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KONGKRIT TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA DI KELAS III MI YAPIP PENCONG
KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

Musdalifah

105401125719

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023**



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Musdalifah**, NIM 105401124719 di terima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 005 Tahun 1445 H/2024 M Pada tanggal 06 Januari 2024 M. sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Pada hari senin tanggal 09 Januari 2024.

27 Jumadil Akhir 1445 H

Makassar

09 Januari 2024 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Ase, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharuddin, M.Pd. (.....)
4. Penguji :
 1. Andi Ardian Wahyudi, S.Pd., M.Si (.....)
 2. Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Si (.....)
 3. Ernawati, S.Pd., M.Pd. (.....)
 4. Kristiawati, S.Pd., M.Pd (.....)

Disahkan oleh ;

Dekan FKIP Unismuh Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
 NBM: 860934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kongkrit Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI YAPIP Pencong Kabupaten Gowa

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : Musdalifah
NIM : 105401125719
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

20 Rajab 1445 H

Makassar,

01 Februari 2024 M

Pembimbing I
Dekan

Pembimbing II

Andi Ardhilah Wahyudi, S.Pd., M.Si Hamdana Hamming, S.Pd., M.Si

Diketahui:

Dekan FKIP

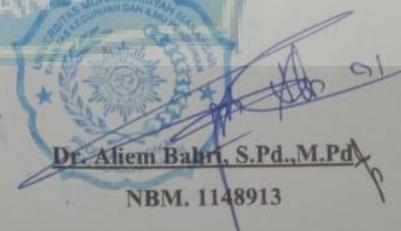
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi PGSD



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D

NBM. 860 934



Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

NBM. 1148913



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Musdalifah

NIM : 105401125719

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Kongkrit Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuat oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 01 Februari 2024

Yang Membuat Pernyataan

MUSDALIFAH



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Musdalifah
NIM : 105401125719
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1,2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 01 Februari 2024

Yang Membuat Perjanjian,

MUSDALIFAH

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

Keberhasilan butuh kesabaran.

Lakukan sesuatu yang lebih bernilai

Orang yang memperbaiki niat, maka akan diperbaiki kehidupannya.....

Persembahkan



kupersembahkan karya sederhana ini sebagai ungkapan rasa cinta dan bangga sebagai seorang anak atas segala pengorbanan dan kasih sayang ayahanda dan ibundaku, saudara-saudariku, serta keluargaku yang senantiasa mendoakanku.

ABSTRAK

Musdalifah. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Kongkrit Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Andi Ardilla Wahyudi dan Hamdana Hadaming.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah kurangnya memanfaatkan media atau alat peraga dalam proses pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kongkrit (stik ice cream) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pre-Experimental Design*. Sampel pada penelitian ini sebanyak 10 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif dan uji T-Test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan penggunaan media kongkrit (stik ice cream) yaitu dari 10 siswa dengan nilai rata-rata 53 serta terdapat 4 siswa atau 40% yang berada pada kategori sedang, dan 6 siswa atau 60% yang berada pada kategori rendah. Adapun setelah diberikan perlakuan penggunaan media kongkrit (stik ice cream) dari 10 siswa dengan nilai rata-rata 84 serta terdapat 4 siswa atau 40% yang berada pada kategori sangat tinggi, 4 siswa atau 40% yang berada pada kategori tinggi, dan 2 siswa atau 20% yang berada pada kategori sedang. Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media kongkrit (stik ice cream) terhadap hasil belajar siswa menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,010 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka disimpulkan bahwa media kongkrit (stik ice cream) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa.

Kata kunci: *Media Kongkrit (Stik Ice Cream), Hasil Belajar, Matematika.*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah swt, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kongkrit Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa”. ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, Nabi yang bertindak sebagai rahmatan lilalamin. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkahmu.

Segala daya dan upaya telah Penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini dalam memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Selama penulisan skripsi ini, segala hambatan dan kekurangan Penulis telah mendapat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Segala hormat Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tuaku yang telah berjuang, mendoa'akan, mengasuh, mendidik, dorongan, kasih sayang dan perhatiannya selama ini.

Selanjutnya Penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada Pembimbing I Andi Ardilla Wahyudi, S.Pd., M.Si., dan Pembimbing II Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Si., yang sabar, ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, serta saran-saran yang berharga kepada Penulis selama penyusunan skripsi. Pada kesempatan ini juga Penulis menyampaikan ucapan terima kasih, penghargaan dan penghormatan

kepada : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Aliem Bahri, M.Pd. Ketua Prodi PGSD serta seluruh dosen dan staf pegawai prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru kelas III serta staf guru-guru MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini. Teristimewa Penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada teman-teman PGSD tahun 2019.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin, yarrobal 'alamin.

Billahi fisabilil haq fastabiqul khaerat.

Makassar, September 2023

Penulis

Musdalifah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	8
A. Kajian Teori.....	8
B. Kerangka Berfikir	26
C. Hasil Penelitian Relefan.....	28
D. Hipotesis Penelitian	30
BAB III MODEL PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Lokasi Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
D. Desain Penelitian	33

E. Variabel Penelitian	33
F. Defenisi Operasional Variabel	34
G. Prosedur Penelitian	35
H. Instrumen Penelitian	36
I. Teknik Pengumpulan Data.....	37
J. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan Hasil Penelitian	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	56
RIWAYAT HIDUP.....	98



DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Jenis Penelitian	29
3.2	Pengkategorian Hasil Belajar Matematika.....	36
3.3	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Matematika	36
4.1	Distribusi Hasil Belajar Matematika Pada Pretest.....	38
4.2	Presentasi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Pada Pretest..	38
4.3	Distribusi Hasil Belajar Matematika Pada Posttest	39
4.4	Presentasi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Pada Posttest	39
4.5	Presentasi Pencapaian Hasil Belajar Matematika Setelah Penerapan Media Kongkrit Pretest Dan Posttest.....	40
4.6	Hasil Uji Normalitas	42
4.7	Hasil Uji Homogenitas	43
4.8	Hasil Uji Hipotesis	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Salah Satu Contoh Media Kongkrit Stik Ice Cream.....	18
2.2	Penggunaan Stik Ice Cream Dalam Operasi Hitung Perkalian ..	22
2.3	Penggunaan Stik Ice Cream Dalam Operasi Hitung Perkalian Satu Angka Satuan Dan Satu Angka Puluhan	23
2.4	Bagan Kerangka Pikir	25
4.1	Grafik Presentasi Pencapaian Hasil Belajar Matematika Pretest Dan Posttest.....	40



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan, serta sebagai proses perubahan tingkah laku, kepribadian, dan sikap agar menjadi lebih baik juga bisa bermanfaat bagi dirinya masyarakat, dan bangsanya: Pendidikan berasal dari kata didik jika kata ini mendapat awalan "me" akan menjadi "mendidik" artinya memelihara dan memberi pelatihan. Dalam memelihara dan memberi pelatihan dipetik adanya ajaran, tuntunan, dan bimbingan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, pengajaran hanyalah aktivitas proses transfer ilmu saja, sedangkan pendidikan merupakan transformasi nilai dan pembentukan karakter dengan segala aspeknya. Melalui pendidikan diharapkan manusia. menemui jati dirinya sebagai manusia (Aziz, 2019).

Pandangan lain tentang pendidikan yang dikatakan oleh Ki Hajar Dewantara, mengatakan bahwa mendidik adalah mementum segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Menurut Ki Hajar Dewantara (Chairunnisa, 2018), pendidikan itu dimulai sejak anak dilahirkan dan berakhir setelah ia meninggal dunia. Jadi pendidikan itu berlangsung seumur hidup.

Friedental (Sriyanto, 2017:47), menyatakan bahwa matematika adalah kegiatan atau aktivitas insan (*human activities*) dan harus dikaitkan dengan realistik. Dengan demikian ketika siswa melakukan kegiatan belajar matematika, maka dalam dirinya terjadi proses matematisasi. Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting diberikan kepada siswa mulai dari tingkat pendidikan anak usin dini hingga perguruan tinggi tujuannya untuk memahami betapa pentingnya Matematika dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan dalam proses belajar ini, merupakan usaha luar biasa untuk selalu meningkatkan mutu pembelajaran matematika.

Menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran khususnya bagi guru matematika dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan terutama dalam memberikan hasil kongkrit dari materi pembelajaran matematika yang disampaikan, sehingga hal tersebut berakibat langsung pada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para peserta didik. Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru matematika masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar bagi siswa dan guru sering kali beranggapan bahwa mereka mengajar hanya menyampaikan materi kepada peserta didik tanpa mengetahui kondisi peserta didik serta memperbaiki peran media pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran matematika terpadu dirancang sebaik mungkin, guru mengkoordinasi peserta didik untuk siap belajar, menerima pelajaran dengan bertanya dan menggali pengetahuan yang akan dipelajari. Sehingga guru pada saat

pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah tingkat MI/SD mampu mengaplikasikan media benda kongkrit pada saat pembelajaran matematika berlangsung.

Konsep-konsep dalam matematika itu abstrak, sedangkan pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang kongkrit menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatannya agar siswa mampu berfikir kongkrit tentang matematika, adalah dengan menggunakan media kongkrit. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual SD/MI yang masih dalam tahap operasional kongkrit, maka siswa SD/MI dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda kongkrit. Dengan adanya media kongkrit siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga semangat dalam mempelajari matematika semakin besar.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar selama ini kurang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari oleh siswa sehingga mengakibatkan banyak siswa yang tidak mengetahui manfaat dari belajar matematika. Kondisi pembelajaran ini juga ditemukan di MI YAPIP Pencong Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa. Hal ini terungkap dari hasil observasi yang dilakukan bahwa masalah yang dihadapi saat ini dalam pembelajaran matematika yang terkait dengan penggunaan strategi, metode pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran matematika di kelas dianggap kurang efektif, karena metode pembelajaran yang didominasi guru, materi disampaikan secara ceramah tanpa memberikan contoh kongkrit kepada siswa yang berkaitan dengan penerapan materi dalam pemecahan masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari, serta

kurangnya penggunaan media yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa duduk secara pasif dalam menerima informasi pengetahuan dan keterampilan. Hal ini adalah salah satu penyebab terhambatnya kreativitas kemandirian siswa sehingga menurunkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III MI YAPIP Pencong Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa mengatakan bahwa pada nilai ulangan harian sebagian besar siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan, yaitu 60. Yang masih berada di bawah KKM sebanyak 44% siswa dan yang sudah melewati KKM hanya sebesar 56% siswa, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tersebut belum sesuai target yang diharapkan. Salah satu penyebabnya adalah karena kurangnya memanfaatkan media atau alat peraga dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran yang kongkrit dan dapat dimanipulasi, sehingga menarik perhatian dari siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan soal maupun masalah yang terjadi. Pembelajaran menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan masalah diatas media kongkrit merupakan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Media pembelajaran yang diberikan lebih muda dipahami siswa, seperti diperlukan bahan-bahan yang di siapkan guru dari barang-barang harganya relative murah mudah didapat misalnya stick, karton, sedotan, kayu untuk menanamkan konsep matematika tertentu sesuai dengan kebutuhan. Bahan ini berfungsi untuk menyederhanakan konsep yang sulit, menyajikan yang

relative alstrak menjadi nyata, menjelaskan pengertian atau konsep secara lebih kongkrit.

Salah satu referensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian yang ditulis oleh Nurul Dwi Yuliana pada tahun 2015 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Kongkrit Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi. Dengan hasil penelitian data yang diperoleh menunjukkan $t_{hitung} 6,926 > 1,683$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian yang didapat adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media kongkrit dengan siswa yang tidak menggunakan media kongkrit pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media kongkrit berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SD. Adapun persamaan dari penelitian tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran yaitu media kongkrit. dan perbedaanya yaitu terletak pada tempat atau lokasi penelitian. Dengan semakin banyak kesempatan dan keleluasaan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa benar-benar menguasai kompetensi yang dituntut, maka guru dapat berkreaitivitis secara dinamis, tanpa harus menunggu pemberian dari orang lain atau "dropping" dari pusat untuk bisa menyiapkan bahan manipulative dalam pembelajaran matematika SD. Bahan- bahan yang digunakan tidak harus mahal, atau dapat menjadi murah karena dibuat dari bahan bekas yang tidak terpakai.

Dari kegunaan media pembelajaran yang diuraikan diatas, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memecahkan

masalah yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas III MI YAPIP Pencong Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.

Penggunaan media benda kongkrit dalam pembelajaran, siswa dapat melihat, meraba mengungkapkkan dengan memikirkan secara langsung obyek yang sedang mereka pelajari Sehingga konsep abstrak yang baru dipahami oleh peserta didik akan teringat dalam benak peserta didik apabila peserta didik tersebut belajar melalui berbuat, bukan hanya mengingat-ingat tentang fakta materi yang diajarkan oleh guru matematika. Penggunaan media benda kongkrit sangat diperlukan untuk memperoleh pemahaman siswa kelas III terhadap materi pelajaran matematika. Itulah yang membuat penulis tertarik meneliti mengenai “Pengaruh Media Kongkrit Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI YAPIP Pencong Kabupaten Gowa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media kongkrit terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kongkrit terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan pada penelitian ini adalah penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi atau masukan kepada pengajar dalam memberikan pelajaran-pelajaran yang dinilai sulit dipahami oleh siswa dalam menerima pembelajaran. Media benda kongkret memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih nyaman, sehingga siswa akan termotivasi serta aktif dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam kegiatan belajarnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

- Mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dalam Suasana yang menyenangkan
- Mempermudah siswa dalam memahami konsep yang dipelajari.

b) Bagi Guru

- Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran yang menarik.
- Mempermudah dalam menyampaikan materi
- Membantu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengoptimalkan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran tercapai.

c) Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengalaman, pengetahuan dan menerapkan ilmu-ilmu baru yang diperoleh dari penelitian ini guna mengembangkan diri untuk menjadi pendidik yang lebih tinggi.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Rusman, (2016:11) mengemukakan bahwa Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap sesama situasi yang ada disekitar individu siswa. Belajar dapat dipanfanf sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui pengalaman yang diciptakan guru. Belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar.

Menurut surya (Rusman, 2016:13), mengatakan belajar bahwa dapat diartikan sebagai proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Whiterington (Rusman, 2016:13) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru terbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan pengetahuan dan kecakapan. Lebih jauh crow dan crow (Rusman, 2016:13) menjelaskan bahwa belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru.

Berdasarkan uraian pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku seperti, kepribadian, keterampilan, sikap dan pengetahuan yang didapat dan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan teori taksonomi Bloom (Suparman, 2014) terdapat tiga kawasan hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam dimensi level kognitif, bloom membagi menjadi enam jenjang yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Sedangkan ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Istilah media mula-mula dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut instructional materials (materi pembelajaran), dan kini istilah lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah instructional media (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah e-learning. Huruf “e” merupakan singkatan dari elektronik. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD multimedia interaktif sebagai bahan ajar offline dan website sebagai bahan ajar online (Hamid, Dkk. 2020).

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin mesas yang secara huurfiah berarti tengah “perantara” atau “pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantura atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely (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, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau herbal.

Heinich (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 pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, media adalah alat peragayang mengantar informasi seperti radio, 13las an13, foto, serta benda lainnya yang bertujuan digunakan dalam proses pembelajaran sebagai perantara, untuk merangsang pikiran, sehingga terdorong untuk terlibat dalam pembelajaran tersebut.

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

b. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Djamarah & Zain (2013:121) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai pengantar pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Menurut Arsyad (2014) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau bahan fisik yang mengandung media instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan atau alat bantudalam proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas dimana memiliki tujuan dan fungsi untuk mempermudah dalam menyampaikan materi serta dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Menurut Asyar (2012:8) mengemukakan bahwa “media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar yang efektif dan efisien serta dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar pada proses belajar yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif

dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar yang efektif dan efisien serta dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai tiga ciri, yaitu sebagai berikut:
(Suprihatiningrum, 2016: 320)

- a) Ciri fiksatif, berarti media harus memiliki kemampuan untuk merekam. Menyimpan, dan merekonstruksi, objek atau kejadian. Misalnya, video tape, foto, audio tape, disket, cd, film, suatu waktu dapat dilihat kembali tanpa mengenal waktu
- b) Ciri replasif, berarti media harus memiliki kemampuan dalam memanipulasi objek atau kejadian. Kejadian yang memakan waktu beberapa menit dengan pengambilan gambar atau rekaman fotografi.
- c) Ciri replasif berarti media harus memiliki kemampuan untuk diproduksi dalam jumlah besar dan disebarluaskan.

Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Sudjana & Rival (Arsyad, 2014: 10) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa,
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran:

- c) Metode mengajar akan bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar setiap jam pelajaran;
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati melakukan, dan mendemonstrasikan.

Hamalik (Arsyad, 2014 : 10) merincikan manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut

- a) Meletakkan dasar-dasar yang kongkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
- b) Memperluas perhatian siswa
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih bagus
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontiniu

Dari beberapa uraian pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah memperjelas penyajian informasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa, serta berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Alasan Penggunaan Media Pembelajaran

- a) Sudjana (Subana & Sunarti, 2011: 290) mengemukakan ada beberapa alasan dibutuhkan media pembelajaran yaitu:

- b) Guru harus berusaha menyediakan materi yang mudah diserap oleh siswa
- c) Materi menjadi lebih mudah dimengerti apabila menggunakan alat bantu.
- d) Proses belajar mengajar memerlukan media dalam hal ini yang disebut media pembelajaran.

Klasifikasi Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, yaitu sebagai berikut: (Jamil, 2016: 323)

- a) Media audio adalah media yang mengandalkan kemampuan suara.
- b) Media visual adalah media yang menampilkan gambar
- c) cMedia audio visual adalah media yang menampilkan suara dan gambar

Media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan ke dalam kategori diantaranya yaitu,

- a) Audio kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3,
- b) Cetak buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar, foto,
- c) Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis,
- d) Proyeksi visual diam: Over Head Transparent (OHT), slide,
- e) Proyeksi audio visual diam slide bersuara;
- f) Visual gerak film bisu,
- g) Audio visual bergerak: video/VCD/televise:
- h) Objek fisik: benda nyata, model;
- i) Manusia dan lingkungan guru, pustakawan, laboran,
- j) Komputer.

3. Media Kongkret

Heinich dalam Arsyad (2013:3) media kongkrit adalah perantara yang untuk mengantar informasi yang mengantar informasi antara sumber dan penerima untuk menyampaikan atau menyebarkan gagasan, atau pendapat dan ide sehingga gagasan atau pendapat dan ide yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Media kongkrit tergolong sederhana dan mudah dalam penggunaan, serta pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus dan dapat dibuat sendiri oleh guru, serta bahannya mudah didapat dilingkungan sekitar.

Menurut Nazifah (2013:3) “media kongkrit adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.

Menurut Dale (Arsyad, 2014: 27) media pembelajaran kongkrit adalah merupakan media yang membantu pengalaman nyata siswa. Sehingga siswa memperluas wawasan dan pengalaman yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat. Media pembelajaran kongkrit membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa dan membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuannya. Fungsi media kongkrit yaitu:

- a) Memberi pengalaman nyata dalam kehidupan
- b) Menarik minat dan motivasi belajar siswa (Arsyad, 2014:27)

Menurut Sundayana (2014:26) media kongkrit atau benda asli memiliki kelebihan yaitu: 1) Dapat membantu guru dalam menjelaskan suatu materi siswa; 2) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari situasi yang nyata; 3) Dapat melatih keterampilan siswa menggunakan alat indra.

Yuliana (2015:37) selain memiliki kelebihan, media kongkrit juga memiliki kelemahan yaitu: 1) Sangat merepotkan guru dalam proses persiapan pembelajaran, 2) Kadangkala suatu ide, benda atau hal tertentu sangat sulit dimanipulasi; 3) Kadangkala ada media yang sangat menarik perhatian siswa sehingga banyak waktu tersita bukan untuk tujuan yang berkaitan dengan materi, 4) schubung dengan nomor 3, maka potensi kegaduhan siswa di kelas akan meningkat.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat diatas, media kongkrit merupakan sesuatu yang dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berupa alat bantu secara nyata dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk mendorong minat belajar siswa, dimana media kongkrit memiliki kelebihan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan kekurangannya yaitu potensi kegaduhan siswa di kelas akan meningkat serta benda atau hal tertentu sulit dimanipulasi. Adapun media kongkrit yang digunakan yaitu stik ice cream.



Gambar 2.1 Salah Satu Contoh Media Kongkrit Stik Ice Cream

4. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Anniza Ana R.M (Wijaya, 2018:10) mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari hubungan, pola, bentuk, struktur dan bilangan beserta operasi-operasinya menggunakan bahasa symbol-simbol dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak sehingga perlu menggunakan penilaian deduktif.

Menurut Bruner dalam Shadiq siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep matematikajika melibatkan tiga tahapan pembelajaran yaitu tahap enaktif, ikonik dan simbolik. Menurut Piager berada pada tahapan operasional kongkrit.

Pada tahapan ini anak memandang segala sesuatu persoalan jika persoalan tersebut bersifat nyata atau kongkrit. Secara umum anak akakn mampu menyelesaikan masalah yang di visualkan (Martini D. P., Dk, 201:46)

Berdasarkan usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek kongkrit yang bias ditangkap oleh panca indra. Pembelajaran matematika

yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa

Langkah-Langkah Pembelajaran Matematika di SD

Langkah-langkah pembelajaran matematika di sekolah dasar (SD) ada beberapa kelompok besar yaitu, antara lain:

- a) Penanaman Konsep Dasar, yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut.
- b) Pemahaman Konsep, yaitu pembelajaran lanjut dari penanaman konsep dasar yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.
- c) Pembinaan Keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika (Heruman, 2007:3).

Hakikat Kemampuan Menghitung

- a) Pengertian kemampuan menghitung

Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sifat belajar khas jika dibandingkan dengan ilmu yang lain. Kegiatan pembelajaran matematika sebaiknya tidak disamakan begitu saja dengan ilmu yang lain, karena setiap siswa yang belajar matematika itu berbeda-beda kemampuannya. Maka kegiatan pembelajaran matematika haruslah diatur sekaligus memperhatikan kemampuan siswa. Salah satu aspek dalam matematika adalah berhitung. Berhitung dalam

matematika terdapat di hampir sebagian besar cabang matematika seperti aljabar, geometri dan statistika.

Kemampuan menghitung dalam penelitian ini mengenai kemampuan numerik siswa, karena numerik adalah kemampuan hitung menghitung dengan angka-angka. Kemampuan ini dapat menunjang cara berfikir yang cepat, tepat dan cermat yang sangat mendukung keterampilan siswa dalam memahami simbol-simbol dalam matematika. Menurut Slameto dalam Sulis, (2007:14) kemampuan numerik mencakup kemampuan standar tentang bilangan, kemampuan berhitung yang mengandung penalaran dan keterampilan aljabar. Kemampuan mengoperasikan bilangan meliputi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menghitung (kemampuan numerik) merupakan potensi alamiah yang dimiliki seseorang dalam bidang matematika.

b. Pengertian Perkalian

Pada Hakikatnya perkalian adalah penjumlahan bilangan yang sama sebanyak “n” kali. Sedangkan menurut Steve Slavin (2005:176) “perkalian adalah penjumlahan yang sangat cepat”. “Pengertian perkalian dipahami sebagai penjumlahan yang berulang”. Pada operasi perkalian pada bilangan cacah berlaku sifat komutatif dan asosiatif, yaitu bilangan yang dikalikan saling ditukar tempatnya, hasilnya tetap sama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkalian adalah penjumlahan yang berulang sebanyak “n” dan berlaku sifat komutatif dan asosiatif.

c. Langkah-Langkah pembelajaran Perkalian

Untuk mengajarkan operasi perkalian (dasar), kita dapat mengajukan masalah kontekstual pada siswa, dengan langkah-langkah sebagai berikut ini:

- 1) “ 3 ekor ayam, kakinyan ada berapa ?” Dengan masalah seperti ini, jawaban anak diharapkan akan bermacam-macam. Salah satunya adalah banyaknya kaki ayam adalah $2 + 2 + 2$.
- 2) Jika tidak ada yang menyatakan dengan 3×2 , maka kita dapat mengenalkan tentang notasi atau lambang atau konsep perkalian, yaitu 3×2
- 3) Jika diajukan pertanyaan kebalikannya yaitu apa arti 5×2 diharapkan siswa akan menjawab 5×2 berarti banyaknya kaki pada 5 ekor ayam, banyaknya tangan pada 5 orang,....dan sebagainya.
- 4) Setelah itu baru siswa dilatih mengingatnya dengan menuliskan di bukunya perkalian $1 \times 2, 2 \times 2, 3 \times 2, \dots$
- 5) Jadi, dengan pertanyaan tadi diharapkan siswa akan belajar menjawab pertanyaan yang kongkrit atau real dipikiran siswa. Dari jawaban pertanyaan itu dimunculkan konsep perkalian. Jadi, bukan guru yang langsung mengumumkan, namun siswa yang mendapatkan arti 4×2 ?

d. Contoh Penggunaan Media Kongkrit (Stik Ice Cream) Pada Materi Operasi Hitung Perkalian

Pada soal perkalian $3 \times 4 = \dots\dots$

Penggunaan media kongkrit (stik ice cream) pada soal perkalian memiliki

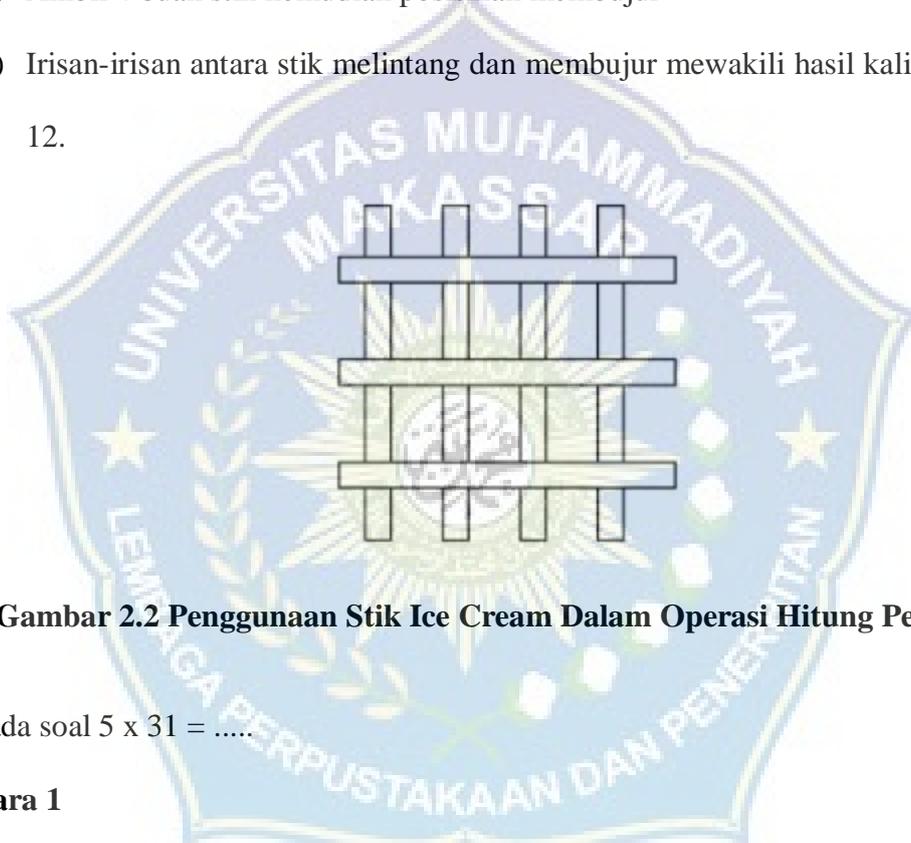
2 cara yaitu :

Cara 1

- 1) Ambil stik dan buat menjadi 3 kelompok
- 2) 3 kelompok stik masing- masing berisi 4 buah stik
- 3) Jumlah dari 3 kelompok stik tersebut yaitu 155

Cara 2

- 1) Ambil 3 buah stik kemudian posisikan melintang
- 2) Ambil 4 buah stik kemudian posisikan membujur
- 3) Irisan-irisan antara stik melintang dan membujur mewakili hasil kalinya yaitu 12.



Gambar 2.2 Penggunaan Stik Ice Cream Dalam Operasi Hitung Perkalian

Pada soal $5 \times 31 = \dots$

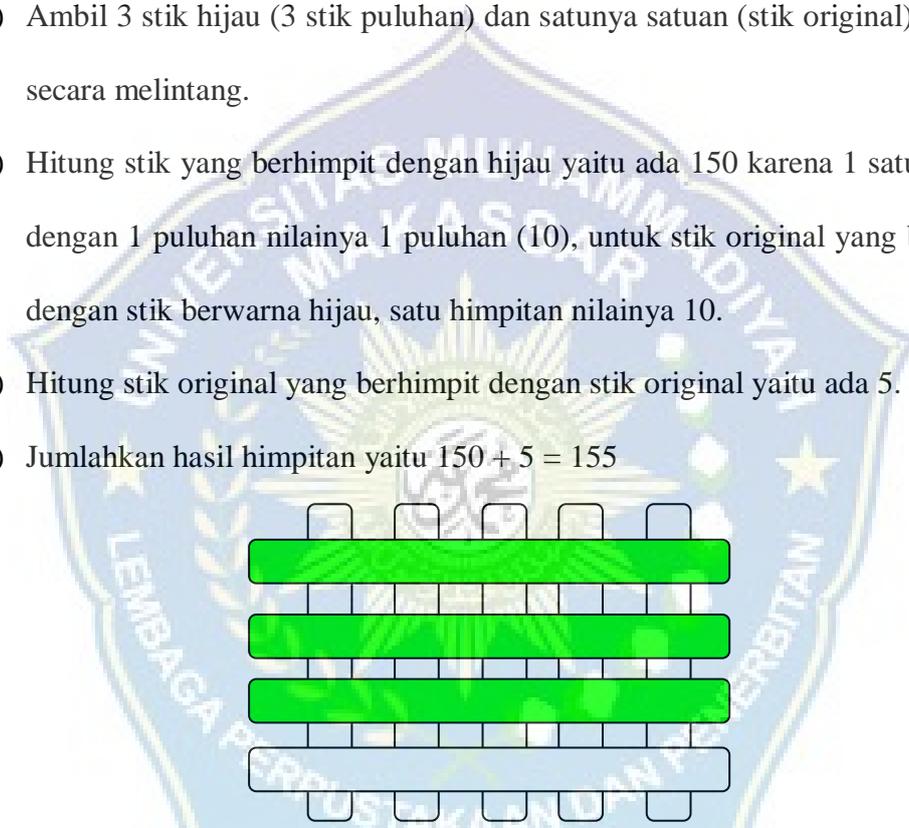
Cara 1

- 1) Ambil stik dan buat menjadi 5 kelompok
- 2) 3 kelompok stik masing- masing berisi 31 buah stik
- 3) Jumlah dari 5 kelompok stik tersebut yaitu 12

Cara 2

Siapkan stik dengan 3 warna yaitu original, hijau dan merah. Pada stik original mewakili angka satuan (satuan 1), dan stik warna hijau mewakili angka puluhan (satuan = 10).

- 1) Ambil 5 stik original (5 stik satuan) dan berdiri secara berdiri atau vertikal kemudian diberikan jarak.
- 2) Ambil 3 stik hijau (3 stik puluhan) dan satunya satuan (stik original) letakkan secara melintang.
- 3) Hitung stik yang berhimpit dengan hijau yaitu ada 150 karena 1 satuan dikali dengan 1 puluhan nilainya 1 puluhan (10), untuk stik original yang berhimpit dengan stik berwarna hijau, satu himpitan nilainya 10.
- 4) Hitung stik original yang berhimpit dengan stik original yaitu ada 5.
- 5) Jumlahkan hasil himpitan yaitu $150 + 5 = 155$



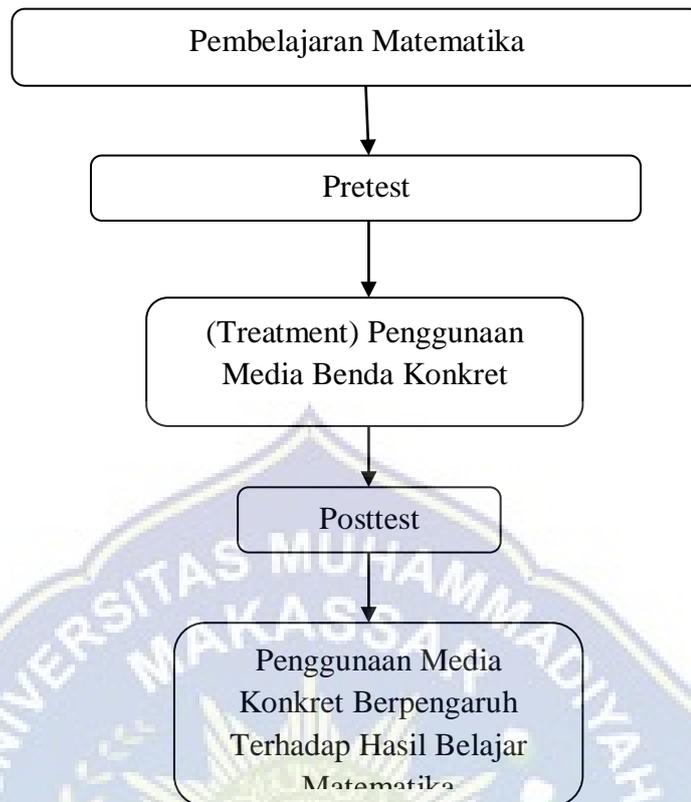
Gambar 2.3 Penggunaan Stik Ice Cream Dalam Operasi Hitung Perkalian Satu Angka Satuan Dan Satu Angka Puluhan

B. Kerangka Berfikir

Media kongkrit adalah salah satu media pembelajaran yang bersifat nyata dan merupakan alat peraga untuk mempermudah guru dalam mengajar. Berdasarkan observasi pada siswa kelas III MI YAPIP Pencong Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa terdapat hasil belajar matematika yang masih rendah

pemahamannya dalam perkalian sedangkan sebagian guru masih menggunakan metode dan media yang membosankan sehingga siswa cenderung cepat bosan dalam belajar. Oleh karena itu peneliti mengusulkan media benda kongkret dalam pembelajaran matematika khususnya materi operasi perkalian, agar siswa bisa melihat secara nyata dan berperan langsung sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam belajar. Media kongkret dianggap cocok digunakan dalam pembelajaran operasi perkalian.

Media kongkret dapat dijadikan sebagai salah satu solusi alternative untuk meningkatkan hasil pembelajaran karena penggunaan media benda kongkret menampilkan benda-benda nyata seperti tentang ukuran, permukaan, suara, gerak-gerik, bentuk, serta manfaatnya, siswa akan lebih belajar banyak yang memberikan pengalaman langsung sehingga terkesan dengan kegiatan apa yang dilakukan dan dipelajari. Salah satunya seperti materi matematika pada kelas III SD yaitu pengurangan. Materi perkalian bukanlah termasuk sulit untuk diajarkan disekolah dasar, akan tetapi guru harus menggunakan media yang tepat agar siswa mampu mengerjakan dan menyelesaikan sendiri. Oleh karena itu melalui penggunaan media benda kongkrit dihadapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Adapun bagan kerangka pikir, dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.4 Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian pertama, yang dilakukan Kadir, 2015 dengan judul "Perbandingan Penggunaan Media Kongkrit Dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Perumnas Antang I Kota Makassar". Hasil penelitian ini berdasarkan hasil analisis statistic deskriptif diperoleh rata- rata post-test kelas eksperimen 80,00 dan rata-rata post-test kelas control 70,96. Sedangkan hasil analisis inferensial dalam pengujian hipotesis data nilai thing lebih besar dari pada nilai tabel $(3,19 > 1,63)$ dan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding rata-rata hasil belajar control, dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar melalui penggunaan media benda kongkrit dan media gambar pada siswa kelas III SD Impres Perumnas Antang 1 Kota Makassar. Adapun persamaan dari penelitian tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran yaitu media kongkrit, dan perbedaannya terletak pada judul yaitu penggunaan media kongkrit dan media gambar sedangkan peneliti meneliti penggunaan media kongkrit saja.

2. Penelitian kedua, yang dilakukan Nurul Dwi Yuliana, 2015 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Kongkrit Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi Hasil penelitian data yang diperoleh menunjukkan $t_{hitung} 6,926 > 1,683$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian yang didapat adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media kongkrit dengan siswa yang tidak menggunakan media kongkrit pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media kongkrit berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SD. Adapun persamaan dari penelitian tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran yaitu media kongkrit. dan perbedaannya yaitu terletak pada tempat atau lokasi penelitian.
3. Penelitian ketiga, yang dilakukan Thomas Pati Nuhan, 2015 dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Kongkrit Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat Pada

Siswa Kelas IV". Rancangan penelitian menggunakan *true eksperimen design* yang menggunakan design penelitian *pretest-posttest control group design*. Pada uji validitas ditemukan 21 butir soal valid dari 30 butir soal, pada uji reliabilitas harga r_n 0,700 (reliable), pada uji homogenitas harga F_{max} 1,01 (homogen). Pada uji thitung = 8,91 dan t_{tabel} = 2,00, sehingga thitung > t_{tabel} . Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika maters operasi bilangan bulat pada siswa kelas IV. Adapun persamaan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yaitu media kongkrit, sedangkan perbedaannya terletak pada desain penelitian yaitu penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design*, dan peneliti menggunakan desain penelitian *one-grup pretest-posttest design*.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang dikemukakan oleh peneliti mengenai hasil penelitian yang nantinya akan diuji kebenarannya. Berdasarkan kajian teori, penelitian terdahulu dan kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$$H_0 : \mu_2 = \mu_1$$

$$H_1 : \mu_2 > \mu_1$$

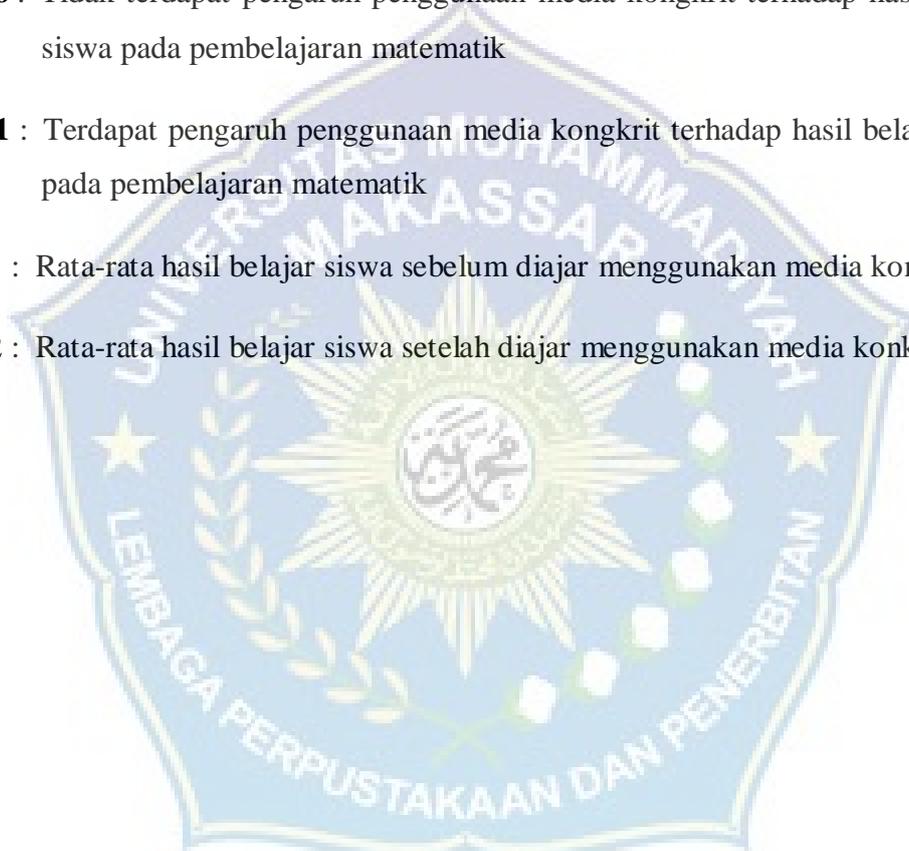
Keterangan:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media kongkrit terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematik

H₁ : Terdapat pengaruh penggunaan media kongkrit terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematik

μ_1 : Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diajar menggunakan media konkret

μ_2 : Rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar menggunakan media konkret



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis *One Group Pretest Posttest* jenis penelitian ini mengkombinasikan *posttest* dan *pretest study* dengan mengadakan suatu tes pada satu kelompok sebelum diberi perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. *Pretest* dilakukan pada awal penelitian dan *posttest* diberikan saat penelitian selesai.

Tabel 3.1 Jenis Penelitian

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pretest yang diberikan sebelum diberikan perlakuan mengenai penggunaan media pembelajaran

O₂ : Posttest yang diberikan setelah diberikan perlakuan mengenai penggunaan media pembelajaran

X : Treatment

Hasil belajar siswa dapat diketahui dengan memberikan tes awal (*pretest*) kemudian memberi tes (*posttest*) setelah menggunakan media kongkret.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan yaitu di MI Yapip Pencong Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono (2015: 117).

Jadi, populasi penelitian dapat disimpulkan sebagai subjek penelitian yang mengenaunya dapat diperoleh dari data yang dipermasalahkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI YAPIP Pencong yang berjumlah 10 orang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 6 orang perempuan.

2. Sampel

Teknik sampel pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh (penuh) atau sampling total. Menurut Sugiyono (2015:85) sampling jenuh ini adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan. Sampelnya terdiri dari semua populasi kelas III MI YAPIP Pencong yang berjumlah 10 orang terdiri dari 4 orang laki-laki dan 6 orang perempuan.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan Pre-eksperimental Design. Pre-eksperimental desain merupakan penelitian eksperimen yang paling sederhana dan tidak terdapat kelompok kontrol. Desain penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media kongkrit terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

E. Variable Penelitian Survei

Penelitian ini memiliki dua variabel penelitian yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Penelitian yang mempelajari pengaruh sesuatu treatment terhadap suatu variabel penyebab (X) atau variabel bebas dan variabel akibat (Y) atau variabel terikat.

1. Variabel bebas (independent)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan media kongkrit.

2. Variabel terikat (dependent)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari terjadinya kekeliruan penafsiran pembaca terhadap variabel-variabel dalam judul. Maka penulis merasa perlu memperjelas dan mempertegas arti kata-kata yang dianggap sulit, sehingga setelah dirangkaikan dalam kalimat, maksudnya dapat dimengerti sebagai berikut:

1. Media Kongkrit

Media pembelajaran kongkrit adalah media yang membantu pengalaman nyata siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku peserta didik yang diperoleh dari hasil pengalaman dan latihan yang secara terus-menerus atau hasil dari suatu kegiatan belajar. Perubahan tingkah laku yang dimaksud diantaranya meliputi aspek kognitif. Hasil belajar dapat dilihat melalui nilai atau skor setelah diberi perlakuan menggunakan media interaktif animasi pada pretest dan posttest.

G. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian menurut Sumadi (2013:12) adalah sebagai berikut: (a) Identifikasi, pemulihan, dan perumusan masalah. (b) Penelahan kepustakaan. (c) Penyusunan hipotesis, (d) Penyusunan rancangan penelitian, (e) Penentuan sampel, (f) Pengumpulan data, (g) Pengolahan dan analisis data, (h) Interpretasi hasil analisis, (i) Penyusunan laporan.

Sedangkan langkah-langkah pada penelitian ini sebagai berikut

1. Tahap Awal pra-eksperimen; tahap ini digunakan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan diawal penelitian.
2. Tahap Penelitian eksperimen tahap Ini peneliti melakukan eksperimen yang diawali deskripsi, desain instrumen dan penelitian. Kemudian peneliti melakukan pengambilan data awal dari pretest, pembelajaran menggunakan perlakuan eksperimen, dan pengambilan, data akhir dengan *posstest*.

Berikut langkah-langkah pada tahap penelitian (1) Pretest adalah tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen; (2) Perlakuan moment pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan memberikan perlakuan atas treatment pada kelas eksperimen penggunaan media benda kongkret dalam Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran Matematika (3) Posmear, dilakukan untuk melihat pencapaian hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dan untuk membandingkan nilai dengan nilai yang didapat pada saat pretest dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Tahap akhiri pasca eksperimen, pada tahap ini merupakan penyelesaian dari penelitian. Data pretest dan postes dianalisis menggunakan perhitungan secara statistik dan peneliti menarik kesimpulan.

Beberapa tahapan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki tiga tahapan yaitu: Tahap awal atau pra eksperimen, tahap penelitian atau eksperimen dan tahap akhir atau disebut dengan tahap pasca eksperimen.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian initial adalah tes untuk mengukur hasil belajar matematika, dengan menggunakan media pembelajaran benda kongkrit ini dilaksanakan pada awal dan akhir setelah diberikan serangkaian tindakan. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes uratim (Essay test).

Tes

Tes bisa diartikan sebagai suatu pertanyaan atau seperangkat tugas yang disusun dan direncanakan untuk memperoleh informasi tentang atribut pendidikan atau psikologi tertentu, dan setiap butir pertanyaan mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar, dan apabila tidak memenuhi ketentuan, maka jawaban tersebut dianggap salah. Tes juga diartikan sebagai seperangkat tugas atau pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, dimana tes ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman atau penguasaan materi oleh siswa (Nata, 2021: J)

Adapun beberapa langkah yang dilakukan dalam pengembangan tes, yaitu sebagai berikut: 1) membuat kisi-kisi, 2) membuat soal tes, 3) melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing 2, 3) melaksanakan tes yaitu dengan

membagikan soal tes yang telah dibuat ke siswa, dan yang terakhir, 5) memeriksa hasil tes yang telah dikerjakan oleh siswa.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Tes Awal (Pretest)

Tes awal adalah tes yang dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa sebelum menggunakan media benda kongkrit.

2. Tes Akhir (Posttest)

Setelah treatment, langkah selanjutnya adalah posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kongkrit.

J. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2015: 207) statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis digunakan untuk memperoleh hasil belajar pada mata pelajaran matematika sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran media

kongkrit. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut :

1) Rata-rata (Mean)

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X = Mean

$\sum x$ = Jumlah Nilai

N = Jumlah Sampel

2) Presentase (%) Nilai Rata-rata

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah Sampel

Untuk keperluan analisis deskriptif kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa kelas III MI YAPIP Pencong yaitu:

Tabel 3.2 Pengkategorian Hasil Belajar Matematika

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
$85 \leq X < 100$	Sangat Tinggi
$75 \leq X < 84$	Tinggi
$60 \leq X < 74$	Sedang
$35 \leq X < 59$	Rendah
$0 \leq X < 34$	Sangat Rendah

Sumber: MI YAPIP Pencong

Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
$60 \leq X < 100$	Tuntas
$0 \leq X < 59$	Tidak Tuntas

Sumber: MI YAPIP Pencong

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial, maka sebagai uji coba prasyarat analisis dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan program SPSS 23. Jika uji prasyarat memenuhi kriteria normal dan homogen maka digunakan statistik parametrik, sebaliknya jika kriteria normal dan homogen tidak terpenuhi maka digunakan statistik non parametrik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penggunaan media kongkrit merupakan rangkaian penyajian materi ajar yang diawali dengan penjelasan secara terbuka, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kembali kepada siswa lain, yang diakhiri dengan penyampaian semua materi kepada siswa.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap, yaitu:

1. Memberikan *pretest* berupa soal untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum perlakuan dilakukan.
2. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media kongkrit.
3. Memberikan *posttest* berupa soal untuk mengukur hasil belajar siswa setelah perlakuan dilakukan.

1. Gambaran Hasil Belajar *Pretest-Posttest*

Gambaran umum terkait hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dan diagram hasil belajar matematika *Pretest-Posttest* siswa pada gambar di bawah ini:

Tabel 4.1 Distribusi Hasil Belajar Siswa Sebelum Diterapkan Media kongkrit

Tingkat Penguasaan	Pengkategorian	Frekuensi	Persentase (%)
$85 \leq X < 100$	Sangat Tinggi	0	0
$75 \leq X < 84$	Tinggi	0	0
$60 \leq X < 74$	Sedang	4	40
$35 \leq X < 59$	Rendah	6	60
$0 \leq X < 34$	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		10	100

Sumber: Pre-test MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa (2023)

Berdasarkan tabel 4.1 terlihat bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan media kongkrit dari 10 siswa ada 4 orang siswa atau 40% berada pada kategori sedang, 6 orang siswa atau 60% berada pada kategori rendah, tidak ada siswa berada pada kategori sangat tinggi, tinggi dan sangat rendah.

Adapun presentase ketuntasan hasil belajar matematika yang diperoleh dari hasil belajar matematika siswa kelas III MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa setelah *pretest* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2: Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Pre-Test

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$60 \leq X < 100$	Tuntas	4	40%
2	$0 \leq X < 59$	Tidak Tuntas	6	60%
Jumlah			10	100

Sumber: Data Pre-Test

Berdasarkan tabel 4.2 di atas hasil belajar matematika yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar matematika diperoleh 60% dikategorikan tidak tuntas dan 40% tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi ketuntasan dalam proses

belajar mengajar karena siswa yang mencapai ketuntasan hanya 4 siswa dari 10 siswa. Jika hasil belajar siswa setelah diterapkan media kongkrit di konversi kedalam 5 pengkategorian hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

Tabel 4.3 Distribusi Hasil Belajar Siswa Setelah diterapkan Media kongkrit

Tingkat Penguasaan	Pengkategorian	Frekuensi	Persentase (%)
$85 \leq X < 100$	Sangat Tinggi	4	40
$75 \leq X < 84$	Tinggi	4	40
$60 \leq X < 74$	Sedang	2	20
$35 \leq X < 59$	Rendah	0	0
$0 \leq X < 34$	Sangat Rendah	0	0
Jumlah		10	100

Sumber: Pre-test MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa (2023)

Berdasarkan tabel 4.3 terlihat bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan media kongkrit dari 10 siswa tidak ada siswa atau 0% berada pada kategori sangat rendah dan rendah, 2 orang siswa atau 20% berada pada kategori sedang, 4 orang siswa atau 40% berada pada kategori tinggi dan 4 orang siswa atau 40% berada pada kategori sangat tinggi.

Adapun presentase ketuntasan hasil belajar matematika yang diperoleh dari hasil belajar matematika siswa kelas III MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa setelah *post-test* ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4: Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Post-Test

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$60 \leq X < 100$	Tuntas	10	100%
2	$0 \leq X < 59$	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah			10	100

Sumber: Data Post-Test

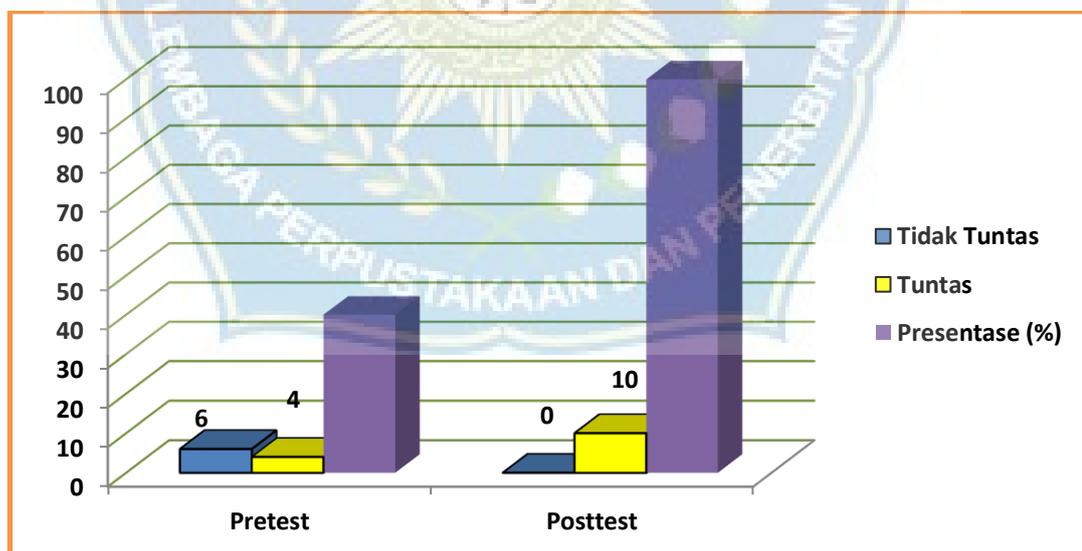
Berdasarkan tabel 4.4 di atas hasil belajar matematika yang diperoleh siswa dengan nilai rata-rata dan pada ketuntasan hasil belajar matematika diperoleh 0% dikategorikan tidak tuntas dan 100% tuntas. Dari hasil yang diperoleh ini, dapat dinyatakan bahwa terjadi ketuntasan dalam proses belajar mengajar karena seluruh siswa yang mencapai ketuntasan yaitu 10 siswa.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada *pretest* dan *posttest* dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar melalui penerapan media kongkrit. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Persentasi Pencapaian Hasil Belajar Matematika Setelah Penerapan Media Kongkrit pada Pretest dan Posttest

	KKM	Tidak Tuntas	Tuntas	Persentase (%)	Kategori
Pretest	60	6	4	40%	Sangat Rendah
Posttest	60	0	10	100%	Sangat Tinggi

Sumber: Data Pretest dan Posttest



Gambar 4.1 Grafik Tingkat Persentase Skor Tes Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Matematika Siswa

Merujuk pada sajian data gambar 4.1 tersebut menunjukkan gambaran hasil belajar matematika siswa, nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa pada

pretest sebesar 40% dan setelah dikategorisasikan berada pada kategori sangat rendah sedangkan pada *posttest* terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa sebesar 100% yang berada pada kategori sangat tinggi.

2. Pengaruh Media Kongkrit Terhadap Hasil Belajar Matematika

Analisis Statistik Inferensial

Pada bagaian analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dengan ini digunakan program IBM SPSS *for windows versi* 23. Sebelum uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data hasil penelitian dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan ketentuan jika hasil yang diperoleh $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, jika hasil yang diperoleh $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Adapu hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
Posttest	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
NGain	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.155	10	.200*	.943	10	.246
Posttest	.148	10	.200*	.925	10	.110
NGain	.125	10	.200*	.941	10	.229

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

a. Lilliefors Significance Correction

Kriteria Normalitas : Terdistribusi normal apabila jika $sig \geq 0,05$
 Terdistribusi tidak normal jika $sig < 0,05$

Dari pengolahan data diatas dapat kita lihat perolehan $sig_{pretest} = 0,200$ maka data tersebut terdistribusi normal karena $0,200 > 0,05$ dan $sig_{posttest} = 0,200$ maka data tersebut terdistribusi normal karena $0,200 > 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah penelitian berangkat dari kondisi yang sama (homogen) atau tidak, yang selanjutnya digunakan untuk menentukan statistik pengujiannya. Uji homogenitas dilakukan dengan menyelidiki apakah kedua sampel mempunyai variansi yang sama atau tidak.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan tes *homogeneity of variance* dengan ketentuan jika hasil yang diperoleh $> 0,05$ maka data berasal dari varian yang sama (homogen), jika hasil yang diperoleh $< 0,05$ maka data berasal

dari varian yang tidak sama (tidak homogen). Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Menggunakan One Way Anova

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,377	1	18	,547

Sumber: Hasil Olah SPSS

Hasil uji homogenitas yang diperoleh adalah $0,547 > 0,05$. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* mempunyai varian yang sama atau homogen.

c. Uji Hipotesis

Skor yang diperoleh dari hasil penelitian berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* dianalisis menggunakan uji hipotesis dengan bantuan *SPSS 23.00 for Windows*. Untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan media kongkrit terhadap hasil belajar siswa, dilakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *independent samples t-test*. Uji hipotesis dilakukan dengan ketentuan jika nilai *sig. (2-tailed) > α (0,05)* maka H_0 diterima (tidak terdapat pengaruh pelaksanaan media kongkrit terhadap hasil belajar siswa) dan jika nilai *sig. (2-tailed) $\leq \alpha$ (0,05)* maka H_0 ditolak dengan syarat nilai *mean* setelah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *mean* sebelum diberikan perlakuan (terdapat pengaruh pelaksanaan media kongkrit terhadap hasil belajar siswa).

Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar

		<i>Independent Samples Test</i>				
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Hasil Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	.052	.817	-2.621	60	.010
	<i>Equal variances not assumed</i>			-2.627	69.684	.010

Sumber: Hasil perhitungan (Data Hasil Penelitian, 2023)

Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media kongkrit terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig = 0,010) lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,010 < 0,05$).

Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media kongkrit terhadap hasil belajar siswa menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,010 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media kongkrit terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa diterima.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh pelaksanaan pembelajaran matematika dengan penerapan media kongkrit terhadap hasil belajar siswa kelas III. Data penelitian ini meliputi data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh melalui tes. Peningkatan penguasaan tes hasil belajar matematika terlihat pada penggambaran hasil belajar *pretest* matematika siswa bahwa terdapat empat orang

siswa dengan persentase capaian hasil belajar 40% yang memperoleh nilai hasil belajar matematika dengan kualifikasi “sedang”, enam orang siswa dengan persentase capaian hasil belajar 60% atau dengan kualifikasi penilaian “rendah”, dan tidak ada satu pun siswa (0%) yang memperoleh capaian hasil belajar dengan kualifikasi penilaian yang “sangat tinggi”, “tinggi” dan “sangat rendah”. Dengan demikian, dari perolehan data hasil belajar matematika siswa sebagaimana hasil *pretest*-nya dapat digolongkan sebagai hasil belajar matematika dengan kualifikasi penilaian “sangat rendah” yang disebabkan oleh banyaknya siswa memperoleh skor tes hasil belajar dengan tingkat penguasaan 0 sampai 34 apabila sebelum dalam proses pembelajarannya diberikan perlakuan berupa pelaksanaan media kongkrit.

Peningkatan hasil belajar matematika terlihat setelah pelaksanaan media kongkrit dimana penggambaran hasil belajar *posttest* matematika siswa bahwa terdapat 4 orang siswa dengan persentase capaian hasil belajar 40% yang memperoleh nilai hasil belajar matematika dengan kualifikasi penilaian “sangat tinggi”, empat orang siswa dengan persentase capaian hasil belajar 40% atau dengan kualifikasi penilaian “tinggi”, dua orang siswa dengan persentase capaian hasil belajar 20% atau dengan kualifikasi penilaian “sedang”, tidak ada satu pun siswa (0%) yang memperoleh capaian hasil belajar dengan kualifikasi penilaian “rendah” dan “sangat rendah”. Dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan antusias, motivasi, minat dan rasa senang. Seperti yang di kemukakan oleh Susilana (2019:65) dalam prakteknya guru tidak selamanya mampu membuat siswa berminat hanya dengan cara ceramah, tanya jawab dan lain-lain namun diperlukan model untuk menarik minat atau gairah belajar siswa

Hamalik (2018:35), belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat, tetapi harus melakukan aktivitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan proses pembelajaran dengan media kongkrit berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal tersebut dapat memberikan pengaruh positif karena media kongkrit merupakan rangkaian penyajian materi ajar yang diawali dengan penjelasan secara terbuka, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya, memungkinkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis. karena pada tahap ini siswa diharuskan mampu mengidentifikasi informasi yang diterima dengan ide-ide yang dimiliki oleh siswa itu sendiri sehingga siswa mampu menjelaskan kepada siswa lainnya tanpa harus terpaku pada guru saja. Siswa tidak hanya menjadi objek pembelajaran tetapi juga sebagai objek yang dapat mengalami, menemukan, mengonstruksikan dan memahami konsep.

Penelitian terkait dengan penggunaan media kongkrit terhadap hasil belajar matematika oleh Kadir (2015) dengan judul "Perbandingan Penggunaan Media Kongkrit Dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Perumnas Antang I Kota Makassar". Hasil penelitian ini berdasarkan hasil analisis statistic deskriptif diperoleh rata- rata post-test kelas eksperimen 80,00 dan rata-rata post-test kelas control 70,96. Sedangkan hasil analisis inferensial dalam pengujian hipotesis data nilai thing lebih besar dari pada

nilai tabel ($3,19 > 1,63$) dan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding rata-rata hasil belajar control, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar melalui penggunaan media benda kongkrit dan media gambar pada siswa kelas III SD Impres Perumnas Antang 1 Kota Makassar. Penelitian selanjutnya oleh Nurul Dwi Yuliana (2015) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Kongkrit Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi Hasil penelitian data yang diperoleh menunjukkan $t_{hitung} 6,926 > 1,683$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian yang didapat adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media kongkrit dengan siswa yang tidak menggunakan media kongkrit pada mata pelajaran matematika.

Dengan demikian, berdasarkan capaian hasil belajar *posttest* siswa dapat disimpulkan sebagai hasil belajar matematika dengan kualifikasi penilaian "sangat tinggi" dikarenakan banyaknya siswa yang memperoleh skor tes hasil belajar dengan tingkat penguasaan 85 sampai 100. Dan adapun pengaruhnya secara positif disebabkan adanya prinsip kesearahan yang bermakna bahwa apabila pelaksanaan media kongkrit dilaksanakan dengan baik, maka akan berdampak bagi hasil belajar matematika siswa menjadi lebih baik pula. Dan kesearahan ini terbukti dalam kegiatan penelitian ini setelah dilakukan interpretasi data *output* hasil uji hipotesis statistik satu bahwa pelaksanaan media kongkrit dapat memengaruhi hasil belajar matematika siswa menjadi lebih baik yang perubahan peningkatan hasil belajarnya terbukti meningkat secara positif dan signifikan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penerapan media kongkrit terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu dari 10 siswa dengan nilai rata-rata 53 serta terdapat 4 siswa atau 40% yang berada pada kategori sedang, dan 6 siswa atau 60% yang berada pada kategori rendah. Adapun setelah diberikan perlakuan dari 10 siswa dengan nilai rata-rata 84 serta terdapat 4 siswa atau 40% yang berada pada kategori sangat tinggi, 4 siswa atau 40% yang berada pada kategori tinggi, dan 2 siswa atau 20% yang berada pada kategori sedang. Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media kongkrit terhadap hasil belajar siswa menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan yaitu 0,05 ($0,010 < 0,05$). Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media kongkrit terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa diterima.

B. Saran

Sesuai dengan kesimpulan tersebut, maka dapat diajukan beberapa saran, yaitu:

1. Guru hendaknya dalam proses pembelajaran jangan hanya selalu menggunakan satu media pembelajaran saja, tapi juga menggunakan media kongkrit, sehingga siswa dapat lebih cepat memahami materi pelajaran.
2. Bagi siswa, hendaknya melalui pelaksanaan media kongkrit ini dapat bermanfaat bagi peningkatan hasil belajar matematika siswa.
3. Bagi sekolah, hendaknya mempertimbangkan beberapa alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai penunjang dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran seperti salah satunya dengan menghadirkan penerapan media kongkrit dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz. 2019. *Pendidikan Penelitian Matematika*. Bandung, Refika Aditama
- Chaerunnisa. 2018. Pengaruh Literasi Membaca Dengan Pemahaman Bacaan (Penelitian Survei Pada Mahasiswa Stkip Kusumanegara Jakarta). *JurnalTuturan*<https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/jurnaltuturan/article/view/1584>
- Rusman. 2016. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta PT. Raja Grafindo Persada.
- Suparman, A. 2014. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlanga.
- Hamid, Mustofa, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Djamarah, Syaiful B. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sundayana, R. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Nazifah. 2013. *Penggunaan Media konkret Meningkatkan Aktivitas Siswa Matematika Kelas I SD N 07 Sungai Soga Bengkayang*. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Yuliana, dkk. 2015. Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual pada Materi Ekosistem untuk Siswa Kelas VII SMP Al-Falah Kota Jambi. *Edu-Sains: Volume 6 No. 1*.
- Wijaya, M. 2018. Metode Mimicry-Memorization (Mim-Mem Method) Dalam Meningkatkan Penguasaan Mufrodat Peserta Didik Di Madrasah. *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 90–110. <https://doi.org/10.36088/Palapa.V6i1.61>.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R., & Riyan, C. 2019. *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV: Wacana Prima.
- Oemar, Hamalik. 2003. *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Remaja Karya.
- Martinis Yamin. 2019. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jambi: Press Group.

Nurul Dwi Yuliana 2015. Pengaruh Penggunaa Media Kongkrit Belajar Siswa Pada Mata Polajaran Matematika Kelas I Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi, (*Online V No.1* (<http://jurnal.unismabekasi.ac.id> diakses 27 Maret 2023)

Sriyanto, H.J. 2017. *Mengobarkan api Matematika*. Jana Barat: CV Jejak.

Sumadi Suryabrata. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Thomas, Pati, Nuhan. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Kongkrit Terhadap Peningkatan Hasil Matematika Materi Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat pada Siswa Kelas IV, (Online) Vol III No 2, (<https://www.neliti.com/id/publications/254224/pengaruh-pengganaan-media-kongkrit-terhadap-peningkatan-hasill-belajar-matematika>)
Diakses 27 Maret 2023





LAMPIRAN-LAMPIRAN



LAMPIRAN 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan : MI Yapip Pencong
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III / I
Alokasi Waktu : 2 x 35

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

MATEMATIKA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.8 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka	Melakukan perkalian sebagai penjumlahan berulang.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan penggunaan media, siswa mampu melakukan perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan benar.

MATERI POKOK

Operasi hitung perkalian

MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Media Pembelajaran : kongkrit (stik kayu es krim)
2. Metode Pembelajaran :
 - a) Pengamatan
 - b) Penugasan
 - c) Diskusi
 - d) Tanyajawab

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan (waktu)	Perilaku Guru	Terlaksana / Tidak
Pendahuluan (± 10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar 2. Guru bersama siswa membaca doa dengan dipimpin oleh ketua kelas, selain berdoa guru memberikan penguatan tentang sikap syukur 3. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan mental dengan menanyakan kabar, kesiapan siswa serta kehadiran siswa 4. Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk memotivasi mengantar kemateri yang akan dipelajari 5. Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul materi serta tujuan pembelajaran 	
Inti (± 45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. 2. Guru memperkenalkan media kongkrit dan menjelaskan cara penggunaan media dalam pembelajaran. 3. Guru menyajikan materi pelajaran mengenai perkalian sebagai penjumlahan berulang. 4. Guru memberikan contoh penggunaan media kongkrit dalam menyelesaikan soal. 5. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen. 6. Guru membagikan LKPD dan media kongkrit kepada masing-masing kelompok 7. Siswa menyelesaikan tugas kelompok dengan menggunakan media kongkrit. 8. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. 	

Penutup (± 15 menit)	1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi ajar yang telah dipelajari 2. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah 3. Guru mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam	
--------------------------------	--	--

SUMBER BELAJAR

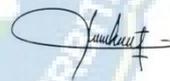
1. Sumber belajar :
 - 1) Kurikulum 2013
 - 2) Buku Tema 3 Kelas III SD

EVALUASI

1. Prosedur : Tes penilaian hasil menggunakan tes formatif (*Pretest dan Postest*)
2. Jenis Tes : Tertulis
3. Alat tes : Butir-butir soal

Guru Kelas III

Mahasiswa

Haboddin, S.Pdi

Musdalifah

NIP:

NIM: 105401125719

Mengetahui,

M. Yapit Hucung



Haboddin, S. Pdi

NIP: 19730319201412201

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN II**

Satuan Pendidikan : MI Yapip Pencong
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III / I
Alokasi Waktu : 2 x 35

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

MATEMATIKA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.8 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka	Melakukan operasi hitung perkalian dengan teknik.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan penggunaan media, siswa mampu melakukan operasi hitung perkalian dengan teknik dengan benar.

MATERI POKOK

Operasi hitung perkalian

MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Media Pembelajaran : kongkrit (stik kayu es krim)
2. Metode Pembelajaran :
 - a) Pengamatan
 - b) Penugasan
 - c) Diskusi
 - d) Tanyajawab

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan (waktu)	Perilaku Guru	Terlaksana / Tidak
Pendahuluan (± 10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar 2. Guru bersama siswa membaca doa dengan dipimpin oleh ketua kelas, selain berdoa guru memberikan penguatan tentang sikap syukur 3. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan mental dengan menanyakan kabar, kesiapan siswa serta kehadiran siswa 4. Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk memotivasi mengantar kemateri yang akan dipelajari 5. Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul materi serta tujuan pembelajaran 	
Inti (± 45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. 2. Guru memperkenalkan media kongkrit dan menjelaskan cara penggunaan media dalam pembelajaran. 3. Guru menyajikan materi pelajaran mengenai melakukan operasi hitung perkalian dengan teknik. 4. Guru memberikan contoh penggunaan media kongkrit dalam menyelesaikan soal. 5. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen. 6. Guru membagikan LKPD dan media kongkrit kepada masing-masing kelompok 7. Siswa menyelesaikan tugas kelompok dengan menggunakan media kongkrit. 8. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. 	

Penutup (± 15 menit)	1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi ajar yang telah dipelajari 2. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah 3. Guru mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam	
--------------------------------	--	--

SUMBER BELAJAR

1. Kurikulum 2013
2. Buku Tema 3 Kelas III SD

EVALUASI

1. Prosedur : Tes penilaian hasil menggunakan tes formatif (*Pretest dan Posttest*)
2. Jenis Tes : Tertulis
3. Alat tes : Butir-butir soal

Guru Kelas III



Haboddin, S.Pdi

NIP:

Mahasiswa

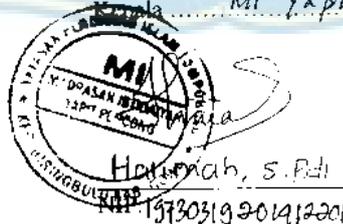


Musdalifah

NIM: 105401125719

Mengetahui.

Mi Yapit Perung



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PERTEMUAN III

Satuan Pendidikan : MI Yapip Pencong
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III / I
Alokasi Waktu : 2 x 35

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

MATEMATIKA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.8 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka	Melakukan perkalian bilangan dengan satu angka dan dua angka.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan penggunaan media, siswa mampu melakukan perkalian bilangan dengan satu angka dan dua angka dengan benar.

MATERI POKOK

Operasi hitung perkalian

MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Media Pembelajaran : kongkrit (stik kayu es krim)
2. Metode Pembelajaran :
 - a) Pengamatan
 - b) Penugasan
 - c) Diskusi
 - d) Tanyajawab

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan (waktu)	Perilaku Guru	Terlaksana / Tidak
Pendahuluan (± 10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar 2. Guru bersama siswa membaca doa dengan dipimpin oleh ketua kelas, selain berdoa guru memberikan penguatan tentang sikap syukur 3. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan mental dengan menanyakan kabar, kesiapan siswa serta kehadiran siswa 4. Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk memotivasi mengantar kemateri yang akan dipelajari 5. Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul materi serta tujuan pembelajaran 	
Inti (± 45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. 2. Guru memperkenalkan media kongkrit dan menjelaskan cara penggunaan media dalam pembelajaran. 3. Guru menyajikan materi pelajaran mengenai perkalian bilangan dengan satu angka dan dua angka. 4. Guru memberikan contoh penggunaan media kongkrit dalam menyelesaikan soal. 5. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen. 6. Guru membagikan LKPD dan media kongkrit kepada masing-masing kelompok 7. Siswa menyelesaikan tugas kelompok dengan menggunakan media kongkrit. 8. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. 	

Penutup (± 15 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi ajar yang telah dipelajari 2. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah 3. Guru mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam 	
--------------------------------	--	--

SUMBER BELAJAR

1. Kurikulum 2013
2. Buku Tema 3 Kelas III SD

EVALUASI

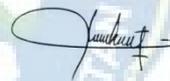
1. Prosedur : Tes penilaian hasil menggunakan tes formatif (*Pretest dan Posttest*)
2. Jenis Tes : Tertulis
3. Alat tes : Butir-butir soal

Guru Kelas III



Haboddin, S.Pdi
NIP:

Mahasiswa



Musdalifah
NIM: 105401125719

Mengetahui.

M. Yapit Kuncung



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PERTEMUAN IV

Satuan Pendidikan : MI Yapip Pencong
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : III / I
Alokasi Waktu : 2 x 35

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

MATEMATIKA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.8 Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka	Melakukan perkalian bilangan dengan cara bersusun.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan penggunaan media, siswa mampu melakukan perkalian bilangan dengan cara bersusun dengan benar.

MATERI POKOK

Operasi hitung perkalian

MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Media Pembelajaran : kongkrit (stik kayu es krim)
2. Metode Pembelajaran :
 - a) Pengamatan
 - b) Penugasan
 - c) Diskusi
 - d) Tanyajawab

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan (waktu)	Perilaku Guru	Terlaksana / Tidak
Pendahuluan (± 10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar 2. Guru bersama siswa membaca doa dengan dipimpin oleh ketua kelas, selain berdoa guru memberikan penguatan tentang sikap syukur 3. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan mental dengan menanyakan kabar, kesiapan siswa serta kehadiran siswa 4. Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk memotivasi mengantar kemateri yang akan dipelajari 5. Guru membuka pelajaran dengan memperkenalkan judul materi serta tujuan pembelajaran 	
Inti (± 45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. 2. Guru memperkenalkan media kongkrit dan menjelaskan cara penggunaan media dalam pembelajaran. 3. Guru menyajikan materi pelajaran mengenai perkalian bilangan dengan cara bersusun. 4. Guru memberikan contoh penggunaan media kongkrit dalam menyelesaikan soal. 5. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen. 6. Guru membagikan LKPD dan media kongkrit kepada masing-masing kelompok 7. Siswa menyelesaikan tugas kelompok dengan menggunakan media kongkrit. 8. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. 	

Penutup (± 15 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi ajar yang telah dipelajari 2. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di rumah 3. Guru mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam 	
--------------------------------	--	--

SUMBER BELAJAR

1. Kurikulum 2013
2. Buku Tema 3 Kelas III SD

EVALUASI

1. Prosedur : Tes penilaian hasil menggunakan tes formatif (*Pretest dan Posttest*)
2. Jenis Tes : Tertulis
3. Alat tes : Butir-butir soal

Guru Kelas III

Mahasiswa




Haboddin, S.Pdi

Musdalifah

NIP:

NIM: 105401125719

Mengetahui,

M. Yapit Hucung







Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



Mata Pelajaran : Matematika

Pokok Bahasan : Perkalian

Nama : _____

Kelas/Semester : III(Tiga) / I(Satu)

1. $6 \times 6 =$

6. $8 \times 9 =$

2. $5 \times 6 =$

7. $6 \times 4 =$

3. $3 \times 2 =$

8. $8 \times 8 =$

4. $5 \times 4 =$

9. $9 \times 12 =$

5. $7 \times 8 =$

10. $14 \times 8 =$





Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



Mata Pelajaran : Matematika

Pokok Bahasan : Perkalian

Nama :

Kelas/Semester : III(Tiga) / I(Satu)

1. $7 \times 9 =$

6. $7 \times 15 =$

2. $4 \times 9 =$

7. $5 \times 8 =$

3. $13 \times 9 =$

8. $4 \times 4 =$

4. $7 \times 4 =$

9. $6 \times 3 =$

5. $3 \times 3 =$

10. $8 \times 8 =$



SOAL PRETEST
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIL (LKPD)

Nama :

Mata Pelajaran : Matematika

Semester/Kelas : I(Satu) / III(Tiga)

Petunjuk Umum

1. Kerjakan lembar kerja ini dengan baik
2. Bila ada kesulitan bertanyalah kepada ibu gurumu.
3. Tulislah namamu di tempat yang telah disediakan

Kerjakan perkalian dibawah ini dengan benar

1. $3 \times 5 =$

6. $8 \times 8 =$

2. $4 \times 3 =$

7. $5 \times 8 =$

3. $3 \times 6 =$

8. $7 \times 9 =$

4. $6 \times 4 =$

9. $13 \times 9 =$

5. $4 \times 4 =$

10. $7 \times 15 =$

LAMPIRAN 3

KISI-KISI DAN ALTERNATIVE JAWABAN *PRETEST* DAN *POSTTEST*



Kisi – Kisi Soal Pretest-Posttest

Nama Sekolah : MI Yapip Pencong
Bentuk Tes : Essay
Mata Pelajaran : Matematika
Jumlah Soal : 10
Kurikulum : 2013
Tahun Ajaran : 2023/2024
Kelas/ Semester : III/ Ganjil
Penyusun : Musdalifah.

Kompetensi Inti:

Kompetensi	Materi	Indikator soal	Bentuk soal	Nomer soal
Dasar	Perkalian	Melakukan perkalian bilangan satu angka dan dua angka	Uraian	1-8
		Melakukan perkalian bilangan tiga angka	Uraian	9-10
Jumlah Soal				10

Keterangan Skor Soal Essay:

Jika jawaban tepat = 2

Jika jawaban tidak tepat = 1

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Alternative Jawaban dan Penskoran Soal Pretest

Nomer Soal	Soal	Kunci jawaban	Skor
1	3×5	$5 + 5 + 5 = 15$	2
2	4×3	$3 + 3 + 3 + 3 = 12$	2
3	3×6	$6 + 6 + 6 = 18$	2
4	6×4	$4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 24$	2
5	4×4	$4 + 4 + 4 + 4 = 16$	2
6	8×8	$8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 64$	2
7	5×8	$8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 40$	2
8	7×9	$9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 = 63$	2
8	13×9	$9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 = 117$	2
10	7×15	$15 + 15 + 15 + 15 + 15 + 15 + 15 = 105$	2
Skor Maksimal			20
$\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$			

Alternative Jawaban dan Penskoraaan Soal Posttest

Nomer Soal	Soal	Kunci jawaban	Skor
1	4×5	$5 + 5 + 5 + 5 = 20$	2
2	6×5	$5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 25$	2
3	2×3	$3 + 3 =$	2
4	6×6	$6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 36$	2
5	4×6	$6 + 6 + 6 + 6 = 24$	2
6	8×7	$7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 + 7 = 56$	2
7	3×8	$8 + 8 + 8 = 24$	2
8	9×8	$8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 72$	2
8	12×9	$9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 = 108$	2
10	8×14	$14 + 14 + 14 + 14 + 14 + 14 + 14 + 14 = 112$	2
Skor Maksimal			20
		$\frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$	



LAMPIRAN 4

HASIL BELAJAR *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Data Hasil Belajar Siswa kelas III

No.	Nama Siswa	Pretest		Posttest	
		Skor	Ket	Skor	Ket
1.	Afra	60	Tuntas	100	Tuntas
2.	Al Qadri	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
3.	Ardilah	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
4.	Erlang	60	Tuntas	90	Tuntas.
5.	Nabila	40	Tidak Tuntas	70	Tuntas
6.	Nadia	70	Tuntas	100	Tuntas
7.	Nazwa	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
8.	Nurul	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
9.	Nurul Zakiyatul	40	Tidak Tuntas	70	Tuntas
10.	Ummul	60	Tuntas	80	Tuntas
Jumlah		530		840	
Rata- Rata		53		84	

LAMPIRAN 5
HASIL ANALISIS UJI T



Hasil Analisis Data Deskriptif Dan Inferensial

1. Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest	10	30	40	70	53.0	9.887	98.567
Posttest	10	50	70	100	84.0	5.776	30.998
Ngain	10	.24	.76	1.00	.9083	.07048	.005
Valid N (listwise)	10						

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Pretest	Mean	53.0	2.154	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	27.08	
		Upper Bound	36.07	
	5% Trimmed Mean	31.46		
	Median	30.00		
	Variance	98.567		
	Std. Deviation	9.887		
	Minimum	40		
	Maximum	70		
	Range	30		
	Interquartile Range	15		
	Skewness	.487	.501	
	Kurtosis	-.607	.972	
	Posttest	Mean	84.0	1.215
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	90.70	
		Upper Bound	95.77	
5% Trimmed Mean		93.58		
Median		95.00		
Variance		30.998		
Std. Deviation		5.776		
Minimum		70		
Maximum		100		
Range		50		
Interquartile Range		9		

	Skewness		-.763	.501
	Kurtosis		.001	.972
NGain	Mean		.9083	.01538
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.8762	
		Upper Bound	.9404	
	5% Trimmed Mean		.9111	
	Median		.9194	
	Variance		.005	
	Std. Deviation		.07048	
	Minimum		.76	
	Maximum		1.00	
	Range		.24	
	Interquartile Range		.12	
	Skewness		-.514	.501
	Kurtosis		-.652	.972

2. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
Posttest	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
NGain	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.155	10	.200*	.943	10	.246
Posttest	.148	10	.200*	.925	10	.110
NGain	.125	10	.200*	.941	10	.229

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

a. Lilliefors Significance Correction

Kriteria Normalitas : Terdistribusi normal apabila jika $sig \geq 0,05$
Terdistribusi tidak normal jika $sig < 0,05$

Dari pengolahan data diatas dapat kita lihat perolehan *sigpretest* – 0,200 maka data tersebut terdistribusi normal karena $0,200 > 0,05$ dan *sigposttest* – 0,200 maka data tersebut terdistribusi normal karena $0,200 > 0,05$.



b. Pengujian Hipotesis Uji T-test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai_Postes_Kognitif	Equal variances assumed	.052	.817	-2.621	70	.010	-6.798	2.594	-11.972	-1.625
	Equal variances not assumed			-2.627	69.684	.010	-6.798	2.587	-11.959	-1.638





LAMPIRAN 6

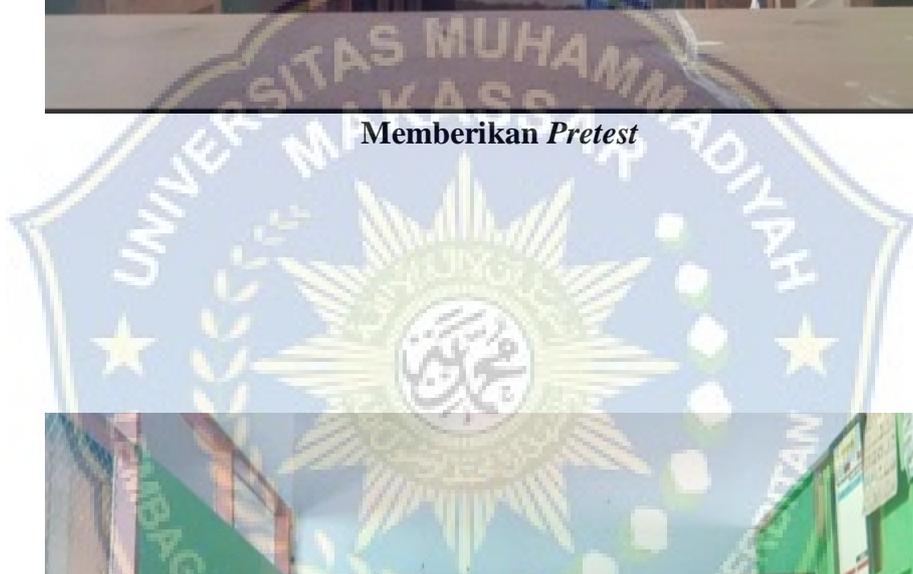
DOKUMENTASI PENELITIAN



Memberikan *Pretest*



Memberikan *Pretest*



Mengecek Kehadiran Siswa



Menjelaskan Materi Pelajaran



Menjelaskan Materi Pelajaran



Menjelaskan Materi Pelajaran



Membimbing Siswa Dalam Menggunakan Media Kongkrit



Membimbing Siswa Dalam Menggunakan Media Kongkrit





Membimbing Siswa Dalam Menggunakan Media Kongkrit



Memberikan *Posttest*



Memberikan *Posttest*





LAMPIRAN 7
TURNITIN

BAB I Musdalifah 105401125719

ORIGINALITY REPORT

0 %	0 %	0 %	0 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On



BAB II Musdalifah 105401125719

ORIGINALITY REPORT

3%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



pt.scribd.com
Internet Source

3%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



BAB III Musdalifah 105401125719

ORIGINALITY REPORT

0 %	0 %	0 %	0 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On



BAB IV Musdalifah 105401125719

ORIGINALITY REPORT

0%
SIMILARITY INDEX

0%
INTERNET SOURCES

2%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



BAB V Musdalifah 105401125719

ORIGINALITY REPORT

5%	2%	0%	2%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.researchgate.net Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	2%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On



RIWAYAT HIDUP



Musdalifah, dilahirkan di Pencong Kecamatan Biringbulu Kabupaten Gowa pada tanggal 16 November 2001, dari pasangan Ayahanda Mustajab dan Ibunda St. Sanga. Perjalanan hidup penulis tergambar dalam riwayat pendidikan sebagai berikut.

Jenjang Pendidikan yang ditempuh penulis mulai bangku sekolah dasar di Mi Yapip Pencong pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di MTs YAPIT Malakaji pada tahun 2013 dan tamat pada tahun 2016, selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan di MA Negeri Gowa pada tahun 2016 dan tamat pada tahun 2019. Pada tahun yang sama (2019) penulis melanjutkan Pendidikan pada program strata 1 (S1) di Universitas Muhammadiyah Makassar program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sampai sekarang. Berkah Rahmat Allah SWT dan iringan doa dari kedua orang tua, saudaraku dan keluarga tercinta, serta rekan seperjuangan di bangku kuliah. Pada tahun 2023 penulis menyelesaikan studi dengan menyusun sebuah karya ilmiah yang berjudul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KONGKRIT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III MI YAPIP PENCONG KABUPATEN GOWA”**.