

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TIGA DIMENSI  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA  
KELAS V SD INPRES BONTOMANAI KOTA MAKASSAR**



**SKRIPSI**

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

**OLEH  
IRMAWATI  
NIM. 10540 8523 13**

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



## FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **IRMAWATI**, NIM **10540 8523 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 176/Tahun 1439 H/2017 M, tanggal 09 Rabiul Awal 1439 H/28 November 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2017.

Makassar, 19 Rabiul Awal 1439 H  
08 Desember 2017 M

#### Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
  1. **Dr. Baharullah, M.Pd.** (.....)
  2. **Nasrun, S.Pd., M.Pd.** (.....)
  3. **Dr. Agustan M., M.Pd.** (.....)
  4. **Kristiawati, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

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

NBM : 860 934





## FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

### PERSETUJUAN PEMBIMBING

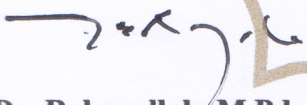
Nama Mahasiswa : **IRMAWATI**  
NIM : 10540 8523 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Efektivitas Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi  
terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V  
SD Inpres Bontomanai Kota Makassar**

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

Makassar, Desember 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

  
Dr. Baharullah, M.Pd.

Pembimbing II

  
Nasrun, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

  
Dekan FKIP  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Elwin Akin, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 934

  
Ketua Prodi PGSD  
Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.  
NBM : 970 635

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

WAKTU MEMANG TAK TERBATAS TAPI WAKTU KITA TERBATAS

*Hidup perlu perjuangan dan butuh kesabaran  
Penderitaan adalah awal dari kenikmatan yang tertunda  
Dan hasil yang indah bukanlah tujuan yang utama  
Melainkan sesuatu perjuangan yang bermakna*

Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil tapi  
berusahalah menjadi manusia yang berguna

*Kupersembahkan.....*

*“Karya sederhana ini sebagai tanda  
baktiku kepada kedua orang tuaku serta seluruh keluarga dan teman temanku  
tercinta yang senantiasa menyayangiku, berdoa dengan tulus dan ikhlas  
dan selalu memberikan yang terbaik  
serta selalu mengharapkan kesuksesanku  
Doa..., Pengorbanan..., Nasihat..., serta kasih sayang yang  
tulus menunjang kesuksesanku  
dalam menggapai cita-citaku”*



## ABSTRAK

**Irmawati.** 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Baharullah dan Pembimbing II Nasrun.

Permasalahan utama dalam penelitian ini yaitu apakah pembelajaran matematika melalui penerapan media gambar tiga dimensi efektif pada siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penerapan media gambar tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Inpres Bontomanai. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest design* yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan pertemuan ke-1 pre-test, pertemuan ke-2 berupa penerapan perlakuan media gambar tiga dimensi, pertemuan ke-3 post-test, namun sebelumnya dilakukan observasi awal selama 2 kali pertemuan. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas V yang berjumlah 24 orang yang diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil pre-test siswa dari 24 orang mencapai 57,6, banyak siswa yang tuntas 5 orang dengan persentase 21%. Sedangkan setelah perlakuan dengan menerapkan media gambar tiga dimensi kemudian diberi post-test rata-rata hasil belajar siswa dari 24 orang mencapai 75,96, banyak siswa yang tuntas 15 orang dengan persentase ketuntasan klasikal 78,3%. Untuk hasil observasi pada aktivitas siswa, 89% siswa aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada uji hipotesis dengan *One Sample T Test* diperoleh hasil  $p_{value} 0,638 > 0,5$ . Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dapat dikatakan efektif dan hasil belajar matematika siswa lebih baik setelah penerapan media gambar tiga dimensi pada siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar penerapan media gambar tiga dimensi.

**Kata Kunci:** efektivitas pembelajaran, media gambar tiga dimensi.

## KATA PENGANTAR



Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Proposal ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua Hasire dan Mudi yang telah berjuang, berdo'a, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan dukungan, Kepada Dr. Baharullah, M.Pd, dan



Nasrun S.Pd., M.Pd pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada; Dr. A. Rahman Rahim, M.Hum., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah mebekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf Sekolah Dasar Inpres Bontomanai Makassar dan Ibu Hj. Farida S.Pd, selaku guru kelas di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada sahabat-sahabatku terkasih The Chibinerz yang telah memberikan banyak hal yang bermakna serta teman seperjuangan kelas D atas kebersamaan dalam suka maupun duka, serta seluruh rekan mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2013 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis.

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

tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, September 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS .....	9
A. Kajian Pustaka.....	9
1. Efektivitas Pembelajaran.....	9
2. Pembelajaran Matematika.....	11
3. Karakteristik Pembelajaran Matematika .....	14
4. Hasil Belajar Matematika.....	16
5. Media Pembelajaran.....	18
6. Media Gambar.....	23
7. Penelitian Yang Relevan .....	30
B. Kerangka Pikir.....	31
C. Hipotesis Penelitian.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	36
A. Rancangan Penelitian .....	36
B. Populasi dan Sampel .....	39
C. Instrumen Penelitian.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data .....	40

E. Teknik Analisis Data .....	41
-------------------------------	----

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	46
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar .....	46
2. Deskriptif Aktivitas Belajar matematika pada siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar .....	50
3. Deskriptif angket respon siswa terhadap mata pelajaran matematika pada siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Makassar .....	52
4. Efektifitas penggunaan media gambar tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Inpres Bontoma Makassar .....	53
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	55
1. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika .....	55
2. Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran .....	55
3. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika .....	56

#### BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan .....	58
B. Saran .....	58

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN

#### DOKUMENTASI



## DAFTAR TABEL

Keterangan	Halaman
1.2 Keadaan Populasi SD Inpres Bontomanai .....	39
1.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar.....	42
1.4 Kriteria Ketuntasan Minimal.....	42
1.5 Kriteria Tingkat Gain Ternormalisasi .....	43
1.6 Distribusi Frekuensi dan kategori nilai hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Inpres Bontomanai kota Makassar sebelum diberikan perlakuan ( <i>pre test</i> ) .....	46
1.7 Data Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar .....	47
1.8 Distribusi Frekuensi dan kategori nilai hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Inpres Bontomanai Kota Makassar sesudah diberikan perlakuan ( <i>post test</i> ) .....	48
1.9 Data Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai .....	49
1.10 Kriteria Tingkat Gain Ternormalisasi .....	50
1.11 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Keterangan	Halaman
2.1 Skema Kerangka Pikir .....	32
1.1 Tipe Penelitian One Group Pretest Posttest .....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

### Keterangan

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest*
3. Daftar Hadir Siswa
4. Tabel Distribusi
5. Kartu Kontrol Penelitian
6. Persuratan
7. Dekumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada zaman yang maju ini semakin marak akan kecanggihan teknologi, menuntut adanya perubahan cara belajar mengajar guru. Dengan teknologi sekarang peserta didik dapat lebih dahulu mengetahui banyak informasi daripada guru dari berbagai media yang tersedia maka kita sebagai guru diharapkan dapat mentransfer ilmu kita kepada anak didik kita nanti.

Menurut Nana, (2009: 155) Sebagian besar dari proses perkembangan berlangsung melalui kegiatan belajar. Kegiatan belajar berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang tersebut, baik hal itu mengarah kepada sikap yang lebih baik atau pun kurang baik. Hal lain yang terkait dengan belajar ialah pengalaman, tentunya pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain dan lingkungannya.

Pendidikan adalah usaha untuk memberdayakan manusia. Manusia yang berdaya adalah manusia yang dapat berpikir kreatif, yang mandiri, dan yang dapat membangun dirinya dan masyarakatnya (Tilaar, 2000: 21). Pendidikan adalah upaya terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa, dan berbudaya. Untuk mencapai pembinaan ini asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik, di antaranya aspek kognitif, dan berimplikasi pada aspek psikomotorik.



Somantri, (2013: 40) mengemukakan tujuan pendidikan nasionalnya ditempatkan dalam sebuah rangkaian antara dua arus budaya dunia yang disebutkan di atas. Hal ini tercermin dalam rumusan tujuan pendidikan nasional yang telah kita kenal, yaitu:

“mencerminkan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan berbudi pekerti yang luhur memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, dan kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan”

Suyadi (2015: 17-18) mengemukakan Konsekuensinya, peserta didik tidak lagi selalu bertanya kepada guru setiap menemui persoalan, melainkan harus belajar keras dari berbagai sumber dan strategi untuk menguasai standar kompetensi dalam pembelajaran. Jika dalam praktiknya peserta didik tidak mampu menguasai materi pelajaran setelah berupaya maksimal, barulah peserta didik tersebut bertanya kepada guru.

Susilana (2015: 13) Mengemukakan dengan demikian penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran tidak terkesan membosankan bagi siswa, karena siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru akan tetapi dengan adanya guru menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran yang disampaikan dan juga terdorong motivasi belajarnya serta

memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar.

Dengan adanya perkembangan teknologi, media pembelajaran sekarang menjadi lebih bervariasi, ada beberapa kelompok media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. (Azhar Arsyad, 2013: 29)

Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan jenis-jenis media pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran visual yang berupa media gambar tiga dimensi dalam penelitian ini. Media gambar tiga dimensi yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah gambar tiga dimensi merupakan pengganti benda nyata yang tak bisa dibawa dalam pembelajaran didalam kelas saat menyampaikan materi. ( Azhar Arsyad, 2013 : 49 )

Ketika peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas V serta melakukan observasi di kelas V SD Inpres Bontomanai, peneliti mengamati proses pembelajaran Matematika di kelas V. Ada beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti, diantaranya pembelajarannya masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku guru dan buku siswa saja. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, guru hanya menggunakan power point sederhana dan banyak melakukan ceramah. Siswa hanya duduk, mendengarkan ceramah atau

penjelasan materi dari guru. Peneliti belum menemui guru yang sering menggunakan media gambar tiga dimensi dalam pembelajaran. Hal ini membuat siswa merasa bosan, menunjukkan sikap kurang semangat belajar dan kurang tertarik dengan materi pembelajaran, bahkan ada yang asyik bermain sendiri. Ketika guru menggunakan media siswa masih saja tetap belum bisa memperhatikan pembelajaran dengan baik, hal ini dikarenakan media yang digunakan kurang bisa memberikan gambaran yang jelas terhadap materi yang disampaikan.

Dari observasi di kelas V SD Inpres Bontomanai, peneliti mendapatkan data nilai hasil mid semester, diketahui bahwa nilai rata-rata mid semester siswa kelas V SD Inpres Bontomanai khususnya matematika tergolong masih rendah, yaitu 70,10. Hal tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata nilai matematika masih kalah dengan rata-rata nilai PKn (80,32), IPS (76, 54) dan rata-rata nilai Bahasa Indonesia (85,40). Berdasarkan hasil belajar tersebut, maka diperlukan usaha dari guru agar dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih oleh setiap guru, agar selalu berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif, menarik dan tidak membosankan untuk siswa sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Salah satu caranya yaitu menggunakan media pembelajaran. Dengan banyaknya manfaat dari media gambar tiga dimensi, maka guru dapat memanfaatkan media gambar tiga dimensi dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Salah satu materi yang diajarkan pada materi Matematika kelas V adalah mengenai FPB dan KPK. Pada materi tersebut guru kesulitan menghadirkan media yang lebih menarik perhatian siswa. Salah satu alternatif agar pembelajaran dapat berlangsung secara efisien adalah menggunakan media gambar tiga dimensi.

Peneliti memilih media gambar tiga dimensi pembelajaran karena gambar tiga dimensi dapat menampilkan bentuk FPB dan KPK dengan baik. Siswa dapat melihat gambar FPB dan KPK dengan menggunakan media gambar tiga dimensi secara langsung. Pentingnya penggunaan media gambar tiga dimensi, karena anak pada usia SD, usia 7-12 tahun berada pada fase operasional konkret (Piaget dalam Rita, 2008 : 105).

Dengan penggunaan media gambar tiga dimensi akan mampu mencapai efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang konsep bangun ruang. Tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan ( Daryanto, 2013 : 87 ).

Kelebihan media gambar tiga dimensi yaitu memberikan gambaran yang sangat baik, dapat diterima secara lebih merata oleh siswa, bermanfaat untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan. Media gambar tiga dimensi akan membantu siswa dalam memahami informasi-informasi



penting, serta siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang abstrak.

Dengan demikian, penggunaan media gambar tiga dimensi ini sangat bermanfaat bagi siswa. Media gambar tiga dimensi mengajarkan kepada siswa untuk menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan melalui proses melihat gambar yang sesuai dengan wujud gambar yang nyata. Diawali dengan proses melihat media gambar tiga dimensi, lalu mereka akan memahami isi dari media gambar tiga dimensi kemudian menyimpulkan jawaban dari permasalahan yang ada. Tentu saja pembelajaran seperti ini memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar karena menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media gambar tiga dimensi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran pada materi matematika, untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian tentang: “Efektivitas Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka perlu adanya suatu rumusan yang akan memberikan arah pada penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media gambar tiga dimensi efektif terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Inpres Bontomanai ?”

indikator keefektifan pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

1. Ketuntasan hasil belajar matematika Siswa
2. Aktivitas Siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika
3. Respon Siswa terhadap pembelajaran matematika.

### **C. Tujuan penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media gambar model terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Bontomanai. indikator keefektifan pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

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

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di dapat dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika dengan media gambar model sehingga hasil belajar matematika dapat meningkat.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan media gambar model dalam proses pembelajaran matematika.

3. Bagi Sekolah

Memberikan konstribusi positif pada sekolah dalam rangka perbaikan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

#### 4. Bagi Peneliti

- a. Untuk mendapatkan pengalaman mengajar secara langsung dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan media gambar model dan sebagai tambahan dokumen ilmiah agar dapat di tindak lanjuti oleh peneliti.
- b. Untuk memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif secara nyata.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Efektivitas Pembelajaran**

Efektivitas berasal dari kata efektif yang menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti keberhasilan, manjur atau mujarab, jadi keefektivan pengajaran mengandung pengertian keberhasilan pengajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar. Miarso (2004) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi. Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antara siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran adalah hasil guna yang di peroleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar (fitriani,2011:6).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar.

Adapun indikator dalam efektivitas dalam penelitian ini adalah :

##### **a. Ketuntasan hasil belajar matematika**

Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan individual yaitu siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan



minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan. Ketuntasan hasil belajar terdiri atas ketuntasan penguasaan substansi dan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar. Ketuntasan penguasaan substansi yaitu ketuntasan belajar KD yang merupakan tingkat penguasaan siswa atas KD tertentu pada tingkat penguasaan minimal atau di atasnya, sedangkan ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu belajar terdiri atas ketuntasan dalam setiap semester, setiap tahun ajaran dan tingkat satuan pendidikan.

b. Aktivitas belajar matematika siswa

Aktivitas belajar siswa adalah proses komunikasi dalam lingkungan kelas, baik proses akibat dari hasil interaksi siswa dengan guru atau siswa dengan siswa hingga menghasilkan perubahan akademik, sikap, tingkah laku, dan keterampilan yang dapat diamati melalui perhatian siswa, kesungguhan siswa, kedisiplinan siswa, dan keterampilan siswa, dalam bertanya jawab.

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

c. Respon siswa terhadap proses pembelajaran matematika

Respon prosesnya didahului sikap seseorang, karena sikap merupakan kecenderungan atau kesediaan seseorang untuk bertindak laku kalau iya, menghadapi sesuatu rangsangan tertentu. Respon juga diartikan sebagai suatu tingkah laku atau sikap yang berwujud baik sebelum pemahaman yang mendetail, penilaian, pengaruh atau penolakan, suka atau terhadap proses pembelajaran matematika.

## **2. Pembelajaran Matematika**

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak di pahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu di mana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti.

Menurut Gagne dalam Aunurraman (2012: 45), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Menurut

Burton dalam Usman dan Setiawati (1993:4), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungan sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sementara menurut E. R. Hilgard (1962), belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman).

Rianto (2014:5), Belajar merupakan kegiatan yang dialami oleh setiap manusia dalam hidupnya. Sejak manusia dilahirkan sampai akhir hidupnya mengalami proses belajar. Banyak ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsiran tentang belajar, namun belum sepenuhnya sesuai karena belajar adalah kegiatan yang sulit diamati secara langsung. Perubahan tingkah laku adalah yang terlihat pada manusia ketika sudah mengalami proses belajar. Menurut Winkel “belajar adalah suatu aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.” Pendapat tersebut didukung oleh Gagne dalam Agus Suprijono (2009:2) yang menyatakan bahwa “belajar adalah suatu perubahan tingkah laku manusia atau kemampuan yang dapat dipelihara yang bukan berasal dari proses pertumbuhan.”

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan pada diri seseorang yang dinyatakan dalam tingkah laku yang baru sebagai hasil dari latihan dan pengalaman yang bersifat relatif menetap.

Manusia terus melakukan perubahan-perubahan sehingga tingkah lakunya terus berkembang ke arah yang positif. Semua aktivitas dan prestasi hidup tidak lain adalah hasil dari belajar.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Menurut Hans Freudenthal dalam Marsigit (2008), matematika merupakan aktivitas insani (*human activities*) dan harus dikaitkan dengan realitas. Dengan demikian, matematika merupakan cara berpikir logis yang dipresentasikan dalam bilangan, ruang, dan bentuk dengan aturan-aturan yang telah ada yang tak lepas dari aktivitas insani tersebut. Pada hakikatnya, matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, dalam arti matematika memiliki kegunaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan istilah matematika menurut Herman Suherman (2003:17) pada umumnya dianggap sebagai ilmu berhitung atau ilmu yang mempelajari kumpulan rumus-rumus. Matematika jika ditinjau lebih jauh mempunyai pengertian yang lebih luas tergantung dari sudut pandang mana matematika dilihat. Menurut Johnson dan Rising “matematika adalah pola berfikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logika, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol.



Kline dalam bukunya yang dikutip dari buku Erman Suherman (2003:17) mengatakan bahwa matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam. Menurut pendapat James yang menyatakan bahwa “matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi kedalam tiga bidang yaitu : aljabar, analisis dan geometri.”

Dari beberapa pendapat menurut beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar matematika sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar matematika sesuai dengan apa yang diharapkan. Dari pengertian tersebut jelas bahwa unsur pokok dalam pembelajaran matematika adalah guru sebagai salah satu perancang proses pembelajaran, siswa sebagai pelaksana kegiatan belajar, dan matematika sebagai objek yang dipelajari siswa.

### **3. Karakteristik Pembelajaran Matematika**

Menurut Suherman Erman (2003: 67-69). Pembelajaran matematika di sekolah tidak bisa terlepas dari sifat-sifat matematika yang abstrak dan sifat perkembangan intelektual siswa yang kita ajar. Oleh karena itulah kita perlu

memperhatikan beberapa sifat atau karakteristik pembelajaran matematika di sekolah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran matematika adalah berjenjang (bertahap) Bahan kajian matematika diajarkan secara berjenjang atau bertahap, yaitu dimulai dari hal yang konkrit dilanjutkan ke hal yang abstrak, dari hal yang sederhana ke hal yang kompleks. Atau bisa dikatakan dari konsep yang mudah menjadi konsep yang lebih sukar.
- b. Pembelajaran matematika mengikuti metode spiral Setiap memperkenalkan konsep atau bahan yang baru perlu memperhatikan konsep atau bahan yang telah dipelajari siswa sebelumnya. Bahan yang baru selalu dikaitkan dengan bahan yang telah dipelajari, dan sekaligus untuk mengingatkan kembali. Pengulangan konsep dalam bahan ajar dengan cara memperluas dan memperdalam adalah perlu dalam pembelajaran matematika. Metode spiral bukanlah pengajaran konsep hanya dengan pengulangan atau perluasan saja tetapi harus ada peningkatan. Spiralnya harus spiral naik bukan spiral mendatar.
- c. Pembelajaran matematika menekankan pola berpikir deduktif Matematika adalah ilmu deduktif. Matematika tersusun secara deduktif aksiomatik. Namun demikian kita harus dapat memilih pendekatan yang cocok dengan kondisi anak didik yang kita ajar, misalnya sesuai dengan perkembangan siswa di SD, maka dalam pembelajaran matematika belum seluruhnya menggunakan pendekatan deduktif tapi masih bercampur dengan induktif.

- d. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi. Kebenaran matematika sesuai dengan struktur deduktif aksiomatiknya. Kebenaran-kebenaran dalam matematika pada dasarnya merupakan kebenaran konsistensi, tidak ada pertentangan antara kebenaran suatu konsep dengan yang lainnya. Suatu pernyataan dianggap benar bila didasarkan dengan pernyataan yang telah diterima kebenarannya. Dalam pembelajaran matematika di sekolah, meskipun ditempuh pola induktif, tetapi tetap bahwa generasi suatu konsep haruslah bersifat deduktif. Kebenaran konsistensi tersebut mempunyai nilai didik yang sangat tinggi dan amat penting untuk pembinaan sumber daya manusia dalam kehidupan sehari-hari.

#### **4. Hasil Belajar Matematika**

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau praktek yang diperkuat. Belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilaku. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Menurut Sudjana (2009: 3) “hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Menurut

Yudhi Munadi (2008: 24) “hasil belajar kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil belajar merupakan salah satu sarana untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu untuk meningkatkan mutu pendidikan di setiap jenjang pendidikan yang ada.

E.Mulyasa (2009: 203) berpendapat tentang Pengertian hasil belajar yakni:

“Hasil belajar pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada peserta didik. Pada umumnya hasil belajar akan memberikan pengaruh dalam dua bentuk yaitu, (1) peserta didik akan mempunyai perspektif terhadap kekuatan dan kelemahannya atas perilaku yang diinginkan (2) mereka mendapatkan perilaku yang diinginkan itu telah meningkat baik setahap atau dua tahap sehingga timbul kembali kesenjangan antara penampilan perilaku sekarang dengan perilaku yang diinginkan”.

Howard Kingsley dalam Nana Sudjana (2012: 22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (1) Keterampilan dan kebiasaan, (2) Pengetahuan dan pengertian (3) Sikap dan cita-cita. Masing-masing dari hasil belajar ini dapat diisi dengan bahan yang telah diterapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap, dan (5) keterampilan motoris.

Selain itu dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil dari Benyamin Bloom secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut dibedakan karena ciri-cirinya yang berbeda. Kognitif berhubungan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa. Afektif berhubungan dengan pengembangan perasaan dan sikap siswa. Sedangkan psikomotorik berhubungan dengan cara siswa pada

waktu mengembangkan kedua hasil belajar tersebut, ketiga hasil belajar adalah saling berkaitan. Oleh karena itu penilaian hasil belajar merupakan upaya untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pendidikan yang meliputi kemajuan dalam proses berpikir, kemajuan dalam menggunakan panca indera dan kemampuan dalam pembinaan, moral dan kepribadian.

Hasil belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat terlihat dari adanya perubahan baik dari kemampuan, perbuatan, sikap dan perilaku. Akan tetapi menurut Syaiful Bahri Djamarah (2006: 106) “untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat juga dilihat dari daya serap siswa”. Daya serap merupakan tingkat penguasaan siswa terhadap bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dikuasai oleh siswa baik secara individual atau kelompok.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disintesisikan bahwa belajar matematika adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan materi matematika yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik sehingga akan merubah cara berpikir dan menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

## **5. Media Pembelajaran**

### **a. Media**

Secara etimologis, media berasal dari bahasa latin dalam bentuk jamak yang tunggalnya *medium*, artinya sesuatu yang di tengah atau perantara atau

pengantar. Kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi antara sumber pesan dan penerima pesan. Media pembelajaran berarti sesuatu yang ada di antara sumber pesan dan penerima pesan. Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Gearlach dan Ely mengatakan dalam buku Pupuh Faturohman (2009:65) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Atwi Suparman didalam buku Pupuh Faturohman adalah media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan.

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu aktifitas yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

#### **b. Macam-macam media**

Niken Arini (2009:91) menjelaskan tentang macam-macam media yakni:

- 1) Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti

##### **a) Radio**

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-

masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif.

Contoh radio: Radio portable internasional, radio internasional F 100.

Radio portable indostar, radio antik telesonic Nt708, radio digital

b) Kaset–audio

Kaset-audio sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan yang murah.

2) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan gambar atau symbol yang bergerak seperti

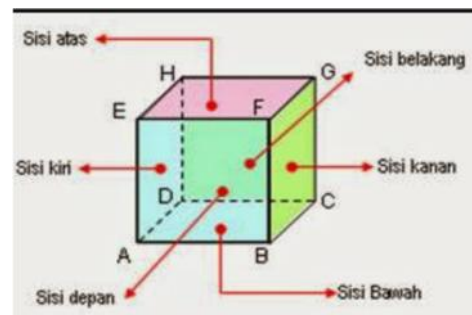
a) Media realita

Media realita adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan diruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Contohnya: seperti mata uang, tumbuhan, hewan, bebatuan, air, dan tanah

b) Model

Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Contohnya: untuk mempelajari bangun ruang kita dapat menghadirkan gambar bangun ruang dalm bentuk 3 dimensi.

Misalnya gambar kubus



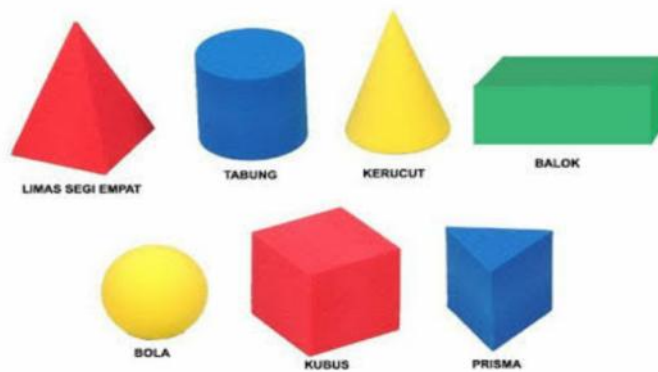
### c) Media grafis

Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan terhadap symbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal.

Adapun jenis-jenis media grafis menurut Niken Arini (2010:91-92) yakni:

#### a) Gambar/foto : paling umum digunakan.

Misalnya gambar bangun ruang



#### ii) Sketsa : gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail. Dengan sketsa dapat menarik perhatian siswa, menghindari verbalisme, dan memperjelas pesan.

Misalnya gambar pemandangan





- iii) Diagram/skema : gambar sederhana yang menggunakan garis dan symbol untuk menggambarkan struktur dari obyek tertentu secara garis besar. Misal untuk mempelajari organism kehidupan dari sel sampai organism. Misalnya struktur panitia pentas seni akhir tahun



- iv) Bagan/chart : menyajikan idea tau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa dalam berfikir. Selain itu bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam bagan sering dijumpai dalam bentuk grafis lain seperti : gambar, diagram, kartun atau lambing verbal.
- v) Grafik : gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, symbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif

Misalnya grafik hasil ketuntasan belajar



- vi) Media proyeksi : transparan OHP merupakan alat bantu tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa).

Contohnya: seperti film bingkai

- vii) Film bingkai / slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2x2 inci. Dalam satu paket ini berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparan OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus, sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide.

## 6. Media Gambar

### a. Pengertian Media Gambar Tiga Dimensi

Di antara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apa lagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai

dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

(Rima Wati, 2016:22 ) Media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Dengan penyajian yang sedemikian menarik, maka media visual dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Media visual non proyeksi (tiga dimensi) adalah suatu alat peraga yang mempunyai panjang, lebar serta tinggi yang dapat diamati dari sudutn padang mana saja (Nana Sudjana, 2011:101). Media tiga dimensi dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi.

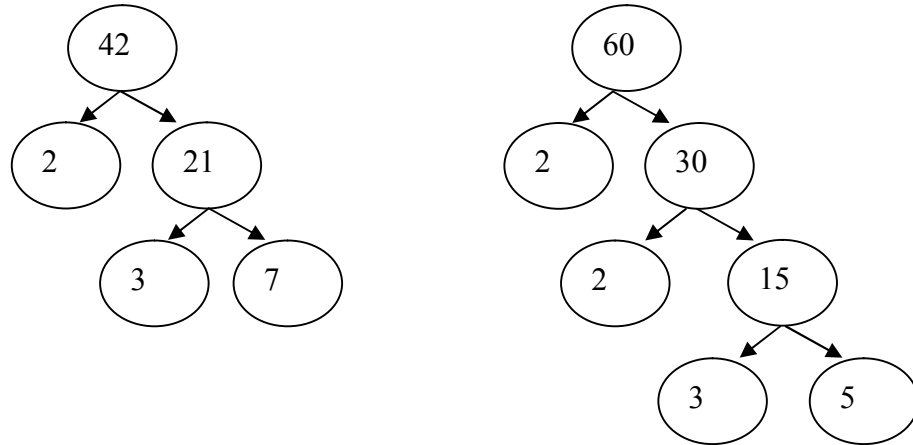
Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang menyajiannya secara visual yang mempunyai panjang, lebar serta tinggi. Contohnya membahas tentang materi FPB dan KPK dengan menggunakan faktorisasi prima.

Cara mencari FPB dari 2 atau 3 bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima yaitu:

- 1) Tulislah faktorisasi dari bilangan-bilangan tersebut
- 2) Pilih faktor yang sama dari bilangan-bilangan tersebut
- 3) Jika ada faktor yang sama dari setiap bilangan tetapi banyaknya berbeda pilih faktor yang paling sedikit atau faktor dengan pangkat terkecil.

Contohnya:

Tentukan FPB dari 42 dan 60 dengan menggunakan faktorisasi prima



Faktorisasi prima dari 42 :  $2 \times 3 \times 7$

Faktorisasi prima dari 60 :  $2 \times 2 \times 3 \times 5$

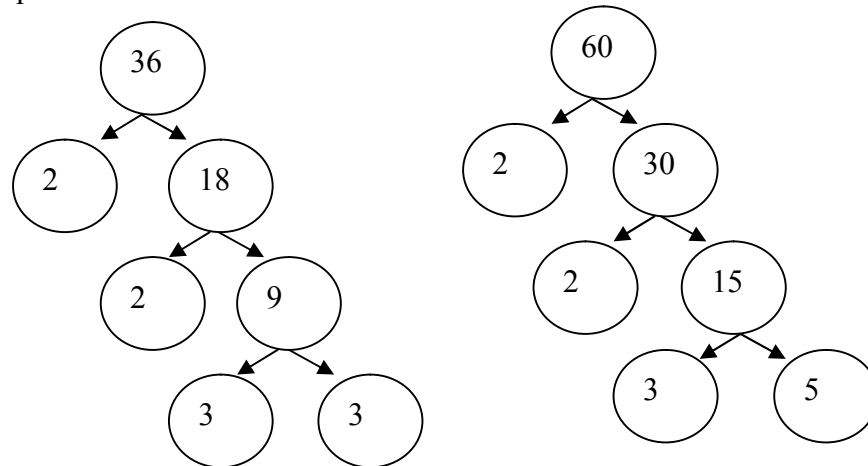
Jadi FPB dari 42 dan 60 adalah :  $2 \times 3 = 6$

Cara mencari KPK dari 2 atau 3 bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima yaitu:

- 1) Tulislah faktorisasi prima dari bilangan-bilangan tersebut
- 2) Pilih faktor yang sama dan tidak sama dari bilangan tersebut
- 3) Jika ada faktor yang sama dari setiap bilangan, tetapi banyaknya berbeda pilihlah faktor yang paling banyak atau dengan pangkat yang terbesar.

Contohnya:

Tentukan KPK dari 36 dan 60 dengan menggunakan faktorisasi prima



Faktorisasi prima dari 36 :  $2 \times 2 \times 3 \times 3$

Faktorisasi prima dari 60 :  $2 \times 2 \times 3 \times 5$

Jadi FPB dari 36 dan 60 adalah :  $2 \times 2 \times 3 \times 3 \times 5 = 180$

#### b. Fungsi Media Gambar Tiga Dimensi

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar- mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Secara garis besar, fungsi penggunaan media gambar tiga dimensi adalah sebagai berikut:

1. Fungsi edukatif, yang artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
2. Fungsi sosial, memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
3. Fungsi ekonomis, meningkatkan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal.
4. Fungsi politis, berpengaruh pada politik pembangunan.
5. Fungsi seni budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemedian yang modern (Hamalik, 1994:12).

#### **c. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar Tiga Dimensi**

Adapun kelebihan dari media gambar adalah sebagai berikut.

1. Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
2. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
3. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan untuk semua orang tanpa memandang umum sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahan pemahaman.

5. Harganya murah dan mudah didapat serta digunakan (Sadiman,1996:31).

Selain kelebihan yang dimiliki, media gambar memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

1. Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa.
2. Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif.
3. Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran (Rahadi,2003:27).

**d. Langkah-langkah penggunaan media gambar tiga dimensi dalam pembelajaran matematika**

Adapun Langkah-langkah penggunaan media gambar tiga dimensi dalam pembelajaran matematika yaitu:

1. Sediakan contoh dan bukan contoh dari konsep yang anda ajarka.

Misalnya : contoh mau mengajarkan untuk FPB dan KPK, sedangkan bukan contoh adalah berikan bangun datar segitiga, segilima atau lingkaran

2. Bantu siswa untuk melihat adanya hubungan antara konsep-konsep.

Misalkan berikan pertanyaan kepada siswa seperti berikut ini “apakah nama bentuk ubin yang sering digunakan untuk menutupi lantai rumah ?  
Berapa cm ukuran ubin yang dapat digunakan

3. Berikan satu pertanyaan dan biarkan siswa untuk mencari jawabannya sendiri. Misalnya, jelaskan cara mencari FPB dan KPK !

4. Ajak dan beri semangat siswa untuk memberikan pendapat berdasarkan intuisinya. Jangan dikomentari dahulu jawaban siswa, gunakan pertanyaan yang dapat memandu siswa untuk berpikir dan mencari jawaban yang sebenarnya.

Berikut langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dalam penelitian dengan menerapkan media gambar tiga dimensi “Konsep FPB dan KPK”.

**Tabel 1. Fase media gambar tiga dimensi**

<b>Fase Media gambar model</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas Siswa</b>
<b>Pendahuluan</b>	Guru memberi penjelasan tentang materi yang akan dipelajari misalnya FPB dan KPK	Siswa menyimak informasi tentang kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
<b>Inti</b>	<p><b>a. Tahap Enaktif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan gambar yang menjadi objek dalam materi pembelajaran</li> <li>• Guru menjelaskan tentang FPB dan KPK</li> <li>• Guru menjelaskan FPB dan KPK dengan menggunakan faktorisasi prima</li> <li>• Guru menjelaskan perbedaan FPB dan KPK</li> <li>• Guru meminta siswa untuk mengamati gambar FPB dan KPK dengan menggunakan pohon faktor dan menjelaskan gambar tersebut sesuai dengan pemahamannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengamati gambar pohon faktor</li> <li>• Masing –masing siswa diminta untuk menuliskan FPB dan KPK dengan menggunakan pohon faktor</li> <li>• Siswa mengungkapkan hasil pengamatannya.</li> <li>• Siswa memperhatikan gambar tersebut dan mencoba mengisi kolom-kolom yang sudah disediakan</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemudian guru menegaskan kembali ungkapan siswa agar sesuai dengan yang diharapkan</li> </ul> <p><b>b. Tahap Ikonik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan contoh FPB dan KPK kepada siswa kemudian siswa akan mengeneralisasikan untuk menemukan jawabannya</li> <li>• Guru memberikan soal –soal latihan untuk menguji kemampuan siswa</li> </ul> <p><b>c. Tahap Simbolik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengarahkan siswa untuk memantapkan pengetahuan konseptual dan pengetahuan proseduralnya tentang FPB dan KPK.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengerjakan soal yang di berikan guru</li> <li>• Siswa mendengarkan arahan dari guru.</li> </ul>
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Untuk memperdalam pengetahuan siswa tentang FPB dan KPK, maka guru dapat memberikan PR dengan menggunakan faktorisasi prima</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mencatat PR yang diberikan oleh guru.</li> </ul>

## 6. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Penelitian yang berjudul *“Efektivitas Penggunaan Media gambar Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Kulon Progo”* dilakukan oleh Siwi Utaminingtyas pada tahun 2012 dengan kesimpulan bahwa

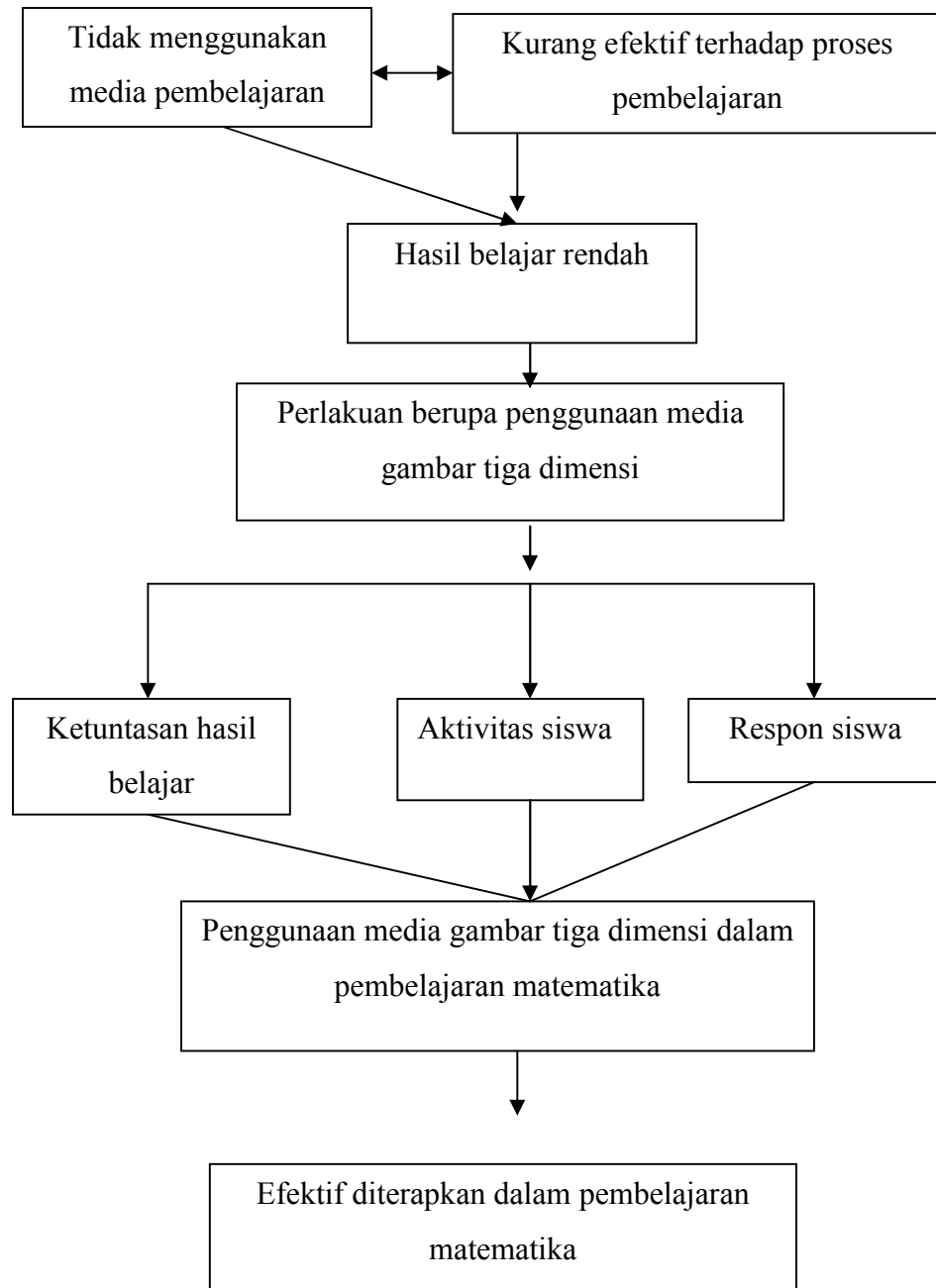
terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas V SD N Panjatan Kulon Progo.

- b. Penelitian yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Gambar Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Bantul Manunggal Tahun Ajaran 2011/2012”* dilakukan oleh Muchtarom Desiyanto pada tahun 2012 dengan kesimpulan bahwa penggunaan media gambar pada pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD N Bantul Manunggal.

## **B. Kerangka Pikir**

Berdasarkan hipotesis penelitian maka kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu pada mata pelajaran matematika di kelas V guru tidak menggunakan media pembelajaran, dalam penerapan pelajaran tersebut timbul permasalahan yaitu proses pembelajaran yang terjadi kurang efektif terhadap hasil belajar sehingga hasil belajar siswa rendah, berdasarkan hal tersebut maka peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar tiga dimensi untuk mengetahui apakah dengan penggunaan media gambar tiga dimensi hasil belajar siswa akan meningkat dan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana respon atau tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan melalui penerapan media gambar tiga dimensi, dengan penggunaan media gambar tiga dimensi dalam pembelajaran matematika diharapkan efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika

Adapun bagan kerangka pikir dapat dilihat pada bagian dibawah ini:



**Bagan 2.1 Skema Kerangka Pikir**

### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data Sugiono (2016: 92).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Hipotesis terdiri dari hipotesis mayor dan minor sebagai berikut:

#### **Hipotesis Mayor**

Penerapan Media Gambar Tiga Dimensi efektif dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V SD Inpres Bontomanai.

#### **Hipotesis Minor**

##### **Hipotesis Minor 1 : Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa**

1.1 Rata-rata hasil belajar siswa setelah di ajar dengan penerapan Media Gambar Tiga Dimensi pada siswa kelas V SD Inpres Bontomanai lebih besar dari 69,9 (KKM = 70).

Untuk keperluan pengujian secara statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut

$H_0 : \mu \leq 69,9$ , melawan  $H_1 : \mu > 69,9$

Keterangan :  $\mu$  = rata-rata skor hasil belajar matematika siswa

Dengan rumus (Tiro,2008: 249)

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

1.2 Rata-rata gain ternormalisasi yang diajar dengan Penerapan Media Gambar Tiga Dimensi pada siswa kelas V SD Inpres Bontomanai lebih besar dari 0,29. Untuk keperluan pengujian statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut

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

Keterangan :  $\mu_g$  = parameter skor rata-rata gain ternormalisasi

Dengan rumus (Tiro, 2008: 249)

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

1.3 Ketuntasan hasil belajar matematika dengan menggunakan Media Gambar Tiga Dimensi pada kelas V SD Inpres Bontomanai secara klasikal minimal 74,9%.

Untuk keperluan pengujian statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut

$$H_0 : \pi \leq 74,9, \text{ melawan } H_1 : \pi > 74,9$$

Keterangan :  $\pi$  = parameter ketuntasan klasikal

Dengan rumus (Tiro, 2008: 263)

$$t = \frac{\frac{x}{n} - \pi_0}{\sqrt{\frac{\pi_0(1-\pi_0)}{n}}}$$

**Hipotesis Minor 2 : Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika**

Aktivitas siswa kelas V SD Inpres Bontomanai selama mengikuti pembelajaran matematika dengan penerapan Media Gambar Tiga Dimensi memenuhi kriteria yang ideal.

**Hipotesis Minor 3: Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika**

Respon yang diajukan siswa kelas V SD Inpres Bontomanai setelah diterapkan Media Gambar Tiga Dimensi minimal 75%.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

##### **2. Desain Penelitian**

Peneliti menggunakan desain penelitian berupa *pre-eksperimental design* yang merupakan desain penelitian eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. (Sugiono: 2016: 109). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pre-eksperimnetal desain* dengan tipe *one group pretest-posttest*, dikatakan demikian karena terdapat pretest, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Tipe Penelitian *One Group Pretest-Posttest***

Pretest	Perlakuan	Posttest
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber: Sugiyono (2016: 111)

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Nilai Pretest, untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa kelas V

sebelum diberikan perlakuan

X : Treatment, Pelaksanaan kegiatan pembelajaran setelah diterapkan media gambar tiga dimensi

O<sub>2</sub> : Nilai Posttest untuk mengukur tingkat pengetahuan yang dimiliki siswa kelas V setelah diterapkan media gambar tiga dimensi. Dengan demikian, pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan instrumen yang sama. (Sugiono: 2016: 111)

### **3. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah berikut ini :

#### **a. Tahap Persiapan**

Sebelum penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan beberapa persiapan. Adapun hal-hal yang harus dilakukan peneliti pada tahap persiapan adalah sebagai berikut.

1. Observasi pada sekolah tempat akan dilaksanakannya penelitian.



2. Konsultasi dengan pembimbing, guru dan kepala sekolah untuk memohon agar peneliti diberi izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
3. Membuat dan menyusun perangkat pembelajaran.
4. Membuat dan menyusun instrumen penelitian dalam bentuk tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar angket respon siswa kemudian divalidasi oleh tim validator.

**b. Tahap Pelaksanaan**

Penelitian ini dilaksanakan sekitar 3 pekan. Adapun pelaksanaan diuraikan sebagai berikut.

1. Memberikan pretest kepada siswa kelas yang terpilih
2. Memberi perlakuan kepada siswa dengan menerapkan Media Gambar Tiga Dimensi dalam proses pembelajaran.
3. Melakukan observasi terhadap aktifitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Memberikan posstest kepada siswa setelah diberi perlakuan dengan menerapkan Media Gambar Tiga Dimensi.
5. Memberi lembar angket kepada siswa untuk mereka isi setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan Media Gambar Tiga Dimensi.

### c. Tahap Analisis

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

1. Mengumpulkan data-data yang telah diperoleh dalam pelaksanaan penelitian.
2. Menganalisis data yang diperoleh dan dibuat dalam bentuk laporan.

### B. Populasi dan Sampel

#### 1) Populasi

Adapun populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Bontomanai.

**Tabel 1.2. Keadaan Populasi SD Bontomanai**

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Ket.
	Laki-laki	Perempuan		
V	8	16	24	
<b>Total</b>			<b>24</b>	

Sumber: Sekolah SD Inpres Bontomanai

#### 2) Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). (Sugiyono1997: 57) Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas V SD Inpres Bontomanai. Karena sekolah tersebut dekat dari tempat tinggal saya dan transportasi jalanannya aman sehingga memudahkan kita melakukan penelitian.

### **C. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes hasil belajar yang digunakan adalah pretest dan posttest
  - a) Pre-test adalah serangkaian evaluasi yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui besaran tingkat kemampuan dalam memahami materi pelajaran (hasil belajar) sebelum diterapkannya perlakuan yakni penerapan media gambar tiga dimensi.
  - b) post-test adalah serangkaian evaluasi yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui besaran tingkat kemampuan dalam memahami materi pelajaran (hasil belajar) setelah diterapkannya perlakuan yakni penerapan gambar tiga dimensi
2. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa
3. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang diberikan melalui penerapan Media Gambar Tiga Dimensi.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Data tentang ketuntasan belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar. Untuk memperoleh skor masing-masing individu digunakan tes hasil belajar yang diberikan kepada

siswa yang menjadi subjek penelitian setelah menerapkan Media Gambar Tiga Dimensi.

2. Data tentang aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru diisi oleh *observer* pada saat pelaksanaan penelitian.
3. Data tentang respon siswa dikumpulkan dengan menggunakan angket respon siswa. Angket tersebut diberikan setelah pelaksanaan penelitian.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk pengumpulan dan penyajian data mengenai hasil belajar matematika, aktivitas dan respon siswa pada setiap kelompok yang telah dipilih.

Termasuk dalam statistik deskriptif ini, akan dikemukakan cara-cara penyajian data, dengan tabel biasa maupun distribusi frekuensi; grafik garis maupun batang; diagram lingkaran; piktogram; penjelasan kelompok melalui modus, median, dan mean, dan variasi kelompok melalui rentang dan simpangan baku.

##### **a. Analisis Hasil Belajar**

Hasil belajar yang diperoleh siswa tercermin dari skor tes hasil belajar yang diperoleh siswa dengan kriteria telah mencapai ketuntasan individual, yakni siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan hasil belajar siswa sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

**Tabel 1.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar**

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0-30	Sangat Rendah
31-50	Rendah
51-70	Sedang
71-89	Tinggi
90-100	Sangat Tinggi

Sumber : Depdikbud (2003)

**Tabel 1.4 Kriteria Ketuntasan Minimal**

Nilai	Kriteria
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas

Sumber : Pusat Data Akademik SD Inpres Bontomanai

Dari tabel 1.4 dapat terlihat bahwa siswa dinyatakan tuntas dalam pembelajaran jika nilai yang diperoleh siswa lebih dari atau sama dengan KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70 , dan dinyatakan tidak tuntas jika nilai yang diperoleh siswa kurang dari 70.

Adapun ketuntasan hasil belajar klasikal tercapai apabila minimal 75% siswa di kelas tersebut telah dinyatakan tuntas secara individual dalam pembelajaran.

Analisis statistika deskriptif juga digunakan untuk mengetahui gain (peningkatan) hasil belajar matematika pada siswa kelas eksperimen. Gain diperoleh dengan cara membandingkan hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Gain yang digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar matematika siswa adalah gain ternormalisasi (normalisasi gain). Adapun rumus dari ternormalisasi adalah :

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

*Keterangan :*

$S_{post}$  = Rata-rata skor tes akhir

$S_{pre}$  = Rata-rata skor tes awal

$S_{maks}$  = Skor maksimum yang mungkin dicapai

Untuk klasifikasi gain ternormalisasi terlihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

<b>Tabel 1.5 Kriteria Tingkat Gain Ternormalisasi</b>	
<b>Nilai Gain Ternormalisasi</b>	<b>Kategori</b>
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Sumber : (Fitriani, 2013 : 106)

b. Analisis Angket Respon siswa

Angket respon siswa terhadap pembelajaran matematika dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$\frac{\text{jumlah respon siswa tiap aspek yang muncul}}{\text{jumlah seluruh aspek}} \times 100\%$$

Sumber : Anggraeni (2016:47)

Respon siswa dikatakan positif dalam penelitian ini jika rata-rata jawaban siswa terhadap pernyataan aspek positif diperoleh persentase  $\geq 75\%$ .

#### c. Analisis Data Aktivitas siswa

Analisis dan aktivitas siswa dilakukan dengan menentukan frekuensi dan persentase frekuensi yang dipergunakan oleh siswa dalam pembelajaran matematika dengan penerapan Media Gambar Model.

$$\frac{\text{frekuensi setiap aspek pengamatan}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Sumber : Anggraeni (2016:47)

Indikator keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini ditunjukkan sekurang-kurangnya 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik Inferensial adalah statistik yang menyediakan aturan/cara yang dapat dipergunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik kesimpulan yang bersifat umum, dari sekumpulan data yang telah disusun dan diolah.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini digunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05.

$H_0$  = data berasal dari populasi distribusi normal

$H_1$  = data tidak berasal dari populasi distribusi normal

Keterangan :

- Jika  $p_{\text{value}} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
- Jika  $p_{\text{value}} \geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

## **b. Pengujian Hipotesis Penelitian**

Untuk menguji hipotesis penelitian yang dirumuskan, digunakan *t-Test* untuk sampel independen atau *independent samples t-test*.

Peningkatan hasil belajar yang dirumuskan dengan hipotesis kerja atau statistik digunakan uji *one sample t test* dengan sebelumnya menghitung *normalized gain* pada data *pretest* dan data *posttest*. *Normalized gain* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan Media Gambar Tiga Dimensi dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V SD Inpres Bontomanai.

Hipotesis statistik dari peningkatan hasil belajar adalah sebagai berikut

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

Keterangan :

$H_0$  = Tidak terjadi peningkatan pada hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Bontomanai setelah diterapkan Media Gambar Tiga Dimensi dalam pembelajaran matematika.

$H_1$  = Terjadi peningkatan pada hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Bontomanai setelah diterapkan Media Gambar Tiga Dimensi dalam pembelajaran matematika.



Kriteria pengujian hipotesisnya adalah jika  $p < \alpha = 0,05$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Bontomanai setelah diterapkan Media Gambar Tiga Dimensi dalam pembelajaran matematika dimana nilai gainnya mencapai 0,30.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan paparan data berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Bontomanai Kota Makassar mulai tanggal 04 -22 Agustus 2017.

##### 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar matematika sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan berupa penerapan media gambar tiga dimensi terhadap siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.

Berikut disajikan skor hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai sebelum diberikan perlakuan yang diklasifikasikan dalam lima, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1.6 Distribusi Frekuensi dan kategori nilai hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar sebelum diberikan perlakuan (*pre test*) dengan menggunakan skala 100**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat baik	1	4,2
2	71-89	Baik	4	16,7
3	51-70	cukup	6	25
4	31-50	Kurang	6	25
5	0 - 30	Sangat Kurang	7	29,1
Jumlah			24	100

*Sumber: Hasil tes siswa kelas V SD Inpres Bontomanai kota Makassar.*

Tabel diatas menunjukkan hasil belajar siswa kelas V di SD Inpres Bontomanai Kota Makassar sebelum diberikan perlakuan berupa penerapan media gambar tiga dimensi. Hasil belajar yang diperoleh siswa hanya 1 siswa (4,2%) yang berada pada kategori sangat baik, 4 siswa (16,7%) yang berada pada kategori baik, 6 siswa (25%) yang berada pada kategori cukup, 6 siswa (25%) yang berada pada kategori kurang dan 7 siswa (27,1%.) yang berada pada kategori sangat kurang.

Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas V SD Inpres Bontomanai sebanyak 50 yang nilai rata-rata tersebut berada pada interval 0-50 yang berarti termasuk kedalam kategori kurang. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Bontomanai kota Makassar berada pada kategori rendah . hal ini berdasarkan pada hasil yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Matematika sebelum diterapkannya media gambar tiga dimensi.

**Tabel 1.7 Data Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar**

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase(%)</b>
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	5	21
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	19	79
Jumlah		24	100

*Sumber: Perolehan nilai siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar*

Berdasarkan data hasil belajar diatas diperoleh sebanyak 19 siswa (79%) dalam kategori tidak tuntas, sedangkan sebanyak 5 siswa (21%) dalam kategori tuntas.

Setelah dilaksanakan pretest maka selanjutnya diberikan perlakuan berupa pembelajaran dikelas dengan menggunakan media gambar tiga dimensi sebanyak 2 kali pertemuan.

Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, maka dilanjutkan dengan melakukan uji posttest. Adapun hasil belajar siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai mengalami peningkatan dari hasil belajar sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.8 Distribusi Frekuensi dan kategori nilai hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar setelah diberikan perlakuan (*post test*) Dengan skala 100**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	90-100	Sangat baik	2	8,3
2	71-89	Baik	16	66,7
3	51-70	cukup	3	12,5
4	31-50	Kurang	3	12,5
5	0 - 30	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			24	100

*Sumber: Hasil tes siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar*

Pada tabel diatas terlihat tingkat hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai kota Makassar dengan penerapan media gambar tiga dimensi yakni berada pada kategori sebanyak 2 siswa (8,3%) pada kategori sangat baik, sebanyak 16 siswa (66,7%) pada kategori baik, sebanyak 3 siswa(12,5%) pada kategori cukup, sebanyak 3 siswa(12,5%) pada kategori kurang.

Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas V SD Inpres Bontomanai sebesar 70 yang nilai rata-rata tersebut berada pada interval

66-80 yang berarti termasuk kedalam kategori baik. Ini menunjukkan bahwa hasil matematika siswa kelas V SD Inpres Bontomanai berada pada kategori baik . hal ini berdasarkan pada hasil yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Matematika setelah diterapkannya media gambar tiga dimensi.

**Tabel 1.9 Data Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	15	78,3
$0 \leq x < 70$	Tidak Tuntas	9	21,7
Jumlah		24	100

*Sumber: Perolehan nilai siswa kelas V SD Inpres Bontomanai*

Berdasarkan data hasil belajar diatas diperoleh sebanyak 9 siswa (21,7%) dalam kategori tidak tuntas, sedangkan sebanyak 15 siswa (78,3%) dalam kategori tuntas. Apabila dikaitkan dengan indikator Kriteria Ketuntasan hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM 75 sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas mencapai 78,3%.

Berdasarkan hasil belajar Matematika sebelum diberikan perlakuan (pretest) yaitu penerapan gambar tiga dimensi dan sesudah diberikan perlakuan (posttest) yaitu penerapan gambar tiga dimensi selanjutnya dianalisis untuk mengetahui gain (peningkatan) ternormalisasi hasil belajar matematika dengan cara membandingkan hasil pretest dan hasil posttest diperoleh:

$$g = \frac{70 - 50,86}{100 - 70}$$

$$= \frac{19,14}{30}$$

$$= 0,638$$

Untuk klasifikasi gain ternormalisasi terlihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

**Tabel 1.10 Kriteria Tingkat Gain Ternormalisasi**

Nilai Gain Ternormalisasi	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

*Sumber : (Fitriani, 2013 : 106)*

Berdasarkan perhitungan peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan rumus dari ternormalisasi, maka sesuai dengan hasil perhitungan yang diperoleh yakni 0,638 yakni berada pada kategori sedang.

## **2. Deskriptif Aktivitas Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.**

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar tiga dimensi selama 2 kali pertemuan dinyatakan dalam presentase sebagai berikut:

Tabel 1.11 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

## HASIL ANALISIS AKTIVITAS SISWA

No	Akrivitas Siswa	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Skor				Keterangan
				1	2	3	4	
1	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru	18	75			✓		Aktif
2	Menjawab pertanyaan dari guru	19	79			✓		Aktif
3	Berani mengajukan pertanyaan	19	79			✓		Aktif
4	Mengerjakan tugas yang diberikan guru	22	91				✓	Sangat Aktif
5	Berani tampil didepan kelas	22	91				✓	Sangat Aktif
6	Merespon jawaban teman	24	100				✓	Sangat Aktif
<b>Jumlah Siswa (24)</b>								<b>Aktif</b>

Sumber: Aktifitas belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.

Hasil pengamatan aktifitas belajar siswa dari beberapa indikator menunjukkan bahwa:

- Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru menunjukkan persentase sebesar 75% sehingga menunjukkan kedalam kategori skor (3) yakni kategori siswa aktif
- Menjawab pertanyaan dari guru menunjukkan persentase sebesar 79% sehingga menunjukkan kedalam kategori skor (3) yakni kategori siswa aktif

- c. Berani mengajukan pertanyaan menunjukkan persentase sebesar 79% sehingga menunjukkan kedalam kategori skor (3) yakni kategori siswa aktif
- d. Mengerjakan tugas yang diberikan guru menunjukkan persentase sebesar 91% sehingga menunjukkan kedalam kategori skor (4) yakni kategori siswa sangat aktif.
- e. Berani tampil didepan kelas menunjukkan persentase sebesar 91% sehingga menunjukkan kedalam kategori skor (4) yakni kategori siswa sangat aktif.
- f. Merespon jawaban teman menunjukkan persentase sebesar 100% sehingga menunjukkan kedalam kategori skor (4) yakni kategori siswa aktif

Dari skor tiap indikator diatas memperoleh rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pembelajaran matematika dengan penggunaan media gambar tiga dimensi sebanyak 85,2%

### **3. Deskriptif Angket Respon Siswa terhadap Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.**

Hasil angket respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media gambar tiga dimensi pertemuan dinyatakan dalam presentase sebagai berikut, yaitu pada pernyataan tampilan media gambar tiga dimensi terlihat menarik menunjukkan jumlah responden sebanyak 24 siswa yakni pada persentase sebesar (100%), pada pernyataan materi sesuai dengan media gambar tiga dimensi menunjukkan jumlah responden sebanyak 23 siswa yakni pada persentase sebesar (96%), pada pernyataan media gambar tiga dimensi mudah



untuk dipahami menunjukkan jumlah responden sebanyak 24 siswa yakni pada persentase sebesar (100%), pada pernyataan dengan menggunakan media gambar tiga dimensi pembelajaran semakin menyenangkan menunjukkan jumlah responden sebanyak 24 siswa yakni pada persentase sebesar (100%), pada pernyataan dengan metode permainan melalui media gambar tiga dimensi membuat saya termotivasi untuk belajar menunjukkan jumlah responden sebanyak 22 siswa yakni pada persentase sebesar (92%), dan pada pernyataan pembelajaran matematika dengan menggunakan media gambar tiga dimensi membuat saya aktif dalam pembelajaran menunjukkan jumlah responden sebanyak 24 siswa yakni pada persentase sebesar (100%).

#### **4. Efektifitas Penggunaan Media Gambar Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar**

Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dengan tipe uji one sample kolmogorov smirnov seperti dibawah ini:

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pretest	Posttest
N		24	24
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	50.0000	69.1667
	Std. Deviation	17.93709	15.29895
	Absolute	.170	.272
Most Extreme Differences	Positive	.159	.156
	Negative	-.170	-.272
Kolmogorov-Smirnov Z		.832	1.331
Asymp. Sig. (2-tailed)		.494	.058

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai dengan penerapan media gambar tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa dirumuskan dengan statistik uji one sample t-test seperti dibawah ini:

**One-Sample Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	24	50.0000	17.93709	3.66139
Posttest	24	69.1667	15.29895	3.12289

**One-Sample Test**

	Test Value = 0					
	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest	13.656	23	.000	50.00000	42.4258	57.5742
Posttest	22.148	23	.000	69.16667	62.7065	75.6268

Berdasarkan data yang diperoleh nilai hasil pretest dan posttest, diperoleh nilai pretest dengan rata-rata sebesar 57,6 sedangkan pada nilai posttest diperoleh nilai rata-rata sebesar 75,6. Dengan data hasil akhir yang diperoleh dari perolehan gain normalitas sebesar 0,638. Berdasarkan data tersebut maka diperoleh pengujian hipotesis yang telah di peroleh yakni  $0,638 > 0,29$  yang artinya terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Bontomanai setelah diterakan media gambar tiga dimensi dalam pembelajaran matematika.

#### 1. Menentukan nilai $Z_{\text{tabel}}$

Untuk mencari  $Z_{\text{tabel}}$  peneliti menggunakan tabel Z maka diperoleh nilai  $Z = 0,638$  maka diperoleh  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  atau  $0,638 > 0,356$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa

$H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa penerapan media gambar tiga dimensi efektif terhadap hasil belajar yakni dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai kota Makassar.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika**

Penelitian ini dilakukan hanya satu kelas yakni kelas V SD Inpres Bontomanai dengan jumlah 24 siswa yakni diantaranya 8 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Dalam pelaksanaannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam belajar, hal ini dikarenakan bahwa masih banyaknya siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran yakni diantaranya masih banyaknya siswa kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, kurangnya respon siswa terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru, kurangnya siswa keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, serta kurangnya respon siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

### **2. Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran**

Metode ceramah yang biasanya diterapkan pada kenyataannya kurang menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari reaksi siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran yang diantara mereka banyak yang lebih memilih untuk diam dan hanya duduk serta mendengarkan penjelasan dari guru tersebut. Selain itu siswa sering mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru,

bahkan siswa sering bergantian keluar masuk kelas karena kurangnya dilibatkan dalam proses pembelajaran.

Suatu kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa mengalami perubahan yang positif. Sedangkan pengertian hasil belajar itu sendiri adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki sebagai hasil pembelajaran yang diamati melalui penampilan siswa untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai diadakan penilaian dan salah satu alat ukur yang digunakan adalah tes.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka sangat diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran serta membuat siswa merasa dilibatkan dalam setiap pembelajaran yang sedang berlangsung, maka hal ini peneliti mengemukakan bahwa media pembelajaran yang dimaksud yakni media pembelajaran gambar tiga dimensi. Yakni media pembelajaran yang menyajikan konsep pembelajaran yang menarik dan memberikan kesan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

### **3. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika**

Media gambar tiga dimensi dikatakan efektif apabila memberikan dampak yang positif yakni adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Penerapan media gambar tiga dimensi dengan nilai pretest menunjukkan nilai rata-rata 52, 1 yakni dengan kategori hasil belajar 1 siswa (4,2%) yang berada pada kategori sangat baik, 4 siswa (16,7%) yang berada pada kategori baik, 6 siswa (25%)

yang berada pada kategori cukup, 13 siswa (54,1%) yang berada pada kategori kurang. Maka melihat dari persentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika sebelum diterapkan media gambar tiga dimensi tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil posttest setelah diterapkannya media gambar tiga dimensi adalah berada pada kategori sebanyak 2 siswa (8,3%) pada kategori sangat baik, sebanyak 16 siswa (66,7%) pada kategori baik, sebanyak 3 siswa (12,5%) pada kategori cukup, sebanyak 3 siswa (12,5%) pada kategori kurang. Maka melihat dari persentase yang diperoleh dari hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai 70 %. Hal ini dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media gambar tiga dimensi pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji normalitas, dapat diketahui bahwa nilai  $Z_{hitung}$  sebesar 0,638, dengan pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $Z_{tabel} = 0,235$ . Oleh karena itu  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis Laternatif ( $H_a$ ) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam penerapan media gambar tiga dimensi terhadap hasil belajar Matematika kelas V SD Inpres Bontomanai. Hasil dari analisis tersebut sejalan pula dengan hasil dari pengumpulan data berupa observasi yang telah dibagikan kepada tiap siswa mengenai aktivitas pembelajaran yang dapat disimpulkan bahwa media gambar tiga dimensi efektif terhadap hasil belajar matematika.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Gambar Model terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar lebih memberikan pengaruh dibandingkan sebelum adanya penerapan Media Gambar Model. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar dengan menggunakan media gambar model dapat meningkat dari rata-rata nilai pretest 50 meningkat menjadi 70 dari rata-rata posttest. Secara statistik dapat dibuktikan adanya pengaruh hasil belajar siswa dengan penerapan media gambar model terhadap mata pelajaran matematika.

Penerapan media gambar model terhadap hasil belajar matematikal pada siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai selain dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, juga dapat melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran.

#### **B. Saran**

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan hasil penelitian terhadap penerapan media gambar model mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para guru khususnya di SD Inpres Bontomanai Kota Makassar, agar kiranya dapat menerapkan media gambar model dalam proses belajar

mengajar, agar mampu memberikan kesan aktif dan menyenangkan pada setiap siswa

2. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media gambar model ini dengan menerapkan pada mata pelajaran yang lain untuk mengetahui apakah metode pembelajaran ini dapat memberikan dampak yang positif bagi mata pelajaran yang lain. Hal ini diharapkan agar proses pembelajaran dapat dicapai dengan tujuan yang diharapkan bersama.
3. Kepada calon peneliti, agar dapat mengembangkan metode yang digunakan dengan cara menambah sumber yang lebih relevan agar penerapan media gambar model semakin baik untuk diterapkan didalam pembelajaran dikelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Sri. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azis, Muliani. 2015. *Manajemen Berbasis Sekolah (MBS)*. Makassar: Alauddin University Press.
- Azhar, Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Al Fasyi, Muhammad, Khusnul. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fitriani. 2011. *Promosi Kesehatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hanafiah, Suhana Cucu. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Kompri. 2014. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Jambi: CV. Alfabeta.
- Martiyono. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Kebumen: Aswa Pressindo.
- Marsigit. 2008. *Pendekatan Matematika Pada Pembelajaran Pecahan di SMP*. 29 Maret
- Miarso. 2004. *Menyemai Benih Pendidikan*. Yogyakarta: Buku Beta.
- Nana, Sayodi Sukmadinata. 2013. *Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Rosda
- Nur, Hanis.,dkk. *Keterampilan Dasar Dalam Proses Pembelajaran*. Makassar: CV. Berkah Utami
- Nugroho, Thomas Adi, 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses IPA Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahmawati Afifatuh. 2015. *Efektifitas Pembelajaran : Jurnal pendidikan usia dini*. Volume 9 Edisi 1, April. 2015.



- Riduwan. 2003. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Rita, Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNYPress
- Rima Wati Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena. Penerbit@gmail.com
- Susilana Rudi, dkk. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Sahabuddin. 2007. *Mengajar dan Belajar*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Somantri, Muhammad Nu'mang. 2013. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan*. Bandung: Rosda
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Suherman, Erman, dkk. 2003. *Strategi Belajar Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI
- Susanto, Ahmad. 20012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2009. *Pengaruh Metode Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar SMK Negeri 13 Makassar*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Makassar.
- Suyadi. 2015. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosda
- Umaedi, dkk. 2007. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Usman & Susilawati. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Yatim Rianto. 2014. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Makassar: Kencana

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## (RPP)

**Nama Sekolah** : SD Inpres Bontomanai

**Kelas/Semester** : V / 1(satu)

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Alokasi Waktu** : 2 x 35 Menit

### A. Standar Kompetensi

1. Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah

### B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menggunakan faktor prima untuk menentukan FPB dan KPK

### C. Indikator

- Menentukan KPK dan FPB dengan Menggunakan faktor prima dan faktorisasi prima

### D. Tujuan pembelajaran

- Setelah mempelajari pelajaran ini siswa di harapkan dapat menentukan FPB dan KPK dengan menggunakan faktor prima

### E. Materi Pokok

- Menentukan FPB dan KPK dengan faktor prima dan faktorisasi prima

### F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Siantifik
- Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan

### G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	<p>➤ <b>Apersepsi / Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Memberi salam , berdoa, mengabsen siswa dan mempersiapkan materi yang diajarkan.</li><li>• Guru menyampaikan materi yang akan di ajarkan</li></ul>	

<b>Inti</b>	<p>➤ <b>Eksplorasi</b></p> <p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menggunakan faktor prima untuk menentukan FPB dan KPK</li> </ul> <p>➤ <b>Elaborasi</b></p> <p>Dalam kegiatan elaborasi, guru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan tentang FPB dan KPK</li> <li>• Guru menjelaskan cara mencari FPB dan KPK dengan menggunakan faktorisasi prima</li> <li>• Guru menjelaskan cara mencari FPB dan KPK dengan menggunakan pohon faktor</li> <li>• Guru meminta siswa untuk memperhatikan media pohon faktor yang ada di depan</li> <li>• Guru memberikan beberapa contoh cara menentukan FPB dan KPK dua bilangan dan tiga bilangan , setelah itu guru meminta salah satu siswa maju kedepan untuk mengerjakan soal di papan tulis</li> <li>• Guru memberikan soal-soal latihan untuk menguji kemampuan siswa</li> <li>• Ketika siswa mengerjakan soal, guru berkeliling untuk memberikan motivasi, membantu siswa yang membutuhkan atau memberikan pertanyaan tambahan untuk menggali pemahaman siswa</li> </ul>	

	<p>➤ <b>Konfirmasi</b></p> <p><b>Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, dan menyimpulkan pembelajaran.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru dan siswa bersama sama menyimpulkan pembelajaran</li> <li>Memberikan penilaian hasil kerja siswa baik secara tertulis, lisan maupun perbuatan yang telah dilakukan siswa.</li> <li>Memberikan tugas atau PR</li> <li>Menutup pelajaran</li> </ul>	

#### H. Alat dan sumber

- Alat
  - Media
  - Spidol
  - Penghapus
- Sumber
  - Buku paket

#### I. Kriteria Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Intrumen/ Soal
❖ Menggunakan faktor prima dan faktorisasi prima yang berkaitan dengan FPB dan KPK	Tugas individu	Isian	<ul style="list-style-type: none"> <li>Carilah FPB dan KPK dari 32 dan 60</li> <li>Carilah FPB dan KPK dari 30 dan 75</li> <li>dst</li> </ul>

➤ **Produk (Hasil diskusi)**

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

➤ **Performasi**

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bekerjasama</li> <li>• Kadang-kadang kerjasama</li> <li>• Tidak kerjasama</li> </ul>	4 2 1
2.	Partisipasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktif berpartisipasi</li> <li>• Kadang-kadang aktif</li> <li>• Tidak aktif</li> </ul>	4 2 1

➤ **Lembar penilaian**

No	Nama siswa	Performan			Produk	Jumlah skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

CATATAN:

Nilai= (Jumlah skor:Jumlah skor maksimal) x10

Makassar, 10 Agustus 2017

Mahasiswa

**IRMAWATI**  
**NIM: 10540 8523 13**

**Mengetahui,**

Kepala Sekolah

SD Inpres Bontomanai

Guru Kelas

**Alimuddin, S.Pd**

**NIP. 19650317 199211 1 002**

**Hj. Farida, S.Pd**

**NIP. 19601231 198206 2 085**

# MATERI AJAR

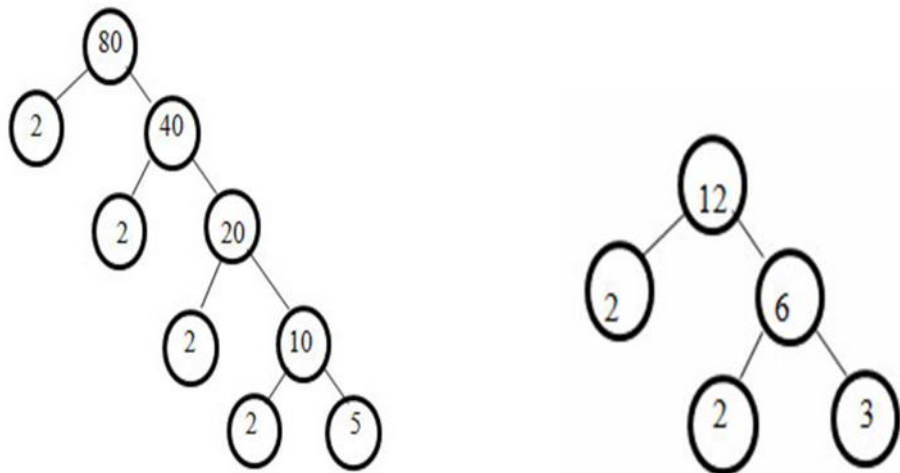
Menentukan FPB dan KPK dengan menggunakan faktorisasi prima.

❖ Cara mencari FPB dari 2 atau 3 bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima yaitu:

1. Tulislah faktorisasi dari bilangan-bilangan tersebut
2. Pilih faktor yang sama dari bilangan-bilangan tersebut
3. Jika ada faktor yang sama dari setiap bilangan tetapi banyaknya berbeda pilih faktor yang paling sedikit atau faktor dengan pangkat terkecil.

Contohnya:

Tentukan FPB dari 80 dan 12 dengan menggunakan faktorisasi prima



Faktorisasi prima dari 80 :  $2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 5$

Faktorisasi prima dari 12 :  $2 \times 2 \times 3$

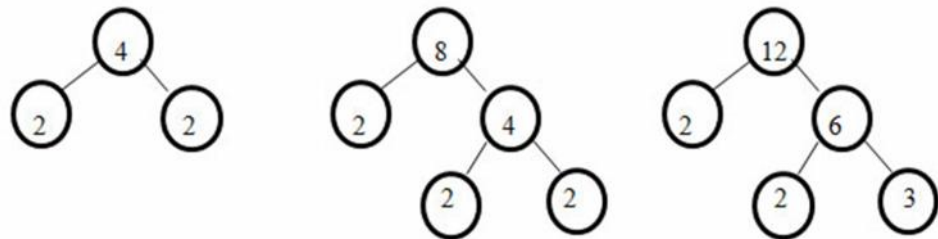
Jadi FPB dari 80 dan 12 adalah :  $2 \times 2 = 4$

❖ Cara mencari KPK dari 2 atau 3 bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima yaitu:

1. Tulislah faktorisasi prima dari bilangan-bilangan tersebut
2. Pilih faktor yang sama dan tidak sama dari bilangan tersebut
3. Jika ada faktor yang sama dari setiap bilangan, tetapi banyaknya berbeda pilihlah faktor yang paling banyak atau dengan pangkat yang terbesar.

Contohnya:

Tentukan KPK dari 4, 8 dan 12 dengan menggunakan faktorisasi prima



Faktorisasi prima dari 4 :  $2 \times 2$

Faktorisasi prima dari 8 :  $2 \times 2 \times 2$

Faktorisasi prima dari 12 :  $2 \times 2 \times 3$

Jadi FPB dari 4, 8 dan 12 adalah :  $2 \times 2 \times 2 \times 3 = 24$



## **Lembar Kerja Siswa**

**Nama** :

**Kelas** :

**Jawablah soal di bawah ini dengan benar !**

1. Tentukan FPB dari 2 bilangan dan 3 bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima:

- |                |                    |
|----------------|--------------------|
| a. 24 dan 64   | d. 45, 70, dan 225 |
| b. 108 dan 200 | e. 50, 75, dan 150 |
| c. 42 dan 54   |                    |

2. Tentukan KPK dari 2 bilangan dan 3 bilangan dengan menggunakan faktorisasi prima:

- |              |                  |
|--------------|------------------|
| a. 30 dan 36 | d. 40, 60 dan 90 |
| b. 42 dan 54 | e. 28, 48 dan 72 |
| c. 24 dan 28 |                  |

**JAWABAN**

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

## (RPP)

**Nama Sekolah** : SD Inpres Bontomanai

**Kelas/Semester** : V / 1(satu)

**Mata Pelajaran** : Matematika

**Alokasi Waktu** : 2 x 35 Menit

### A. Standar Kompetensi

1. Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah

### B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menggunakan faktor prima untuk menentukan FPB dan KPK

### C. Indikator

- Menentukan KPK dan FPB dengan Menggunakan faktor prima dan faktorisasi prima

### D. Tujuan pembelajaran

- Setelah mempelajari pelajaran ini siswa di harapkan dapat menentukan FPB dan KPK dengan menggunakan faktor prima

### E. Materi Pokok

- Menentukan FPB dan KPK dengan faktor prima dan faktorisasi prima

### F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Siantifik
- Metode : Ceramah, tanya jawab, penugasan

### G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	<p>➤ <b>Apersepsi / Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Memberi salam , berdoa, mengabsen siswa dan mempersiapkan materi yang diajarkan.</li><li>• Guru menyampaikan materi yang akan di ajarkan</li></ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi penjelasan tentang materi yang akan dipelajari misalnya FPB dan KPK</li> </ul>	
<b>Inti</b>	<p>a. Tahap enaktif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menampilkan gambar yang menjadi objek dalam materi pembelajaran</li> <li>Guru menjelaskan tentang FPB dan KPK</li> <li>Guru menjelaskan FPB dan KPK dengan menggunakan faktorisasi prima</li> <li>Guru menjelaskan perbedaan FPB dan KPK</li> <li>Guru meminta siswa untuk mengamati gambar FPB dan KPK dengan menggunakan pohon faktor dan menjelaskan gambar tersebut sesuai dengan pemahamannya</li> <li>Kemudian guru menegaskan kembali ungkapan siswa agar sesuai dengan yang diharapkan</li> </ul> <p>b. Tahap ikonik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan contoh FPB dan KPK kepada siswa kemudian siswa akan mengeneralisasikan untuk menemukan jawabannya</li> <li>Guru memberikan soal-soal latihan untuk menguji kemampuan siswa</li> </ul> <p>c. Tahap simbolik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengarahkan siswa untuk memantapkan pengetahuan konseptual dan pengetahuan proseduralnya tentang FPB dan KPK.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Akhir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru dan siswa bersama sama menyimpulkan pembelajaran</li> <li>Memberikan penilaian hasil kerja siswa baik secara tertulis, lisan maupun perbuatan yang telah dilakukan siswa.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk memperdalam pengetahuan siswa tentang FPB dan KPK, maka guru dapat memberikan PR dengan menggunakan faktorisasi prima</li> <li>• Menutup pelajaran</li> </ul>	
--	--	--

#### H. Alat dan sumber

- Alat
  - a. Media
  - b. Spidol
  - c. Penghapus
- Sumber
  - a. Buku paket

#### I. Kriteria Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Intrumen/ Soal
❖ Menggunakan faktor prima dan faktorisasi prima yang berkaitan dengan FPB dan KPK	Tugas individu	Isian	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Carilah FPB dan KPK dari 32 dan 60</li> <li>○ Carilah FPB dan KPK dari 30 dan 75</li> <li>○ dst</li> </ul>

#### ➤ Produk (Hasil diskusi)

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semua benar</li> <li>• Sebagian besar benar</li> <li>• Sebagian kecil benar</li> <li>• Semua salah</li> </ul>	4 3 2 1

➤ **Performasi**

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bekerjasama</li> <li>• Kadang-kadang kerjasama</li> <li>• Tidak kerjasama</li> </ul>	4 2 1
2.	Partisipasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktif berpartisipasi</li> <li>• Kadang-kadang aktif</li> <li>• Tidak aktif</li> </ul>	4 2 1

➤ **Lembar penilaian**

No	Nama siswa	Performan			Produk	Jumlah skor	Nilai
		Pengetahuan	Praktek	Sikap			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

CATATAN:

Nilai= (Jumlah skor:Jumlah skor maksimal) x10

Makassar, 13 Agustus 2017

Mahasiswa

**IRMAWATI**  
**NIM: 10540 8523 13**

**Mengetahui,**

Kepala Sekolah

SD Inpres Bontomanai

Guru Kelas

**Alimuddin, S.Pd**

**NIP. 19650317 199211 1 002**

**Hj. Farida, S.Pd**

**NIP. 19601231 198206 2 085**

**DAFTAR HADIR  
SISWA KELAS V  
SD INPRES BONTOMANAI  
PROGRAM PENELITIAN *PRETEST***

<i>No</i>	<i>Nama Siswa</i>	<i>Pertemuan</i>	<i>Keterangan</i>
1	Almiani Putri	✓	
2	Ashlam ArafatA	✓	
3	Akifah Nailah. h	✓	
4	Abdul Wahid	✓	
5	Atria Saula Gienah	✓	
6	Bakri	✓	
7	Farid	✓	
8	Ilham	✓	
9	Ishatul	✓	
10	Ilya Afianti Asis	✓	
11	Mukti Alfarisi	✓	
12	Muh. Raka	✓	
13	Muh. Fajrin	✓	
14	Muh. Fadil	✓	
15	Nur Uswatun Hasana	✓	
16	Nur Azisa Fatwanti. A	✓	
17	Nur Annisa	✓	
18	Saskia. M	✓	
19	Putri Sakina	✓	
20	Yusran	✓	
21	Raehan	✓	
22	Rini	✓	
23	Zaskia	✓	
24	Zahra	✓	

**DAFTAR HADIR**  
**SISWA KELAS V**  
**SD INPRES BONTOMANAI**  
**PROGRAM PENELITIAN *POSTTEST***

<i>No</i>	<i>Nama Siswa</i>	<i>Pertemuan</i>	<i>Keterangan</i>
1	Almiani Putri	✓	
2	Ashlam ArafatA	✓	
3	Akifah Nailah. h	✓	
4	Abdul Wahid	✓	
5	Atria Saula Gienah	✓	
6	Bakri	✓	
7	Farid	✓	
8	Ilham	✓	
9	Ishatul	✓	
10	Ilya Afianti Asis	✓	
11	Mukti Alfarisi	✓	
12	Muh. Raka	✓	
13	Muh. Fajrin	✓	
14	Muh. Fadil	✓	
15	Nur Uswatun Hasana	✓	
16	Nur Azisa Fatwanti. A	✓	
17	Nur Annisa	✓	
18	Saskia. M	✓	
19	Putri Sakina	✓	
20	Yusran	✓	
21	Raehan	✓	
22	Rini	✓	
23	Zaskia	✓	
24	Zahra	✓	



### Analisis Nilai Pretest / Posttest

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Almiani Putri	40	60
2	Ashlam ArafatA	50	80
3	Akifah Nailah. h	30	70
4	Abdul Wahid	60	80
5	Atria Saula Gienah	50	80
6	Bakri	50	70
7	Farid	40	80
8	Ilham	20	30
9	Ishatul	60	60
10	Ilya Afianti Asis	30	70
11	Mukti Alfarisi	30	30
12	Muh. Raka	70	70
13	Muh. Fajrin	60	90
14	Muh. Fadil	60	80
15	Nur Uswatun Hasana	70	70
16	Nur Azisa Fatwanti. A	70	80
17	Nur Annisa	30	70
18	Saskia. M	90	90
19	Putri Sakina	60	70
20	Yusran	30	50
21	Raehan	70	80
22	Rini	60	70
23	Zaskia	40	60
24	Zahra	30	70

**ANGKET PENILAIAN UJI COBA LAPANGAN**  
**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TIGA DIMENSI TERHADAP**  
**HASIL BELAJAR MATEMATIKA**  
**DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR TIGA DIMENSI**

Nama :

Kelas :

**Skala Penilaian:**

Ya = 1

Tidak = 0

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Tampilan media gambar tiga dimensi terlihat menarik		
2.	Materi sesuai dengan media gambar tiga dimensi		
3.	Media gambar tiga dimensi mudah untuk dipahami		
4.	Dengan menggunakan media gambar tiga dimensi pembelajaran semakin menyenangkan		
5.	Dengan metode permainan melalui media gambar tiga dimensi membuat saya termotivasi untuk belajar		
6.	Pembelajaran matematika dengan menggunakan media gambar tiga dimensi membuat saya aktif dalam pembelajaran		

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** :  
**Nama Siswa** :  
**Kelas** :  
**Observer** :

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrument Aktivitas Belajar Siswa

Kriteria penilaian aktivitas belajar murid

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Aktif

4 = Sangat Aktif

No	Indikator	Skor			
		Kurang	Cukup	Aktif	Sangat Aktif
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.	Murid tidak memperhatikan sama sekali	Murid kurang memperhatikan	Murid kadang-kadang memperhatikan	Murid memperhatikan dengan baik
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.	Murid tidak menjawab sama sekali	Murid menjawab pertanyaan tapi belum tepat	Murid menjawab pertanyaan dengan baik	Murid menjawab sesuai dengan pertanyaan
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.	Murid tidak berani bertanya pada guru	Murid masih ragu-ragu dalam bertanya	Murid berani bertanya kepada guru.	Murid mengajukan pertanyaan dengan baik sesuai dengan pelajaran.
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.	Murid tidak mengerjakan tugas	Murid mengerjakan tugas tapi belum tepat	Murid mengerjakan tugas dengan baik.	Murid mengerjakan tugas sesuai dengan perintah
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.	Tidak berani tampil	Masih malu ketika tampil di depan kelas	Kadang-kadang tampil di depan kelas	Selalu berani tampil di depan kelas
6.	Merespon jawaban teman.	Tidak ada respon	Respon murid jarang	Respon murid cukup baik	Respon murid sangat baik

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Almiani Putri  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Ashlam ArafatA  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Akifah Nailah. h  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Abdul Wahid  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				



## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Atria Saula Gienah  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Bakri  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Farid  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Ilham  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Ishatul  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Ilya Afianti Asis  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Mukti Alfarisi  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Muh. Raka  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				



## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Muh. Fajrin  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Muh. Fadil  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Nur Uswatun Hasana  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Nur Azisa Fatwanti. A  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Nur Annisa  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Saskia. M  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Putri Sakina  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Yusran  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				



## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Raehan  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Rini  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Zaskia  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

## Instrumen Aktivitas Belajar Siswa

**Sekolah** : SD Inpres Bontomanai  
**Nama Siswa** : Zahra  
**Kelas** : V  
**Observer** : Irmawati

Petunjuk:

Berilah tanda centang “√” pada pernyataan yang dianggap paling sesuai.

**1 = Kurang**

**2 = Cukup**

**3 = Aktif**

**4 = Sangat Aktif**

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.				
2.	Menjawab pertanyaan dari guru.				
3.	Berani mengajukan pertanyaan kepada guru.				
4.	Mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
5.	Berani tampil di depan kelas untuk menjawab soal yang diberikan.				
6.	Merespon jawaban teman.				

**Tabel 1.10 Hasil Angket Respon Siswa**

**HASIL ANALISIS ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA DENGAN PENERAPAN MEDIA GAMBAR TIGA DIMENSI**

No	Pernyataan	Jumlah skor jawaban		persentase	Keterangan
		Ya (1)	Tidak (0)		
1	Tampilan media gambar tiga dimensi terlihat menarik	24		100%	
2	Materi sesuai dengan media gambar tiga dimensi	23	1	96%	
3	Media gambar tiga dimensi mudah untuk diahami	24		100%	
4	Dengan menggunakan media gambar tiga dimensi pembelajaran semakin menyenangkan	24		100%	
5	Dengan metode melalui media gambar tiga dimensi membuat saya termotivasi untuk belajar	22	2	92%	
6	Pembelajaran matematika dengan menggunakan media gambar tiga dimensi membuat saya aktif dalam pembelajaran	24		100%	
<b>Jumlah</b>				<b>98%</b>	

*Sumber: Hasil angket respon siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar.*

**Tabel Z (Tabel Distribusi Z)**

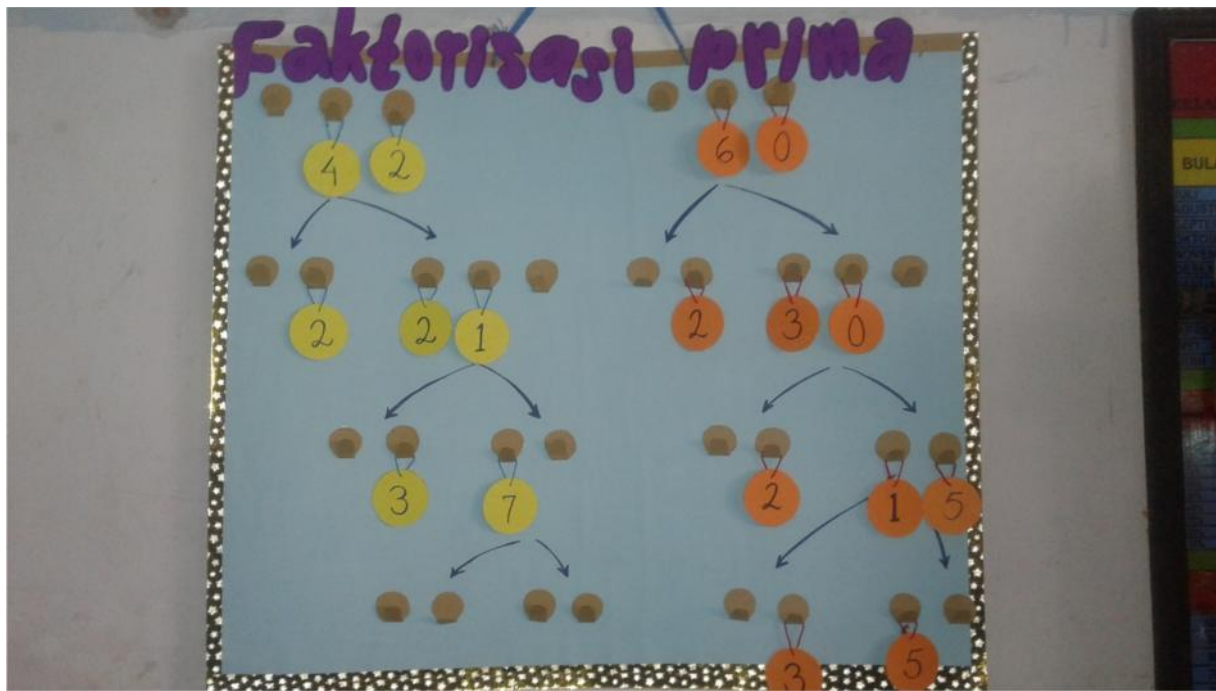
tabel z dari 0 sampai 4 dan tabel z dari -4 sampai nol (langsung gabung dalam bentuk html)

z	0	0,01	0,02	0,03	0,04	0,05	0,06	0,07	0,08	0,09
0,0	0,0000	0,0399	0,0798	0,1197	0,1595	0,1994	0,2392	0,2790	0,3188	0,3586
0,1	0,3983	0,4380	0,4776	0,5172	0,5567	0,5962	0,6356	0,6749	0,7142	0,7535
0,2	0,7926	0,8317	0,8706	0,9095	0,9483	0,9871	0,0257	0,0642	0,1026	0,1409
0,3	0,1791	0,2172	0,2552	0,2930	0,3307	0,3683	0,4058	0,4431	0,4803	0,5173
0,4	0,5542	0,5910	0,6276	0,6640	0,7003	0,7364	0,7724	0,8082	0,8439	0,8793
0,5	0,9146	0,9497	0,9847	0,0194	0,0540	0,0884	0,1226	0,1566	0,1904	0,2240
0,6	0,2575	0,2907	0,3237	0,3565	0,3891	0,4215	0,4537	0,4857	0,5175	0,5490
0,7	0,5804	0,6115	0,6424	0,6730	0,7035	0,7337	0,7637	0,7935	0,8230	0,8524
0,8	0,8814	0,9103	0,9389	0,9673	0,9955	0,0234	0,0511	0,0785	0,1057	0,1327
0,9	0,1594	0,1859	0,2121	0,2381	0,2639	0,2894	0,3147	0,3398	0,3646	0,3891
1,0	0,4134	0,4375	0,4614	0,4849	0,5083	0,5314	0,5543	0,5769	0,5993	0,6214
1,1	0,6433	0,6650	0,6864	0,7076	0,7286	0,7493	0,7698	0,7900	0,8100	0,8298
1,2	0,8493	0,8686	0,8877	0,9065	0,9251	0,9435	0,9617	0,9796	0,9973	0,0147
1,3	0,0320	0,0490	0,0658	0,0824	0,0988	0,1149	0,1308	0,1466	0,1621	0,1774
1,4	0,1924	0,2073	0,2220	0,2364	0,2507	0,2647	0,2785	0,2922	0,3056	0,3189
1,5	0,3319	0,3448	0,3574	0,3699	0,3822	0,3943	0,4062	0,4179	0,4295	0,4408
1,6	0,4520	0,4630	0,4738	0,4845	0,4950	0,5053	0,5154	0,5254	0,5352	0,5449
1,7	0,5543	0,5637	0,5728	0,5818	0,5907	0,5994	0,6080	0,6164	0,6246	0,6327
1,8	0,6407	0,6485	0,6562	0,6638	0,6712	0,6784	0,6856	0,6926	0,6995	0,7062
1,9	0,7128	0,7193	0,7257	0,7320	0,7381	0,7441	0,7500	0,7558	0,7615	0,7670















## RIWAYAT HIDUP



**Irmawati**, penulis adalah anak ke-3 dari 4 bersaudara. Lahir dari orang tua antara Ayahanda Hasire dan Ibunda Mudi pada tanggal 31 Desember 1994, bertempat di Batu-balu, Desa Pattongko, Kecamatan Tellulimpoe, Kabupaten Sinjai.

Riwayat pendidikan, penulis menamatkan sekolah dasar pada tahun 2007 di SD 40 Erasa kabupaten Sinjai, kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan MTS Alazar Mannanti kabupaten Sinjai dan tamat pada tahun 2010. Kemudian lanjut ke SMA Negeri 1 Tellulimpoe Kabupaten Sinjai dan Alhamdulillah tamat pada tahun 2013. Pada tahun yang sama pula penulis terdaftar sebagai mahasiswa Angkatan 2013 di Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar sampai sekarang.