

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL SARANG BURUNG TERHADAP PENGUKURAN SATUAN
PANJANG KELAS III SD INPRES JONGAYA**



SKRIPSI

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

Oleh

Muhammad Alif Subhan

105401120118

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2022**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

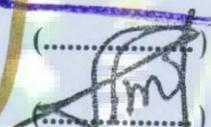
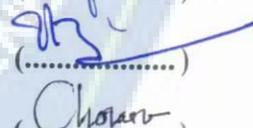
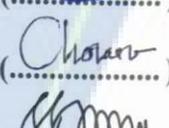
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **MUHAMMAD ALIF SUBHAN**, NIM **105401120118** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **456** Tahun 1443 H/2022 M pada tanggal 29 Dzulhijah 1443 H/28 Juli 2022 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat 29 Juli 2022.

Makassar, 29 Dzulhijah 1443 H

28 Juli 2022 M

Panitia Ujian

- | | | |
|--------------------|-------------------------------------|---|
| 1. Pengawas Umum : | Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. | 
(.....) |
| 2. Ketua : | Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. | 
(.....) |
| 3. Sekretaris : | Dr. Baharullah, M.Pd. | 
(.....) |
| 4. Penguji : | 1. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D. | 
(.....) |
| | 2. Dr. Muhammad Akhir, S.Pd., M.Pd. | 
(.....) |
| | 3. Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd. | 
(.....) |
| | 4. Dr. Haslinda M.Pd. | 
(.....) |

Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar




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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN

Kantor; Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Sarang Burung Terhadap Pengukuran Satuan Panjang Kelas III SD Inpres Jongaya.**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **MUHAMMAD ALIF SUBHAN**

NIM : **105401120118**

Jurusan : **SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

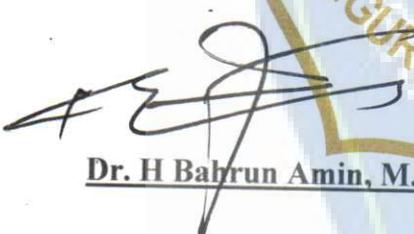
Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

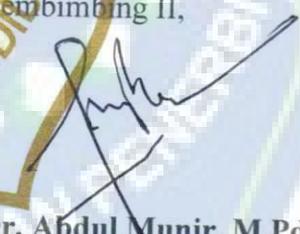
Makassar, 18 Juli 2022

Disetujui oleh,

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. H Bahrudin Amin, M.Hum.

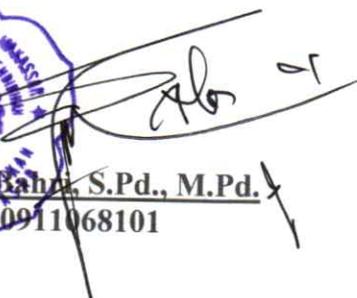

Dr. Abdul Munir, M.Pd.

Diketahui:

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 09011007602


Aham Bahri, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0911068101



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin, NO. 259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Mencrangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Muhammad Alif Subhan
NIM : 105401120118
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan
Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya

Makassar, 13 Juli 2022
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nurstah, S. Hum, M.P.
NBM. 963 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593, fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail: perpustakaan@unismuh.ac.id

ABSTRAK

Muhammad Alif Subhan, 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Sarang burung Terhadap Pembelajaran Pengukuran Satuan panjang pada Siswa kelas III SD Inpres Jongaya.* Skripsi. Dibimbing oleh . H. Bahrin Amin, dan Abdul Munir. Masalah utama dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Penggunaan media Sarang burung dalam pembelajaran Pengukuran Satuan Panjang pada Kelas III SD Inpres Jongaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media Sarang burung dalam pembelajaran Pengukuran Satuan Panjang pada Kelas III SD Inpres Jongaya. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Pre-Eksperimental design* dalam bentuk *penelitian One Grup Pretest Posttest*. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, *pre-test*, *treatment*, *post-test*, dan hasil *pre-test* dan *post-test* dibandingkan dengan uji statistik *t*. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas III SD Inpres Jongaya sebanyak 20 siswa. Hasil pembelajaran Pengukuran Satuan Panjang pada *pretest* memiliki skor rata-rata yakni 58,5 dan dapat dikategorikan rendah, dan hasil tugas pengukuran satuan panjang pada *post-test* memiliki skor rata-rata yakni 79 dan dikategorikan tinggi. Perbandingan rata-rata skor tugas pengukuran satuan panjang sebelum dan sesudah perlakuan meningkat 20,5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, $t_{Hitung} = 11,86$ dan $t_{Tabel 0,05} = 2,093$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $11,86 > 2,093$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti efektif penggunaan media Sarang burung terhadap hasil belajar pembelajaran Pengukuran Satuan Panjang pada siswa Kelas III SD Inpres Jongaya.

Kata Kunci: *Media Sarang Burung, Pengukuran Satuan Panjang, pretest, dan post-test.*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahim

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah Yang Maha Kuasa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Salam dan salawat yang melimpah semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad saw beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang istiqomah dan setia di jalan Allah, hingga akhir zaman nanti. *Amin, ya rabbal alamin !*

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada ayahanda Sudirman dan ibunda Nurhan yang telah mencurahkan cinta dan kasih sayangnya, serta doa yang tiada henti-hentinya demi kesuksesan penulis.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, Skripsi ini tidak dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih sebesar-besarnya kepada Dr. H. Bahrin Amin, M.Hum. Pembimbing I dan Dr. Abdul Munir M.Pd. Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketulusan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Tidak lupa pula penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.,Pd., M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membina, membimbing dan memberikan kemudahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Begitu pula ucapan terima kasih kepada Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan para dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas bimbingan dan jasa-jasa beliau selama penulis mengikuti perkuliahan.

Ucapan terima kasih kepada Farida, S.Pd. Kepala SD Inpres Jongaya. Rahmatiah S.E, guru kelas III SD Inpres Jongaya , atas segala bimbingan dan kerja sama selama penulis mengadakan penelitian. Bapak / Ibu guru serta seluruh staf SD Inpres Jongaya yang telah memberikan bantuan dan petunjuknya selama penulis mengadakan penelitian. Siswa-siswi SD Inpres Jongaya khususnya kelas III atas kerjasamanya.

Rekan seperjuangan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018 terkhusus Kelas G Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas kerjasama yang baik dan saling memberikan motivasi maupun semangat. A. Nasrul, Muh. Ikram Riswandi, Sandi Putra, Bagaskara, Anjas saipullah, Rusdi, Ranga Valentino terima kasih telah memberikan bantuan dan motivasi yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhirnya, hanya kepada Allah Swt kita bermohon semoga. Semoga niat baik dan suci serta usaha yang sungguh – sungguh mendapat ridha disisi – Nya. Amin Ya Rabbal Alamin

Makassar, 20 Juli 2022

Penulis

3. Jenis Media Pengukuran Satuan Panjang	14
4. Media Sarang Burung.....	15
5. Hasil Belajar	19
B. Kerangka piker.....	26
C. Hipotesis Penelitian	29
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
D. Desain Penelitian	32
E. Variabel Penelitian.....	33
F. Definisi Oprasional Variabel.....	33
G. Prosedur Penelitian	34
H. Instrumen Penelitian.....	36
I. Teknik Pengumpulan Data.....	36
J. Teknik Analisis Data.....	37
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian	48
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN.....	50
B. SARAN	50
DAFTAR PUSTAKA	51



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi Penelitian.....	31
3.2 Desain Penelitian	32
3.3 Standar Ketuntasan Pengukuran Satuan Panjang	38
3.4 Table t.....	41
4.1 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Pretest.....	42
4.2 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pretest.....	43
4.3 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Posttest	44
4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pretest.....	45
4.5 Daftar Nilai Kelas III SD Inpres Jongaya (Pretest & Posttest)	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1` Gambar Kerangka Pikir	28



Daftar Lampiran

Lampiran

1. Daftar Hadir Murid Kelas IV SD Inpres Jongaya	54
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	56
3. Soal Pretest.....	60
4. Soal Posttest	61
5. Penilaian tugas pengukuran satuan panjang.....	62
6. Lembar Penilaian Pretest.....	62
7. Lembar Penilaian Pretest.....	63
8. Nilai Hasil Pretest.	67
9. Nilai Hasil Posttest.....	68
10. t-Tabel.....	69
11. Distribusi Nilai Pretest dan Posttest Siswa.	71
12. Menentukan Harga Md.	73
13. Menentukan Harga $\sum X^2 d$	74
14. Menentukan Harga t_{Hitung}	75
15. Dokumentasi.	76
15. Surat Izin Meneliti.....	79

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media dalam proses pembelajaran merangsang kegiatan belajar. Pengertian media secara bahasa berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Interaksi antara siswa dan media merupakan bentuk nyata dari perilaku belajar. Media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep-konsep materi dalam pembelajaran mata pelajaran, sehingga diperlukan media. Dalam proses belajar mengajar terdapat media pembelajaran yang merupakan bagian internal dari proses pembelajaran. Media adalah alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan informasi yang dibutuhkan siswa.

Keberadaan media pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang, memilih dan menggunakan media pembelajaran yang ada dan mengolahnya sendiri, serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan benar.

banyak media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Seperti yang kita ketahui bersama, secara umum penggunaan media pembelajaran

dalam proses pembelajaran adalah untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, yang memang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Media ada tiga jenis yaitu Audio, Visual dan Audio Visual yang pertama adalah jenis media Audio (suara), Media Audio adalah media dengar jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Karena media ini hanya berupa suara, contoh radio dan alat perekam suara, yang kedua adalah Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja, contoh gambar atau foto yang ketiga adalah Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar, dan media sarang burung termasuk dalam jenis media yang ketiga yaitu Audio Visual karena media ini berupa gambar dan suara

Mengingat perlunya media dalam belajar, agar pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien, guru membutuhkan upaya, pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Telah diketahui bahwa peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting

dan dapat membantu memperlancar proses pembelajaran. Namun kenyataan di lapangan, media masih sering diabaikan karena berbagai alasan, seperti kurangnya waktu untuk mempersiapkan pembelajaran, kesulitan alat dan bahan media yang tepat dan efisien. Berdasarkan masalah tersebut, dalam proses pembelajaran, sekolah membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar.

Media Pembelajaran media ini dibuat dengan gabus persegi yang dihiasi dan di tempelkan wadah sarang imitasi yang masing masing sarang memiliki tanda satuan Panjang yang nantinya diisi oleh siswa dengan angka yang berada pada telur imitasi. Guru biasanya hanya membuat tangga pengukuran satuan Panjang di papan tulis lalu bersama siswa mengerjakan tugas tanpa ada gerakan aktif dari siswa, berbeda dengan menggunakan media ini karena siswa akan lebih aktif sebab dia melakukan sesuatu sambil mengerjakan soal seperti naik ke depan dan memasukkan telur yang berisi angka-angka ke dalam media sarang burung yang telah disiapkan dan jawaban pun langsung diketahui dan di tulis oleh siswa

Media *Sarang burung* ini adalah media yang sangat sederhana dalam penggunaannya dan cepat dalam menyelesaikan soal dikarenakan siswa hanya meletakkan telur imitasi yang sudah diberi angka ke media *Sarang burung* dan hasilnya pun langsung terlihat pada total angka yang berada di sarang tersebut sebagaimana pada usia anak SD lebih suka bermain sambil belajar dan anak pada usia ini masih pada tahap operasional konkrit pada tahap ini anak belum mampu mengartikan sebuah konsep dengan abstrak yaitu dia membutuhkan media untuk membantu pemahaman dalam pembelajaran hal ini senada dengan yang dilakukan

Ika Rahmawati dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh media tangsapan terhadap hasil belajar pada materi pengukuran panjang”.

Kelebihan media *Sarang burung* adalah mudah dalam penggunaannya sehingga siswa dapat dengan cepat menyelesaikan soal yang ada, dapat digunakan untuk pembelajaran tematik dan mata pelajaran lainnya, dikemas semenarik mungkin agar meningkatkan atensi siswa. Namun, kekurangan media ini adalah dengan mudahnya hasil yang didapat tetapi hanya dapat menyelesaikan soal yang terdapat angkanya di telur imitasi dan sulit untuk dibawa kemana mana karena media yang bersifat kaku dan besar sehingga tidak dapat di kecilkan atau dilipat.

SD Inpres Jongaya adalah salah satu sekolah yang berada di Kota Makassar tepatnya di Jl. Andi Tonro No. 60 B, Kelurahan Pa'baeng-baeng, Kecamatan Tamalate. Berdasarkan evaluasi sekolah ini, peneliti mewawancarai guru kelas III. Informasi yang peneliti peroleh adalah siswa yang berada di sekolah tersebut belajar dengan menggunakan buku tematik dan setengah dari jumlah siswa hasil belajar masih lebih rendah dari KKM 70, dan menyebutkan bahwa keterbatasan media pembelajaran di sekolah, sehingga media jarang digunakan dan hanya menggunakan buku tematik.

Peneliti melakukan observasi lapangan saat proses pembelajaran di kelas berlangsung, dan menemukan bahwa semangat guru dalam memberikan materi lebih tinggi daripada semangat siswa untuk belajar, sehingga sebagian siswa hanya duduk diam dan mendengarkan di dalam kelas. Sibuk beberapa orang sedang mengobrol dengan teman, akibatnya saat sesi pertanyaan pada saat belajar atau pertanyaan saat ujian, siswa masih lambat dan terkadang kewalahan

menjawab soal, dan hasil belajarnya belum mencapai standar yang diharapkan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata untuk soal sehari-hari masih tergolong rendah yaitu masih di bawah standar ketuntasan minimal (KKM) 70 yang ditetapkan sekolah, pada dasarnya materi ini masih pengenalan diharapkan dengan media dapat lebih efektif dan efisien.

Upaya untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa antara lain dengan memperbaiki proses pembelajaran. Dalam meningkatkan proses pembelajaran, peran guru sangat penting. Oleh karena itu, peneliti berpendapat perlu dilakukan penelitian tentang penggunaan media Sarang burung agar tercapai pembelajaran yang efektif, dan diharapkan hasil belajar siswa dapat lebih ditingkatkan. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul efektifitas penggunaan media Sarang burung terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi pengukuran satuan panjang SD Inpres Jongaya .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan media pembelajaran *Sarang burung* efektif terhadap materi pengukuran satuan Panjang dikelas III SD Inpres Jongaya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran *Sarang burung* pada materi Pengukuran satuan Panjang dikelas III SD Inpres Jongaya,

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Secara Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berkaitan dengan media *Sarang burung* terhadap hasil belajar pada pembelajaran pengukuran satuan Panjang materi satuan panjang sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Melalui media pembelajaran *Sarang burung* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, membantu siswa dalam memahami materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa, yaitu media *Sarang burung*.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Penelitian yang Relevan

- a. Siti Nurfitriah, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. (2019) dengan judul *“Peningkatan Keterampilan Mengukur Satuan Panjang Mata Pelajaran Matematika Melalui Strategi Contextual Teaching And Learning”* dengan sama-sama membahas materi pengukuran satuan Panjang dan mengatakan hasil pembelajaran materi pengukuran Panjang meningkat apabila dengan pendekatan dan media yang tepat disesuaikan dengan materi .
- b. Nur Rodiyah, mahasiswa Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Muhammadiyah Gresik. (2020) dengan penelitian *Penggunaan Permainan Tradisional Pletokan Pada Materi Pengukuran Panjang Kelas II UPT SDN 76 Gresik*. Penelitian ini menggunakan metode *“Game Based Learning”* permainan ini dapat menarik minat siswa serta siswa, sehingga tidak menimbulkan kejenuhan dalam mempelajari materi pengukuran panjang.
- c. Ika Rahmawati, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. (2017) pernah meneliti menggunakan media Tangsapan *“Pengaruh Media Tangsapan*

d. *Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Pengukuran Siswa Kelas 3 Tema 6 Subtema 1 SDN Babatan I Surabaya*” Penelitian ini dilatar belakangi oleh prestasi belajar pengukuran satuan panjang. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pelajaran Pengukuran satuan panjang adalah 61. Akan tetapi, masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM. Pembelajaran terpusat kepada guru kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya peningkatan melalui dengan pemanfaatan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran penerapan Pengukuran satuan panjang dengan menggunakan media tangsapan dan mengetahui peningkatan prestasi siswa kelas 3 SDN Babatan I Surabaya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut KBBI, media dapat di artikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, flim, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan dan sebagainya). Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Penegrtian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Pengertian media pembelajaran menurut Azhar (2011) adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau

wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Arti media pembelajaran menurut Rayanda Asyar (2012) dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, secara umum dapat dibagi menjadi beberapa jenis: (Satrianawati, 2018:10). Media visual: media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indera penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, alat peraga dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala aspek yang dapat membatu dan menarik perhatian, perasaan siswa dalam proses pembelajaran, dan media juga dapat digunakan menyalurkan pesan serta Media secara umum dibagi menjadi 4 yaitu visual (dengan cara melihat atau mengamati), audio (dengan cara mendengar), audio visual (mendengar dan melihat/mengamati) dan multimedia.

b. Fungsi Media

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah e-Learning. Huruf “e” merupakan singkatan dari

“elektronik”. Artinya media pembelajaran berupa alatelektronik, meliputi CD Multimedia Interaktif sebagai bahan ajar offline dan Web sebagai bahan ajar online, AECT (1977).

Levie & Lents (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar

pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985:28), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu :

- a. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan subangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.
- b. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton

bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.

- c. Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorang siswa.

Sementara itu menurut Aminuddin Rasyad (2003:120) mengungkapkan bahwa fungsi dari media pendidikan adalah :

- 1) Membantu memperjelas pokok bahasan yang disampaikan
- 2) Membantu guru memimpin diskusi
- 3) Membantu meringankan peranan guru
- 4) Membantu merangsang siswa berdialog dengan dirinya sendiri
- 5) Membantu mendorong siswa aktif belajar
- 6) Memudahkan guru mengatasi masalah ruang dan waktu
- 7) Memberi pengalaman nyata kepada siswa
- 8) Memberikan perangsang dan pengalaman yang sama kepada seluruh siswa.

c. Manfaat Media

Banyak ahli mengemukakan pendapatnya tentang manfaat media. Di antaranya Sudjana & Rivai (2002: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu dengan media pengajaran akan menjadi lebih menarik dan bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi siswa.

Sedangkan menurut Kemp & Dayton (1985 : 3-4), manfaat media adalah dengan media pengajaran akan lebih menarik dan lebih interaktif, dapat mempersingkat waktu dan pengajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.

Sementara itu Hamalik (1994) berpendapat bahwa manfaat media pendidikan adalah dengan media dapat mengurangi verbalisme, memperbesar perhatian siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, dan dapat memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari media adalah :

- 1) Media dapat meningkatkan motivasi dan menumbuhkan sikap positif terhadap apa yang siswa pelajari.
- 2) Media dapat membuat pelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas, menarik, dan interaktif.

- 3) Dengan media dapat membuat suasana belajar jadi tidak membosankan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Media dapat memberikan pengalaman yang lebih kepada siswa melalui banyak kegiatan belajar yang dilakukan sehingga pelajaran yang disampaikan menjadi lebih berkualitas.

3. Jenis Media Pengukuran Satuan Panjang yang serupa

1) Permainan Tradisional Pletokan

Rodiyah, nur (2020) penerapan strategi pembelajaran permainan tradisional pletokan pada materi pengukuran panjang kelas II upt SDN 76 gresik. Dalam penelitiannya mengatakan bahwa manfaat dari media ini adalah Pletokan dapat melatih keterampilan fisik dan melatih kreativitas anak dalam memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu melalui bermain pletokan dapat menumbuhkan rasa berteman, penuh tanggung jawab, rasa saling membantu, saling menghargai dan saling bekerjasama melalui bermain sambil belajar.

2) Media Tangsapan

Ika Rahmawati (2017) Pengaruh Media Tangsapan Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Pengukuran Panjang Siswa Kelas 3 Tema 6 Subtema 1 SDN Babatan I Surabaya dalam penelitiannya mengatakan Tangsapan merupakan kependekan dari Tangga Satuan Panjang. Tangsapan berbentuk seperti

tangga konversi pada umumnya, namun di sini peneliti membuat inovasi dengan merubah desain dari 2D ke desain 3D. Selain itu peneliti juga menambahkan beberapa warna pada setiap anak tangga untuk membantu siswa mengingat urutan satuan panjang. Media tangsapan dibuat dalam dua versi, yaitu dalam ukuran jumbo dan ukuran mini. Tangsapan ukuran jumbo dibuat sebagai media guru menjelaskan media tangsapan di depan kelas, sehingga, tangsapan tetap terlihat oleh anak yang duduk di bangku paling belakang sekalipun. Sedangkan tangsapan mini dibuat sebagai media yang akan langsung di pakai praktik oleh siswa.

Dari media pengukuran satuan Panjang yang ada peneliti memilih Media sarang burung untuk digunakan dalam pembelajaran materi pengukuran satuan panjang.

4. Media Sarang Burung

a. Pengertian media Sarang burung

Media Sarang burung adalah seperti namanya media ini dibuat dengan menggunakan gabus berbentuk persegi yang dihiasi dan di beri wadah sarang imitasi sehingga berbentuk seperti sarang burung dan media telur imitasi dan pada wadah sarang imitasi terdapat satuan Panjang seperti Km,Hm,Dam,m,Dm,Cm,Mm dan pada telur imitasi terdapat angka-angka yang nantinya akan digunakan dalam mengerjakan soal dari materi pengukuran satuan Panjang contohnya soal 5 Km berapa Hm anak akan mengambil telur angka 5 lalu

menempatkan di Km dan telur angka 0 di Hm maka jawabannya 50 Hm.

b. Manfaat media Sarang burung

Manfaat dari media Sarang burung adalah siswa hanya bermain sambil belajar dikarenakan siswa mengerjakan tugas dengan hanya memasukkan telur imitasi yang memiliki angka ke dalam sarang imitasi. Sehingga siswa tidak akan bosan dalam proses pembelajaran, dan siswa dapat berpikir dengan mudah dan gembira

c. Desain media Sarang burung

Media Sarang burung menggunakan bahan dasar desain gabus 35 cm 35, dan dihiasi semenarik mungkin dan di tempel sarang imitasi yang memiliki masing-masing tanda satuan Panjang yang akan di isi telur yang memiliki angka-angka di setiap telur.

Pada media Sarang burung berbentuk persegi, dihiasi mirip seperti bentukan srang burung di alamnya yang hijau, setiap anak dapat di intruksikan naik kedepan kelas untuk mengerjakan soal materi pengukuran satuan Panjang kemudian anak mengambil telur yang berisi angka dari soal yang ingin di jawab kemudian anak pun meletakkan telur ke wadah sarang dan jawaban langsung di dapat sehingga disini anak dapat bermain dan belajar sehingga anak tidak bosan dalam pembelajaran.

d. Langkah-langkah pada Youtube dan RPP

- 1) Guru menyapa siswa dengan memberisalam, menanyakan kabar
- 2) Siswa berdoa bersama sesuai agama dan kepercayaan masing –

masing dipimpin oleh salah satu siswa

- 3) Guru membuka pelajaran dengan mengarahkan siswa mengamati benda benda disekitar/di dalam rumah
- 4) Menyampaikan tujuan pembelajaran, kegiatan yang akan dilaksanakan serta penilaian yang akan dilakukan
- 5) Selanjutnya, siswa diminta untuk mengamati pohon di sekeliling tempat tinggal.
- 6) Guru menanyakan apakah siswa tahu nama pohon tersebut?
- 7) Guru memperlihatkan gambar-gambar pohon yang biasa di gunakan menjadi bahan baku pembuatan kertas
- 8) Sampaikan informasi bahwa pohon-pohon tersebut
- 9) adalah pohon yang biasa digunakan untuk bahan baku pembuatan kertas, yaitu Pohon Pinus, Akasia, dan Pohon Jati.
- 10) Berdasarkan gambar, pohon manakah yang paling tinggi? Bagaimana mengukur tinggi batang batang pohon tersebut?
- 11) Siswa memerhatikan alat ukur yang ada di Buku siswa. Memilih mana yang paling tepat untuk mengukur batang pohon
- 12) Siswa diperkenalkan dengan satuan yang biasa digunakan untuk mengukur sehari-hari, seperti m, cm, km..
- 13) Ajak siswa untuk menyebutkan satuan panjang yang mereka ketahui. Tuliskan pada buku latihan siswa
- 14) Guru menjelaskan tujuan permasalahan, alat yang digunakan, langkah-langkah melakukan penyelesaian masalah dan pelaporan hasil pemecahan masalah

15) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang.

16) Guru memberikan masing2 kelompok sebuah benda yang akan diukur menggunakan alat ukur

17) kemudian siswa diintrksikan menyelesaikan tugas yang ada setiap perwakilan kelompok siwa dapat naik kedepan kelas dengan memasukkan telur yang berisi angka terhadap soal yang ada lalu mereka langsung dapat hasil dari total angka yang mereka masukkan ke media sarang burung dan hasilnya langsung diketahui

e. Kelebihan media Sarang burung

- 1) Media Sarang burung mempersingkat waktu dalam proses pembelajarann
- 2) Media Sarang burung Membuat pelajaran pengukuran satuan panjang lebih bervariasi dan tidak membosankan.
- 3) Media Sarang burung membuat siswa menjadi aktif karena belajar sambil praktik.
- 4) Media Sarang burung membuat pembelajaran menjadi struktur dan terencana.

f. Kelemahan Sarang burung

- 1) Media Sarang burungsulit di bawa kemana-mana dikarenakan tidak bisa di kecilkan atau dilipat karena bersifat kaku.
- 2) Media Sarang burung hanya digunakan pada materi pengukuran satuan Panjang .

- 3) Media Sarang burung hanya menggunakan satu telur yang bisa diletakkan di sarang yakni hanya satu bilangan 1-9.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Susanto, 2016: 5).

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (1993: 94), bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan

keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai) dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi dan koordinasi *neuromuscular*). Hasil belajar menunjukkan pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku siswa (Nurmawati, 2016: 53).

Ngalim Purwanto (1995:81) berpendapat bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Perubahan tersebut bersifat kontiniu, fungsional, positif dan tanpa disadari. Selanjutnya menurut Ngalim, hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan salah satu indikator berupa tes, hasil ini kemudian dianalisis oleh guru dan diberikan penilaian. Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Hasil belajar menunjukkan adanya prestasi, sedangkan prestasi belajar itu merupakan

indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Hasil belajar adalah suatu kompetensi yang telah berhasil dikuasai siswa mengacu kepada indikator-indikator yang telah ditentukan (Juhadi, 2021: 46).

Hasil belajar merupakan salah satu aspek pembelajaran, hasil pembelajaran itu terdiri atas tiga jenis, yaitu keefektifan, efisiensi dan daya tarik pembelajaran. Keefektifan pembelajaran diukur dengan taraf serap prestasi belajar yang dicapai siswa. Prestasi belajar tersebut dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh siswa setelah menghadapi tes prestasi belajar yang diadakan setelah selesainya suatu program pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dilakukan secara sadar atau disengaja setelah melakukan kegiatan belajar.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan meliputi pemahaman konsep, keterampilan proses, dan sikap siswa (Susanto, 2016: 6-11).

Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep menurut Bloom (1979: 89) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa

yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. Sehubungan dengan evaluasi produk ini, W.S. Winkel (2007: 540) menyatakan bahwa melalui produk dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh suatu tujuan instruksional telah tercapai; semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh siswa. Berdasarkan pandangan Winkel ini, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa erat hubungannya dengan tujuan instruksional (pembelajaran) yang telah dirancang guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar.

Evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis. Dalam pembelajaran di SD umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester, maupun ulangan umum.

2) Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati (1993: 77) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

Indrawati (1993: 3) merumuskan bahwa keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip atau teori, untuk mengembangkan konsep yang telah yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan (falsifikasi). Dengan kata lain, keterampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip, dan teori.

Selanjutnya, Indrawati menyebutkan ada enam aspek keterampilan proses, yang meliputi: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengkomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap suatu pengamatan, dan melakukan eksperimen. Kemudian, Indrawati membagi keterampilan proses menjadi dua tingkatan, yaitu: keterampilan proses tingkat dasar meliputi observasi, klasifikasi, komunikasi, pengukuran, prediksi, dan *inference*) dan keterampilan proses terpadu meliputi: menentukan variabel, menyusun tabel data, menyusun grafik, memberi hubungan variabel, memproses data, menganalisis penyelidikan, menyusun hipotesis, menentukan variabel secara operasional, merencanakan penyelidikan, dan melakukan eksperimen.

3) Sikap

Menurut Lange dalam Azwar (1998: 3), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya. Selanjutnya, Azwar

mengungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.

Sementara menurut Sardiman (1996: 275), sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Dalam hubungannya hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Kualitas proses belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Syah (2001), dengan merujuk pada teori belajar kognitif, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar itu dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar yang digunakan. Faktor-faktor ini saling berkaitan dan saling mempengaruhi (Kurniawan, 2014: 22-23).

1. Faktor Internal

Faktor internal terdiri atas unsur jasmaniah (*fisiologis*) dan rohaniah (*psikologis*) pebelajar. Unsur jasmaniah yaitu kondisi umum sistem otot

(tonus) dan kondisi dari organ-organ khusus terutama pancaindra. Otot dalam keadaan lelah juga berpengaruh terhadap kemampuan kerja kognitif dan semangat belajar. Belajar akan terjadi dengan optimal jika keadaan otot yang bugar.

Selanjutnya yang berkaitan dengan panca indra. Panca indra adalah tempat masuknya pesan ke dalam *sensory register*, kuat lemahnya kemampuan panca indra akan mempengaruhi atau menentukan kuat tidaknya pesan yang masuk ke dalam *sensory register* dan pengolahan arus informasi dalam sistem memori. Jika pesan yang diterima sistem pendengaran berupa gema (*echoic*) dan yang diterima oleh mata berupa citra (*iconic*) bisa diterima dengan baik maka proses pengolahan arus informasi akan baik pula, dalam arti terjadi proses belajar dengan baik. Akan tetapi jika kemampuan dengar dan penglihatan lemah, maka akan menghambat terhadap arus dan pengolahan informasi atau dengan kata lain proses belajar terhambat.

Kemudian unsur rohaniah. Banyak unsur psikologis yang berpengaruh terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa, namun yang paling menonjol diantaranya yaitu tingkat kecerdasan/intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang ada dilingkungan diri pelajar yang meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial yaitu keluarga, guru dan staf sekolah, masyarakat dan teman ikut berpengaruh juga terhadap kualitas belajar individu. Kemudian

lingkungan eksternal yang masuk kategori non sosial diantaranya yaitu keadaan rumah, sekolah, peralatan dan alam.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pelajaran. Strategi belajar bagaimana yang digunakan pembelajar ini akan berpengaruh terhadap kualitas belajar. Strategi belajar bagaimana yang digunakan pembelajar juga menunjukkan suatu karakteristik pendekatan belajar tipe apa yang digunakan pembelajar yang bersangkutan.

B. Kerangka Pikir

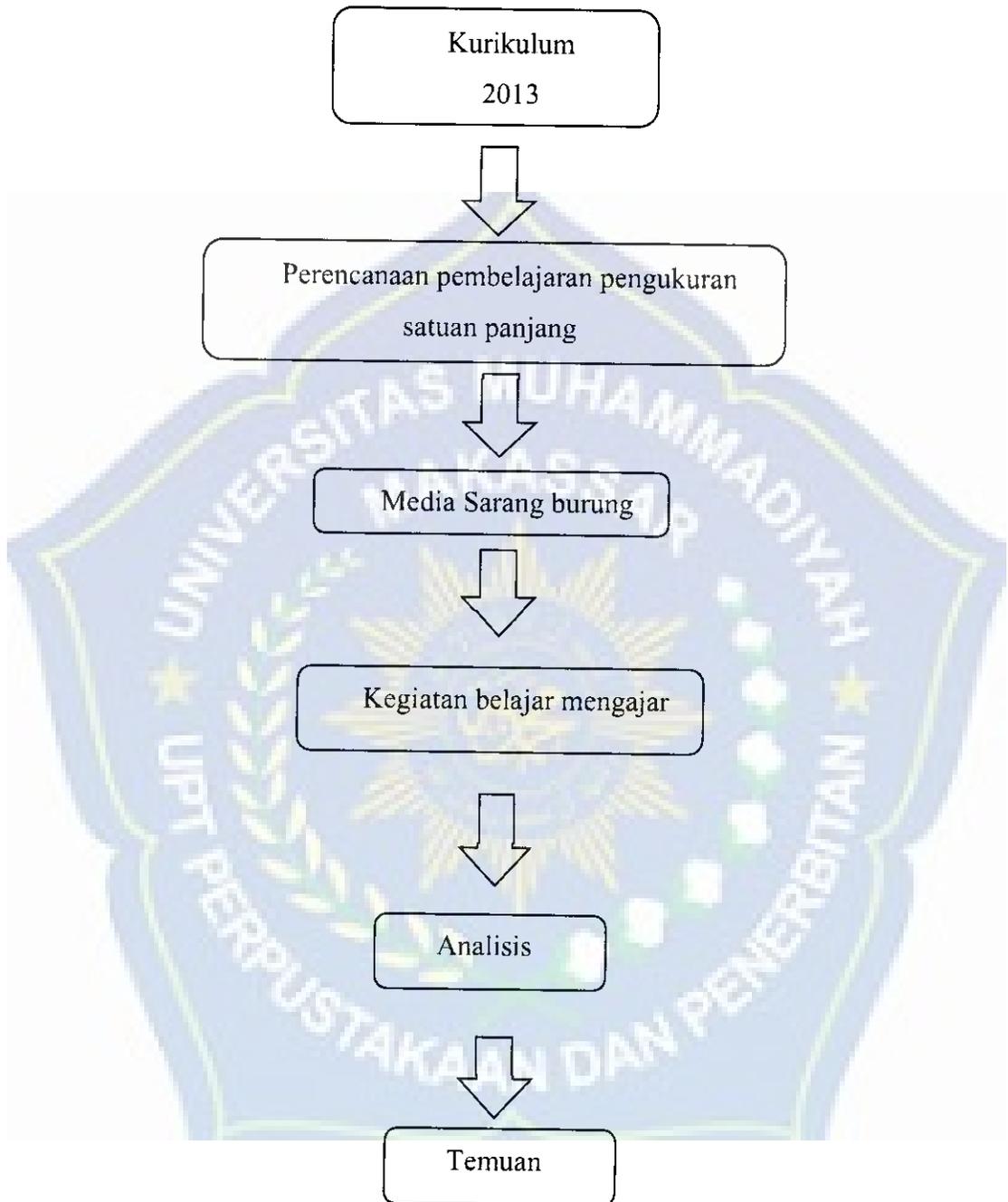
Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh siswa atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tau menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya.

Media sebagai alat bantu mengajar, sesuai dengan kemajuan teknologi berbagai macam media sudah banyak pada saat ini sehingga di manfaatkan dalam proses pembelajaran, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Seorang guru harus untuk mampu memilih dan kreatif menggunakan media. Pada saat ini seorang guru dalam pemanfaatan media pembelajaran disekolah-sekolah masih kurang . karna kurangnya kreatifitas guru dalam memanfaatkan media tau penggunaan media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran terdapat permasalahan di SD Inpres Jongaya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif, sehingga terdapat banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari keadaan tersebut harus dibenahi dengan cara memperbaharui atau melakukan penerapan media dalam proses belajar mengajar agar siswa senang dalam belajar. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa membutuhkan suatu media supaya pesan secara mudah dapat tersampaikan. Media yang menarik akan menimbulkan proses pembelajaran menuju pembelajaran yang efektif pula. Melalui penerapan media Sarang burung pada pengukuran satuan panjang, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan hasil yang memuaskan.

Kerangka pikir pembelajaran materi pengukuran satuan panjang dengan

menggunakan media Sarang burung



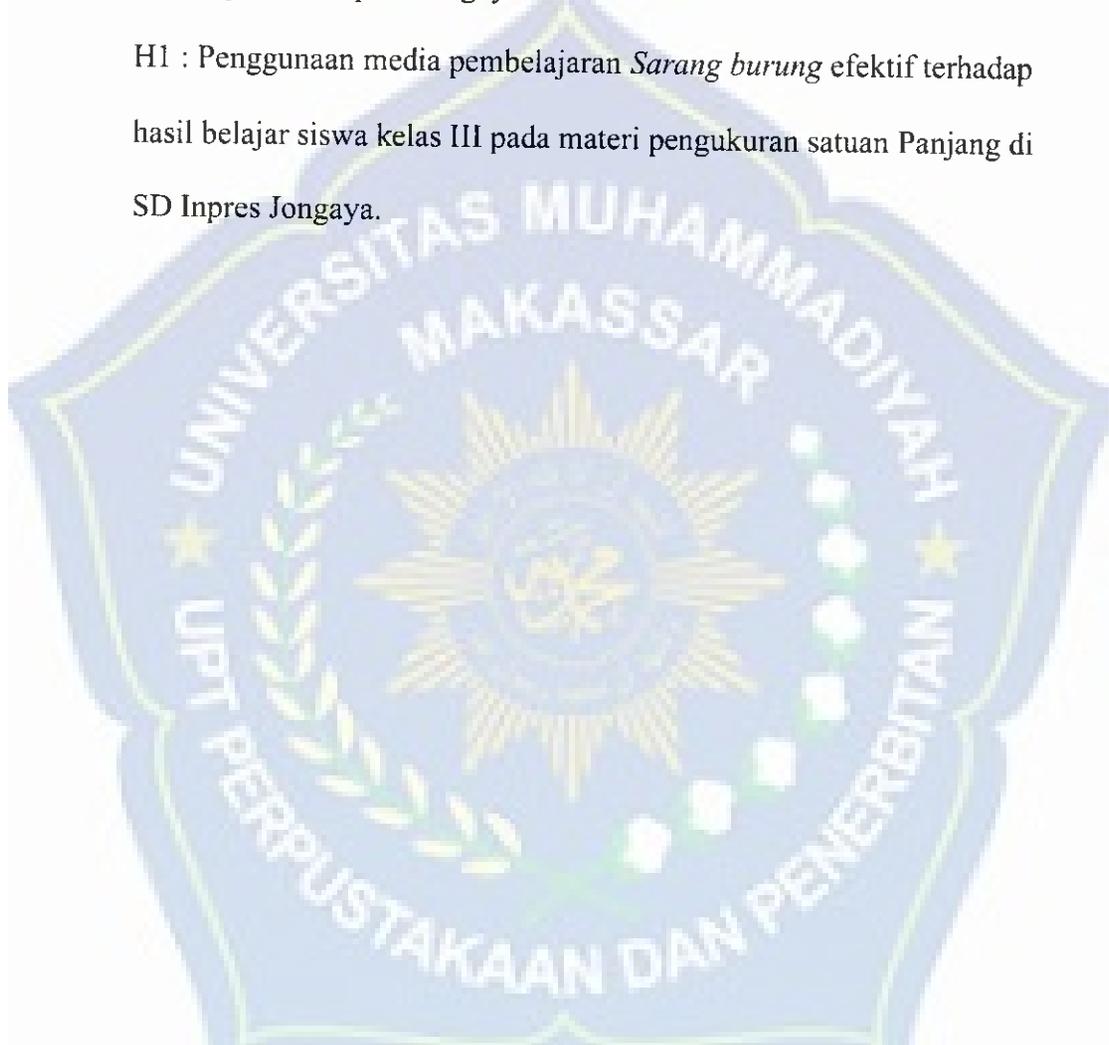
Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis penelitian

H0 : Penggunaan media pembelajaran *Sarang burung* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi pengukuran satuan Panjang di SD Inpres Jongaya.

H1 : Penggunaan media pembelajaran *Sarang burung* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi pengukuran satuan Panjang di SD Inpres Jongaya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-experimental design, yaitu penelitian ini melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen untuk meneliti efektifitas media *Sarang burung* di SD Inpres Jongaya

Menurut Sugiyono (2014), bahwa pre-experimental adalah jenis penelitian yang belum dilaksanakan dengan 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.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dikelas III SD Inpres Jongaya, Jl. Andi Tonro No. 60 B, Kecamatan Tamalate, Kelurahan Pa'baeng-baeng, Kota Makassar.

2. Waktu Penelitian semester ganjil tahun ajaran 2022

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Penelitian ini perlu didasarkan pada populasi. Menurut Sugiyono (2018:117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Mengenai konsep populasi, dalam penelitian yang akan dilakukan oleh siswa kelas III SD Inpres Jongaya pada tahun pelajaran 2021/2022.

Tabel populasi penelitian.

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
III	10	10	20

3.1 Populasi Penelitian (Sumber: SD Inpres Jongaya 2021/2022)

2. Sampel Penelitian

Total sampling adalah pengambilan sampel apabila jumlah populasi kurang dari 100 yaitu jumlah siswa kelas III SD Inpres Jongaya adalah 30 Siswa. Menurut Arikunto (2006:131), "sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti". Dalam penelitian ini, anggota sampel diambil dengan menggunakan teknik *non-probability* sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan setiap elemen (anggota) dalam populasi kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel. Jenis sampel yang dikumpulkan dalam skripsi ini adalah sampel jenuh. Menurut Sugiyono, "sampel jenuh adalah teknik

pengambilan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel". Dalam penelitian ini sampelnya adalah seluruh anggota populasi yaitu siswa kelas III SD Inpres Jongaya.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Ilustrasi desain penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

$O_1 \text{ X } O_2$

3.2 Desain Penelitian (Sumber: Sugiyono (2018: 111))

Keterangan :

O_1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

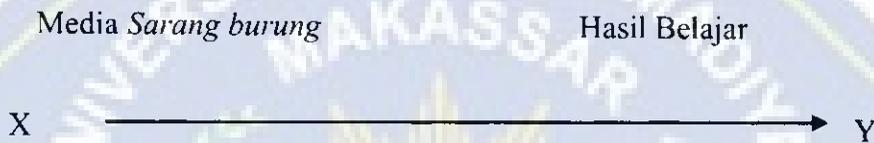
X = Treatment (perlakuan) yaitu menerapkan media pembelajaran

Sarang burung

O_2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini menggunakan jenis variabel dependen, yang juga bisa disebut variabel dependen. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau hasil dari variabel bebas. Dalam penelitian ini, media Sarang Burung, dilambangkan dengan huruf “X”, akan dicari seberapa besar efektifitas sebagai variabel bebas. Hasil belajar digunakan sebagai variabel terikat yang dilambangkan dengan huruf “Y”. Hubungan antara keduanya ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



X = Media Sarang burung (Variabel Bebas)

Y = Hasil Belajar (Variabel Terikat)

F. Definisi Oprasional Variabel

Demi menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang dibahas dalam penelitian, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

a) Media Sarang burung

Sarang burung adalah media yang membuat matematika khususnya dalam materi pengukuran satuan Panjang jadi lebih menyenangkan sebuah media berbentuk seperti sarang burung

yang terbuat dari media gabus persegi yang dihiasi, siswa dapat bermain dan belajar menyelesaikan soal pengukuran satuan Panjang dengan lebih cepat dan mudah dan menyenangkan.

b) Hasil belajar siswa

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa pada tes awal (*pretest*) dan nilai yang diperoleh siswa pada tes akhir (*posttest*).

diperoleh siswa pada tes akhir (*posttest*).

G. Prosedur Penelitian

Berikut tahapan yang akan digunakan dalam penelitian ini:

1. Tahap awal

Tahap ini dilakukan peneliti untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan di awal penelitian, dalam hal ini melaksanakan studi literatur, studi lapang dan penemuan masalah. Termasuk dalam tahap ini yaitu menyusun jadwal penelitian dan rencana pembelajaran.

2. Tahap penelitian

Tahap ini peneliti melakukan eksperimen yang diawali dengan deskripsi, desain instrumen dan penelitian. Selanjutnya peneliti melakukan pengambilan data awal dari *pretest*, pembelajaran dengan menggunakan perlakuan eksperimen, dan pengambilan data akhir dengan *posttest*.

Berikut langkah-langkah pada tahap penelitian:

a. Pretest

Pretest adalah tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.

b. Perlakuan (treatment)

Pada tahap ini guru melaksanakan pembelajaran dengan memberikan perlakuan atau treatment pada kelas eksperimen. Perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penerapan media sarang burung terhadap pengukuran satuan panjang

c. Posttest

Posttest dilakukan untuk melihat pencapaian hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dan untuk membandingkan nilai yang didapat pada saat pretest, dari hasil perlakuan apakah perlakuan posttest dapat mempengaruhi kemampuan membaca siswa.

3. Tahap akhir

Setelah tahap pra eksperimen dan tahap eksperimen dilakukan, selanjutnya dilakukan tahap pasca eksperimen. Tahap ini merupakan penyelesaian dari penelitian. Pada tahap ini data pretest dan posttest dianalisis menggunakan perhitungan secara statistik dan peneliti menarik kesimpulan.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah tes :

Tes merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan hasil atau data hasil belajar jenis *pretest* dan *posttest*. *Pretest* ini dilakukan sebelum media pembelajaran Sarang burung diterapkan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah siswa melakukan treatment, atau penerapan Sarang burung. Adapun bentuk tes yang dapat di gunakan berupa tes uraian (*essay test*).

I. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum treatment, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum digunakan media pembelajaran Sarang burung. Bentuk soalnya adalah essay dengan Cara penilaian kurang tepat mendapat 1 poin apabila benar mendapat 2 poin

2. Pemberian perlakuan (*treatment*)

Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran Sarang burung.

3. Tes akhir (*posttest*)

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran Sarang burung.

Bentuk soalnya adalah essay dengan Cara penilaian salah mendapat 1 poin apabila benar mendapat 2 poin

J. Teknik Analisis Data

Dalam pengolahan data hasil penelitian digunakan dua teknik statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial sebagai berikut:

1. Statistik deskriptif

Statistik deskriptif adalah cara yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan data yang telah terkumpul selama proses penelitian yang bersifat kuantitatif.

Langkah-langkah dalam penyusunan analisis ini sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah jawaban keseluruhan

N = Banyaknya subjek

b) Persentase (%)

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = jumlah item (subjek penelitian)

Pada proses analisis ini peneliti menetapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh SD Inpres Jongaya yaitu:

Tabel Standar Ketuntasan Hasil Belajar Pengukuran satuan panjang

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 50	Sangat Rendah
51 – 60	Rendah
61 – 75	Sedang
76 – 85	Tinggi
86 – 100	Sangat Tinggi

3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Pengukuran satuan panjang

2. Statistik Inferensial

Analisis data statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistik ini cocok untuk digunakan bila sampel dari populasi itu dilakukan secara random. Statistik ini juga disebut statistik probabilitas karena kesimpulan diberlakukan untuk populasi berdasarkan data sampel itu kebenarannya bersifat peluang.

Penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t). dengan tahap sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\dots}$$

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

Keterangan :

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

X1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

N = Subjek pada sampel

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

Adapun langkah-langkah pada pengujian hipotesis antara lain :

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

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

Keterangan :

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

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

N = Subjek pada sampel

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

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

Keterangan :

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

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

N = Subjek pada sampel

- c. Menentukan harga t_{hitung} dengan rumus:

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

Keterangan :

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

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

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

D = Deviasi masing-masing subjek

N = Subjek pada sampel

d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti penggunaan media Sarang burung efektif terhadap hasil belajar pada siswa kelas III SD Inpres Jongaya.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan media Sarang burung tidak efektif terhadap hasil belajar pada siswa kelas III SD Inpres Jongaya. Menentukan harga t_{tabel} dengan mencari t_{tabel} menggunakan tabel distribusi dengan taraf signifikan yaitu $\alpha = 0,05$

Berikut table t

α untuk uji dua pihak (<i>two tail test</i>)						
0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	
α untuk uji satu pihak (<i>one tail test</i>)						
Db	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

3.4 Table t

3) dan $dk = N - 1$

4) Hipotesis Penelitian : $H_0 : \mu_1 > \mu_2$

$H_1 : \mu_1 < \mu_2$

H_0 : diterima apabila μ_1 lebih besar dari μ_2

H_1 : diterima apabila μ_1 lebih kecil dari μ_2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengukuran Satuan Panjang Menggunakan Media Sarang Burung

Dalam Hasil penelitian ini menunjukkan deskripsi secara kualitatif dan kuantitatif tentang keefektifan dari penerapan penggunaan media sarang burung terhadap pengukuran satuan panjang yakni hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Hasil data secara kualitatif dan kuantitatif diuraikan sebagai berikutswa.

2. Hasil Data Secara Kuantitatif dan Kualitatif

a. Hasil Pretest Menggunakan Media Sarang Burung

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Jongaya mulai tanggal 17 Juni – 17 Agustus 2022, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas III SD Inpres Jongaya.

Adapun deskripsi secara kuantitatif skor hasil belajar *Pre Test* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Statistik Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar *Pretest*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	0 – 54	Sangat rendah	-	-
2	55 – 64	Rendah	7	35%
3	65 – 79	Sedang	9	45%
4	80 – 89	Tinggi	4	20%

5	90 – 100	Sangat tinggi	-	-
Jumlah			20	100

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh bahwa dari 20 orang jumlah siswa kelas III SD Inpres Jongaya. Terdapat 7 siswa (35%) yang berada pada kategori rendah, 9 siswa (45%) berada pada kategori sedang, 4 siswa (20%) berada pada kategori tinggi. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya minat dan perhatian belajar siswa serta proses pembelajaran didominasi oleh siswa yang pintar saja.

Berdasarkan data hasil penelitian yang tercantum pada lampiran maka persentase ketuntasan hasil belajar membaca permulaan siswa kelas III Inpres Jongaya pada hasil belajar *Pre-test* dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pre-test*

Persentase Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≤ 70	Tidak tuntas	16	80%
≥ 70	Tuntas	4	20 %
Jumlah		20	100

Berdasarkan tabel 4.2 di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Jongaya setelah dilakukan *Pre-test* hasil belajar Pengukuran satuan panjang terdapat 16 siswa (80%) yang belum tuntas hasil belajarnya dan 4 siswa (20%) yang telah tuntas belajarnya. Ini berarti ketuntasan belajar siswa tidak memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 58,5 tidak mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

b. Hasil Posttest Menggunakan Media Sarang burung

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Pada bagian ini peneliti memberi perlakuan kepada siswa, perlakuan yang diberikan adalah peneliti menerapkan media menggunakan media sarang burung. Dalam penerapan media tersebut siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran Pengukuran satuan panjang. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *Post-test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini. Adapun deskripsi secara statistik frekuensi dan persentase skor hasil belajar *Post-test* setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

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

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	0 – 54	Sangat rendah	-	-
2	55 – 64	Rendah	-	-
3	65 – 79	Sedang	6	30%
4	80 – 89	Tinggi	10	50%
5	90 – 100	Sangat tinggi	4	20%
Jumlah			20	100

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh bahwa dari 20 orang jumlah siswa kelas III SD Inpres Jongaya. Terdapat 4 siswa (20%) yang berada pada kategori sedang, 13 siswa (65%) berada pada kategori tinggi dan 3 siswa (15%) yang berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini disebabkan meningkatnya minat dan perhatian belajar siswa setelah menggunakan media Sarang Burung.

Berdasarkan data hasil penelitian yang tercantum pada lampiran maka persentase ketuntasan hasil belajar pengukuran satuan panjang kelas III SD Inpres Jongaya pada hasil belajar *Post-test* dapat di lihat pada tabel 4.4berikut.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Post-test*

Persentase Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≤ 70	Tidak tuntas	0	0%
≥ 70	Tuntas	20	100%
Jumlah		20	100

Berdasarkan tabel 4.4 di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Jongaya setelah dilakukan *Post-test* maka hasil belajar pengukuran satuan panjang 20 siswa (100%) telah tuntas belajarnya. Ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 79 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

Sehingga, dapat dilihat perbedaan rata-rata nilai saat *pretest* lebih rendah yaitu 58,5 dibandingkan dengan dan nilai *Posttest* yaitu 79. Maka, dapat disimpulkan setelah penerapan media *Sarang burung* pada siswa kelas III SD Inpres Jongaya rata-rata hasil belajar siswa meningkat.

Tabel 4.5 Daftar Nilai Kelas III SD Inpres Jongaya (*Pre-Test & Post-Test*)

No	Nama	Pre-test	Post-test
1.	AFDAL	50	70
2.	ALIYAH QUR'ANDIZHA	70	80
3.	ARYA DAULAH ARAFAH	60	70

4.	FARIZA LIYANA AHMAD	60	90
5.	FIRDHA ANNISA DWI NARA	70	80
6.	FITRAH RAMADHANI	50	80
7.	MUH ASHABUL KAHFI	70	90
8.	MUH. FAHRUL AL GAZALI	50	80
9.	MUH. FARHAN SETIAWAN	60	70
10.	MUH. IKRAM	50	80
11.	MUH. RADITYA ALFARIDZI	60	90
12.	MUHAMMAD RAEHAN SAPUTRA	60	80
13.	NUR TASKIAH	60	80
14.	NURHAZIZAH	70	90
15.	NURUL AZZAHRA	50	70
16.	PARASMADINA M	50	70
17.	REFAN ANANDA PUTRA	60	80
18.	REZKY	60	70
19.	SYAQILA SUHELAN	50	80
20.	UMMUL KHAIRA	60	80
Jumlah		1170	1580
Rata-Rata		58,5	79

Berdasarkan tabel 4.5, maka dapat diketahui bahwa jumlah siswa kelas III SD Inpres Jongaya sebanyak 20 orang. Jumlah nilai *pretest* yang diperoleh adalah 1.170 dan jumlah nilai *posttest* yang diperoleh adalah 1.580.

Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Sarang Burung Terhadap Pengukuran Satuan Panjang Kelas III SD Inpres Jongaya” sebelum (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*) digunakan analisis Uji T (*t-test*).

- a. Menentukan/mencari harga Md (Mean dari perbedaan antara *pre test* dan *post test*)

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{410}{20} = 20,05$$

b. Menentukan/mari harga $\sum X^2d$

Mencari harga " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus:

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

$$= 9.500 - \frac{(410)^2}{20}$$

$$= 9.500 - \frac{168.100}{20}$$

$$= 9.500 - 8.405$$

$$\sum X^2d = 1.095$$

$$\text{Jadi, } \sum X^2d = 1.095$$

c. Menentukan harga t_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}} = \frac{20,05}{\sqrt{\frac{1.095}{20(20-1)}}} = \frac{20,05}{\sqrt{\frac{1.095}{380}}} = \frac{20,05}{\sqrt{2,881}} = \frac{20,05}{1,69} = 11,86$$

$$t = 11,86$$

d. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan d.b. = $N - 1 = 20 - 1 = 19 = 2,093$ (terlampir).

Berdasarkan tabel t , maka diperoleh $t_{0,05} = 2,093$. Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 11,86$ dan $t_{\text{Tabel}} = 2,093$ maka $t_{\text{Hitung}} \geq t_{\text{Tabel}}$ atau $11,86 \geq 2,093$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media Sarang burung berpengaruh terhadap Pembelajaran pengukuran satuan panjang pada siswa kelas III SD Inpres Jongaya.

Dalam pengujian statistik, hipotesis ini dinyatakan sebagai berikut:

$$H_0 : t_{hitung} \leq t_{tabel} \text{ lawan } H_1 : t_{hitung} \geq t_{tabel}$$

Berdasarkan nilai yang diuraikan, terlihat bahwa jumlah nilai dari *posttest* (setelah perlakuan) lebih tinggi dibandingkan *pretest* (sebelum perlakuan) yang diperoleh siswa kelas III SD Inpres Jongaya. Hal ini dapat dilihat pada persentase yang diperoleh oleh siswa kelas III SD Inpres Jongaya. Setelah perlakuan (*posttest*) lebih tinggi yakni mencapai 79%. Sedangkan persentase yang diperoleh siswa kelas III SD Inpres Jongaya sebelum perlakuan terlihat lebih rendah yakni hanya mencapai 58,5% saja. Dari hasil data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan media sarang burung dapat dikatakan efektif.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil data yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media sarang burung pada siswa kelas III SD Inpres Jongaya dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data secara kuantitatif dan kualitatif

Selanjutnya akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil data secara kuantitatif dan kualitatif

1) Pembahasan hasil data secara kualitatif dan kuantitatif

a. Hasil belajar Matematika siswa

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran matematika melalui penggunaan media sarang burung menunjukkan bahwa

terdapat 16 orang siswa atau 80 % dari 20 jumlah keseluruhan siswa, yang tidak mencapai ketuntasan individu (mendapat skor prestasi dibawah 70), dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan penggunaan media sarang burung sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan. Adapun hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika melalui penggunaan media sarang burung menunjukkan bahwa terdapat 20 siswa atau 100 % yang mencapai ketuntasan individu (skor minimal 70). Hal ini berarti bahwa ketuntasan belajar siswa telah tercapai. Dan hasil menunjukkan ada peningkatan yang cukup memuaskan. Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata posttest yaitu 79 sedangkan nilai rata-rata pretest yaitu 58,5. diketahui pula berdasarkan perhitungan *uji t*. Perbandingan hasil kemampuan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebanyak $11,86 \geq t_{Tabel} = 2,093$. Hal ini menunjukkan "Penggunaan media pembelajaran Sarang burung efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi pengukuran satuan Panjang di SD Inpres Jongaya".

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan data secara kualitatif dan kuantitatif dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika efektif melalui penggunaan media sarang burung terhadap pembelajaran pengukuran satuan panjang kelas III SD Inpres Jongaya dapat terlihat dari perhitungan *uji t*. Perbandingan hasil kemampuan *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebanyak $11,86 \geq t_{Tabel} = 2,093$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan diterima yaitu “Penggunaan media pembelajaran Sarang burung efektif terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi pengukuran satuan Panjang di SD Inpres Jongaya”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka disarankan kepada peneliti selanjutnya dalam bidang studi pendidikan guru sekolah dasar agar menjadikan *penerapan penggunaan media sarang burung sebagai salah satu judul alternatif penelitian*, dalam pembelajaran pengukuran satuan panjang agar menggunakan media Sarang burung dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat lebih menarik. untuk mempermudah dalam pencapaian kompetensi dasar diharapkan kepada guru untuk lebih mengoptimalkan penggunaan media dan memilih media yang relevan dengan pembahasan materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA.

- Ahmad, Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- AECT, (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington : Association for Educational Information And Technology
- Andi Prastowo. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ani Cahyadi, M. P. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang. Laksita Indonesia.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharullah, dkk. 2021. *Buku Panduan Penulisan Skripsi*, FKIP Unismuh Makassar: Edisi Revisi.
- Hamalik, oemar, 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- HAYATI, Putri Nurmala; RAHMAWATI, Ika. *Pengaruh media tangsapan terhadap hasil belajar pada materi pengukuran panjang siswa kelas 3 tema 6 subtema 1 SDN Babatan I Surabaya*. 2017. PhD Thesis. State University of Surabaya.
- KBBI, 2022. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <https://kbbi.web.id/media> [Diakses 25 Februari 2022].
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. *“Planning and Producing Instructional Media”*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Latifatus Sifa, *Landasan Penggunaan Media Pembelajaran*, <http://syifajulia.blogspot.com>. diakses tanggal 25 Februari 2022.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- RODIYAH, NUR. *PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISONAL PLETOKAN PADA MATERI PENGUKURAN PANJANG KELAS II UPT SDN 76 GRESIK*. 2020. PhD Thesis. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Sardiman.1996. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

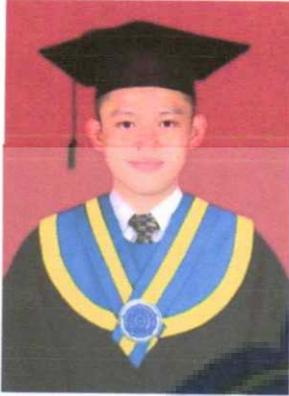
DAFTAR PUSTAKA.

- Ahmad, Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- AECT, (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington : Association for Educational Information And Technology
- Andi Prastowo. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ani Cahyadi, M. P. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang. Laksita Indonesia.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharullah, dkk. 2021. *Buku Panduan Penulisan Skripsi*, FKIP Unismuh Makassar: Edisi Revisi.
- Hamalik, oemar, 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- HAYATI, Putri Nurmala; RAHMAWATI, Ika. *Pengaruh media tangsapan terhadap hasil belajar pada materi pengukuran panjang siswa kelas 3 tema 6 subtema 1 SDN Babatan I Surabaya*. 2017. PhD Thesis. State University of Surabaya.
- KBBI, 2022. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <https://kbbi.web.id/media> [Diakses 25 Februari 2022].
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. "*Planning and Producing Instructional Media*". Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Latifatus Sifa, *Landasan Penggunaan Media Pembelajaran*, <http://syifajulia.blogspot.com>. diakses tanggal 25 Februari 2022.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- RODIYAH, NUR. *PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISONAL PLETOKAN PADA MATERI PENGUKURAN PANJANG KELAS II UPT SDN 76 GRESIK*. 2020. PhD Thesis. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Sardiman.1996. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

DAFTAR PUSTAKA.

- Ahmad, Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- AECT, (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington : Association for Educational Information And Technology
- Andi Prastowo. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ani Cahyadi, M. P. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang. Laksita Indonesia.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharullah, dkk. 2021. *Buku Panduan Penulisan Skripsi*, FKIP Unismuh Makassar: Edisi Revisi.
- Hamalik, oemar, 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- HAYATI, Putri Nurmala; RAHMAWATI, Ika. *Pengaruh media tangsapan terhadap hasil belajar pada materi pengukuran panjang siswa kelas 3 tema 6 subtema 1 SDN Babatan I Surabaya*. 2017. PhD Thesis. State University of Surabaya.
- KBBI, 2022. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <https://kbbi.web.id/media> [Diakses 25 Februari 2022].
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. "*Planning and Producing Instructional Media*". Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.
- Latifatus Sifa, *Landasan Penggunaan Media Pembelajaran*, <http://syifajulia.blogspot.com>. diakses tanggal 25 Februari 2022.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- RODIYAH, NUR. *PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISONAL PLETOKAN PADA MATERI PENGUKURAN PANJANG KELAS II UPT SDN 76 GRESIK*. 2020. PhD Thesis. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Sardiman.1996. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

RIWAYAT HIDUP



MUHAMMAD ALIF SUBHAN Dilahirkan di Kota Makassar pada tanggal 26 Desember 1999, dari pasangan Sudirman dan Nurhan anak pertama dari dua bersaudara, penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2007 di SDN 320 Ballaere dan tamat tahun 2012, tamat Mts As'adiyah putra 1 Sengkang tahun 2015, dan tamat SMKN 1 Sengkang tahun 2018. Pada tahun yang sama (2018) penulis melanjutkan Pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Alhamdulillah selesai pada tahun 2022.