

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MAGIC BOARD*
TERHADAP KEMAMPUAN HITUNG SISWA KELAS III SD INPRES
PAKU KECAMATAN PALLANGGA KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

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

NUR ALFIANI LAELY

105401108217

25/03/2022

Teep
Smbi Alumi

P/0068/P690/2200

LAE

p¹

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

2022



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **NUR ALFIANI LAELY**, NIM **105401108217** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 363 Tahun 1443 H/2022 M pada tanggal 25 Rajab 1443 H/ 26 Februari 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 Senin 26 Februari 2022.

Makassar, 25 Rajab 1443 H

26 Februari 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. Dr. Andi Husniati, S.Pd., M.Pd. | (.....) |
| | 2. Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Si | (.....) |
| | 3. Kristiawati, S.Pd., M.Pd | (.....) |
| | 4. Andi Ardhila Wahyudi, S.Pd., M.Si | (.....) |

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Magic Board Terhadap Kemampuan Hitung Siswa Kelas III SD Inpres Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **NUR ALFIANI LAELY**
NIM : **105401108217**
Jurusan : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

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

Makassar, 26 Februari 2022

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Andi Husniati, S.Pd., M. Pd

Andi Ardhila Wahyudi, S.Pd., M.Si

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

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

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148 913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Nama : **NUR ALFIANI LAELY**
Nim : 105401108217
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Magic Board*
Terhadap Kemampuan Hitung Siswa Kelas III SD Inpres
Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan atau dibuatkan oleh siapa pun.

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

Makassar, 22 Februari 2022

Yang Membuat Pernyataan

Nur Alfiani Laely
NIM. 105401108217



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERJANJIAN

Nama : **NUR ALFIANI LAELY**
Nim : 105401108217
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 22 Februari 2022

Yang Membuat Perjanjian

Nur Alfiani Laely

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Jadilah kuat tapi tidak menyakiti.

Jadilah baik, tapi tidak lemah.

Jadilah berani, tapi tidak menakuti.

Jadilah rendah hati, tapi tidak rendah.

Tetap bangga, tapi tidak sombong

Persembahan:

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, keluarga, sahabat, teman, kakak-kakak, dan semua pihak yang sudah bertanya:

“Kapan Nyusul?”, “Kapan Kau?”, “Kapan Wisuda?” dan lain-lainnya.

Kalian adalah alasan saya segera menyelesaikan tugas akhir ini.

ABSTRAK

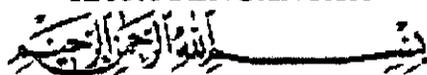
NUR ALFIANI LAELY. 2022 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Magic Board Terhadap Kemampuan Hitung Siswa Kelas III SD Inpres Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Husniati Dan Pembimbing II Andi Ardillah Wahyudi.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *magic board* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre Eksperimental* dan desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *magic board* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IIIA dan IIIB sedangkan sampel yang diambil adalah siswa kelas IIIB sebanyak 25 siswa dengan menggunakan teknik *Non Probability Sampling*.

Hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 60,20 sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 80,40. Berdasarkan analisis data pada perhitungan uji t diperoleh $t_{Hitung} = 12,472$ dan $t_{Tabel} = 2,063$. Karena $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ yaitu $12,472 > 2,063$ maka sesuai dengan rumusan hipotesis yang diujikan, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Bahwa media pembelajaran *magic board* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

Kata kunci: Kemampuan berhitung, Media Pembelajaran *Magic Board*

KATA PENGANTAR



Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah puji dan syukur penulis atas ke hadirat Allah swt atas berkat rahmat dan ridha-Nyalah sehingga penulis masih diberikan kesehatan, kesempatan, kesabaran terlebih lagi karunia kemauan serta tekad yang dianugerahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, tak lupa pula salawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad saw, sebagai suri tauladan untuk menjadi manusia yang cerdas dan berakhlak di dunia ini.

Sebagai manusia yang tak luput dari berbagai kekurangan, banyak kendala yang dihadapi dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dalam bentuk bimbingan, saran maupun dorongan dari berbagai pihak. Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, selayaknya apabila dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah membantu penulis.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada kedua orang tua Ayahanda tercinta Alwis Hafid, Ibunda tersayang Kurnia Ilham dan Nenek tersayang Jubriah Muhammad yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu, saudara-saudaraku, serta seluruh keluargaku yang telah memberikan motivasi dan doa restunya selama penyusunan skripsi.

Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada pembimbing I Dr. Andi Husniati, S.Pd., M.Pd, Pembimbing II Andi Ardillah Wahyudi, S.Pd., M.Si yang telah membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah menyiapkan sarana dan prasarana sehingga kegiatan perkuliahan dapat dilaksanakan dengan baik, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd Ketua Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis sejak masuk kuliah sampai sekarang.

Terima kasih pula yang sebesar-besarnya kepada Hj. Hadiah.,S.Pd kepala SD Inpres Paku kabupaten Gowa dan beserta stafnya, terutama Ibu Wahyuniwati, S.Pd selaku wali kelas IIIB yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian.

Tak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2017 terkhusus kelas C Universitas Muhammadiyah Makassar. Terimakasih juga kepada teman-teman keluarga nyenye Ayudistira Alnar, Dewi Pratiwi, Dian Anugrah, Indasari Nurramadhani Syam, Mustainah, dan Nur Ramdhani serta kakak-kakak dari

Expass Coffee dan teman-teman Masagena Art terima kasih atas segala bantuan, pelajaran, arahan serta motivasi yang diberikan.

Tiada imbalan yang dapat penulis berikan selain memohon kepada Allah SWT, semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi pahala disisi-Nya. Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa isi skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran membangun sangat diharapkan, Semoga segala bantuan, motivasi, bimbingan dan doa dari berbagai pihak senantiasa mendapatkan berkah dan rahmat dari ilahi rabbi.

Makassar, 22 Februari 2022

Nur Alfiani Laely

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Pengertian Matematika	8
2. Pengertian Pembelajaran Matematika	10
3. Pengertian Media Pembelajaran	11
4. Magic Board (Papan Ajaib)	13
5. Pengertian Kemampuan Berhitung	17
6. Operasi Hitung Penjumlahan	19
7. Penelitian yang Relevan	21
B. Kerangka Pikir	22
C. Hipotesis Penelitian	24
BAB III	26
METODE PENELITIAN	26

A. Jenis dan Desain Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel	27
C. Definisi Operasional Variabel	28
D. Prosedur Penelitian	29
E. Instrumen Penelitian	31
F. Teknik Pengumpulan Data	32
G. Teknik Analisis Data	33
BAB IV	37
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan Hasil Penelitian	47
BAB V	50
PENUTUP	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54
RIWAYAT HIDUP	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian One Group Pretest Posttest Design.....	27
Tabel 3. 2 Populasi SD Inpres Paku Kabupaten Gowa.....	27
Tabel 3. 3 Kategori Standar Penilaian	33
Tabel 3. 4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	34
Tabel 3. 5 Kriteria Nilai Gain Ternormalisasi	35
Tabel 4. 1 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Paku Sebelum Perlakuan (pretest).....	37
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Paku Sebelum Perlakuan (Pretest)	38
Tabel 4. 3 Deskripsi Ketuntasan Belajar Matematika Kelas III SD Inpres Paku Sebelum Perlakuan (Pretest)	39
Tabel 4. 4 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Paku Setelah Perlakuan (Posttest).....	40
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Paku Setelah Perlakuan (Posttest).....	40
Tabel 4. 6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Matematika Kelas III SD Inpres Paku Setelah Perlakuan (Posttest).....	41
Tabel 4. 7 Persentase Aktivitas Siswa dalam Blajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Magic Board	43
Tabel 4. 8 Klasifikasi Gain Ternormalisasi Pada Siswa Kelas III SD Inpres Paku	45
Tabel 4. 9 Uji Paired Sampel T Test.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Magic Board	14
Gambar 2. 2 Penggunaan Media Magic Board.....	14
Gambar 2. 3 Memasukkan Lego.....	15
Gambar 2. 4 Hasil Jumlah Lego	15
Gambar 2. 5 Skema Kerangka Pikir	24



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana atau mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Dwi, 2016). Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Pendidikan adalah proses pembelajaran bagi siswa untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berfikir.

Dunia Pendidikan terus mengalami dinamika yang sangat cepat, demikian cepat arus perubahan di dunia pendidikan menghendaki para guru untuk juga terus menyesuaikan dan meningkatkan kompetensinya agar mereka tidak ketinggalan. Hampir setiap kali terjadi perubahan kurikulum, maka guru selalu dilatih tentang perubahan model pembelajaran, manajemen pengembangan pembelajaran, pengelolaan pembelajaran sampai pada kemajuan teknologi informasi, dan guru juga dituntut untuk berkualitas. Peningkatan kualitas yang dimaksud yaitu pendidikan haruslah menjadi prioritas utama pemerintah sekarang, karena bangsa itu akan maju jika orang-orang yang ada di dalamnya memiliki kemampuan yang dapat menguasai IPTEK.

Salah satu upaya yang diyakini akan memberi kontribusi terhadap peningkatan mutu pendidikan adalah pemanfaatan dan penerapan hasil-hasil penelitian pendidikan. Adapun untuk memperbaiki pendidikan, dapat dilihat dari perubahan kurikulum. Dengan perubahan kurikulum tersebut praktisi pendidikan dalam UU SISDIKNAS 2003 pasal 35 menjelaskan “Standar Nasional Pendidikan terdiri atas isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan serta penilaian yang harus ditingkatkan secara berencana dan berkala”.

UU SISDIKNAS 2003 pasal 35 yang menjelaskan tentang Standar Nasional Pendidikan yang tentunya memiliki pengaruh positif pada pendidikan, seperti yang dijelaskan oleh (Erikson, 2019) yaitu “Pendidikan memiliki peran dan pengaruh positif terhadap perkembangan manusia dengan berbagai aspek kepribadiannya di segala bidang kehidupan. Pengaruh dari pendidikan dapat dirasakan dan dilihat secara langsung, baik dalam kehidupan individu, masyarakat maupun satu bangsa”. Hal itu juga didukung oleh pendapat (Devita Philia, 2015) yaitu “Pendidikan berperan penting dalam pembentukan manusia, karena seorang individu berkualitas jika pendidikan yang diberikan kepadanya juga berkualitas”.

Peran pendidikan tidak semata-merta dari siswa, tetapi yang berperan penting adalah seorang guru. Guru sebagai seorang pendidik mempunyai peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia. Hal tersebut perlu diwujudkan agar diperoleh kualitas sumber daya manusia yang dapat menunjang pembangunan nasional. Guru adalah faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Oleh karena itu, usaha-usaha yang

dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan hendaknya dimulai dari peningkatan kualitas guru. Guru yang berkualitas diantaranya adalah mengetahui dan mengerti peran dan fungsinya dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang diajarkan di sekolah salah satunya yaitu matematika. Matematika yang diajarkan pada jenjang persekolahan yaitu SD, SMP dan SMA disebut matematika sekolah. Unsur-unsur atau bagian-bagian dari matematika yang dapat menata nalar, membentuk kepribadian, menanamkan nilai, memecahkan masalah dan melakukan tugas tertentu yang berorientasi pada kepentingan pendidikan IPTEK itulah yang dimaksud dengan matematika sekolah. Untuk mencapai hal tersebut maka yang perlu diperhatikan adalah bagaimana mempersiapkan bahan ajar yang dapat memfasilitasi siswa untuk melibatkan dirinya secara aktif di dalam pembelajaran dan memahami konsep-konsep matematika sehingga mampu melihat keterkaitan matematika tersebut dengan konsep-konsep yang lainnya.

Tujuan pembelajaran matematika menurut Kemendikbud 2013 yaitu (1) meningkatkan kemampuan intelektual, khususnya kemampuan tingkat tinggi siswa, (2) membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, (3) memperoleh hasil belajar yang tinggi, (4) melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis karya ilmiah, dan (5) mengembangkan karakter siswa. Tujuan pembelajaran matematika tingkat SD/MI adalah agar siswa mengenal angka-angka sederhana, operasi hitung sederhana, pengukuran, dan bidang.

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran matematika, pada saat ini Sekolah-sekolah di Indonesia sebagian telah menerapkan Kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan Saintifik. Menurut Kemendikbud 2013 pendekatan saintifik memiliki karakteristik (1) berpusat kepada siswa, (2) melibatkan keterampilan proses sains dan mengkontruksi konsep, hukum atau prinsip dan (3) melibatkan proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berfikir tingkat tinggi siswa.

Proses pembelajaran yang selama ini berlangsung di SD pada umumnya didominasi oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran langsung sehingga siswa dijadikan sebagai objek pembelajaran yang sebenarnya menjadi subjek pembelajaran. Guru memberikan informasi yang sebanyak-banyaknya sehingga siswa hanya mendengar, menyimak, dan menghafal serta tidak mempunyai kesempatan untuk mencerna dan membuktikan apa yang telah didapatkannya dari seorang guru apalagi pembelajaran Matematika. Mereka hanya dituntut menggunakan rumus yang ada dan mampu menyelesaikan soal-soal matematika berdasarkan contoh-contoh yang diberikan.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar matematika guru harus berinovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode, dan media pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa jenuh mengikuti proses pembelajaran. Apalagi matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Agustus 2021, di SD Inpres Paku khususnya dikelas III, diperoleh informasi sebagai berikut: 1) Masih ada siswa yang masih lambat dalam berhitung, 2) Sebagian besar siswa kelas III kurang tertarik belajar matematika, 3) Pembelajaran matematika masih banyak didominasi dengan ceramah, dan 4) Siswa belum dilibatkan secara maksimal dalam pembelajaran. Akibatnya nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran matematika kelas III masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Proses belajar mengajar yang efektif tidak bisa lepas dari pemilihan metode dan media yang sesuai dengan materi pelajaran. Pemilihan media yang tepat dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, penggunaan media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk memperjelas apa yang disampaikan guru agar lebih mudah dipahami siswa, menarik perhatian siswa dan mampu memotivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang akan digunakan peneliti kali ini adalah media *Magic Board* (Papan Ajaib). *Magic Board* (Papan Ajaib) adalah media yang dapat membantu menyelesaikan soal-soal penjumlahan kelas rendah. Dengan menggunakan *Magic Board* (Papan Ajaib) siswa dapat dengan lebih mudah menyelesaikan soal-soal penjumlahan karena media ini dimodifikasi semenarik mungkin sesuai dengan umur siswa, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan kaku.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Magic Board* terhadap Kemampuan Hitung Siswa Kelas III SD Inpres Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *magic board* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *magic board* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku.

D. Manfaat Penelitian

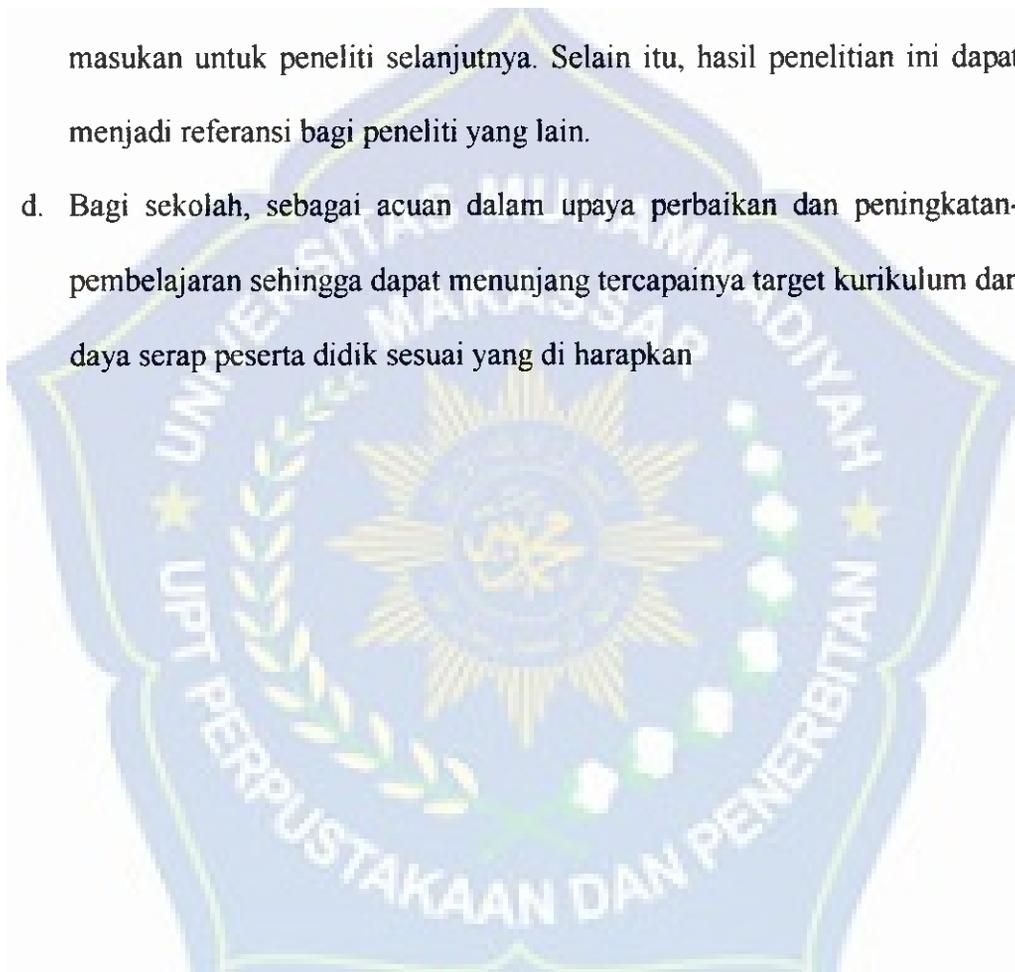
1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi akademisi, menjadi bahan masukan dan informasi dalam upaya penyempurnaan, pengembangan, dan peningkatan mutu pendidikan.
- b. Bagi para peneliti lain, dalam melakukan penelitian lain yang sejenis dalam rangka meningkatkan kemampuan menghitung siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat membantu siswa dalam peningkatan keterampilan menghitung.

- b. Bagi guru/pendidik, sebagai bahan masukan bagi guru dalam pengelolaan pendidikan di sekolah dasar sehubungan dengan upaya peningkatan keterampilan menghitung.
- c. Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan baru, memperluas wawasan serta penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan masukan untuk peneliti selanjutnya. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti yang lain.
- d. Bagi sekolah, sebagai acuan dalam upaya perbaikan dan peningkatan-pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap peserta didik sesuai yang di harapkan



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Matematika

Secara Bahasa (lughawi) “Matematika” berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*Mathema*” atau mungkin juga “*Mathematikos*” yang artinya hal-hal yang dipelajari. Matematika suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir.

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan dan ruang. Maka secara informal dapat juga di sebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Dalam pandangan formalis, matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi. Adapun pandangan lain bahwa matematika adalah ilmu dasar yang mendasari ilmu pengetahuan lain.

Menurut Depdiknas (Susanto, 2016: 184) kata matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathena* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefenisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat. Unsur utama pekerjaan matematika adalah penalaran deduktif.

Menurut Erman Suherman, dkk (2012: 54), matematika dalam Kurikulum Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah adalah matematika sekolah, yaitu

matematika yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD/ MI/ sederajat) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA/ SMK/ MA/ sederajat).

Menurut Ismail dkk (Hamzah, 2014: 48) matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat. Hal ini berarti bahwa objek yang dibahas dalam matematika hanyalah pada permasalahan angka saja, baik dalam permasalahan angka-angka yang memiliki nilai maupun sebagai sarana dalam memecahkan suatu masalah. Menurut Wahyudi dan Kriswandani (2013: 10) matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari konsep – konsep abstrak yang disusun dengan menggunakan symbol dan merupakan bahasa yang eksak, cermat, dan terbebas dari emosi.

Menurut Ahmad Susanto (2015: 183), matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pada sumber yang sama, tertera bahwa bidang studi matematika merupakan bidang studi yang berguna dan membantu dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan hitung menghitung atau yang berkaitan dengan urusan angka-angka berbagai masalah, yang memerlukan suatu keterampilan dan kemampuan untuk memecahkannya.

2. Pengertian Pembelajaran Matematika

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.

Menurut Sardiman (2011:21) Belajar adalah berubah. Dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar.

Menurut Ahmad Susanto (2013 :186) 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 mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan di saat pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan belajar matematika adalah usaha individu atau kelompok untuk tujuan mempelajari, mengenal, memecahkan, mengembangkan matematika. Belajar matematika lebih spesifik

berhubungan tentang pengertian, konsep dan rangkaian sifat, teorema dan prinsip-prinsip yang terdapat dalam pembelajaran matematika. Belajar matematika tidak terbatas usia dan tempat karena setiap usaha yang kita lakukan baik sadar atau tidak sadar masih berhubungan dengan matematika.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed material*), computer, dan lain sebagainya.

Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Zainiyati (2017: 62) AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan; dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Fleming menyebut media dengan istilah mediator yang diartikan sebagai

penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Sementara itu, menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru “biasa”.

Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa, serta dijadikan sarana penyaluran komunikasi dan pesan. Dalam kegiatan belajar mengajar, media merupakan sesuatu yang sangat baik dan bermanfaat, dimana sebagai sesuatu yang bisa menjadi penghubung komunikasi antara guru dan siswa. Media berdasarkan asal katanya yaitu *mediun* yang berasal dari bahasa latin yang berarti perantara. Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi (Pribadi, 2017: 15).

Adapun menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014:3), bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang

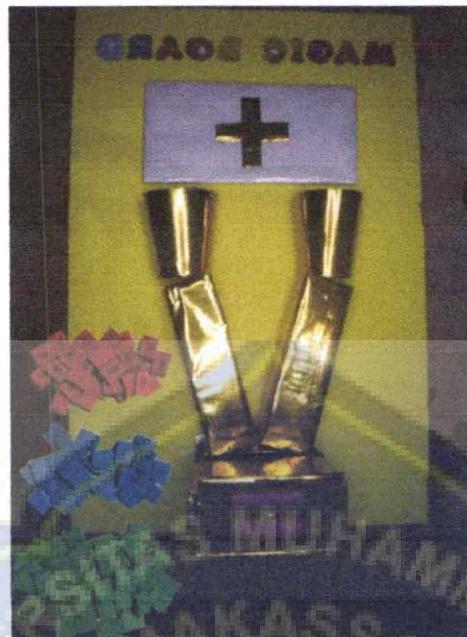
membangunkondisi yang menyebabkan manusia mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah bagi seorang siswa adalah media yang dimana media tersebut membantu siswa dalam proses belajar.

Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2014:4) yang menyatakan bahwa dengan penggunaan alat bantu berupa media komunikasi, hubungan komunikasi akan dapat berjalan dengan hasil yang maksimal.

4. *Magic Board* (Papan Ajaib)

a. Pengertian Media Pembelajaran *Magic Board*

Magic Board (Papan Ajaib) adalah media yang dapat membantu menyelesaikan soal-soal penjumlahan kelas rendah. Dengan menggunakan *Magic Board* (Papan Ajaib) siswa dapat dengan lebih mudah menyelesaikan soal-soal penjumlahan karena media ini dimodifikasi semenarik mungkin sesuai dengan umur siswa, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan kaku.



Gambar 2. 1 Media Magic Board

b. Penggunaan Media *Magic Board* dalam Operasi Hitung Penjumlahan

1) Memberikan soal penjumlahan. Misal $3 + 5 = \dots$

$$\boxed{3} + \boxed{5}$$



Gambar 2. 2 Penggunaan Media Magic Board

- 2) Pasangkan angka soal pada *Magic Board* diantara simbol penjumlahan.
 Angka 3 ditempatkan di sebelah kiri simbol penjumlahan dan angka 5
 ditempatkan di sebelah kanan simbol penjumlahan.

$$\boxed{3} + \boxed{5}$$



Gambar 2. 3 Memasukkan Lego

- 3) Kemudian masukkan lego sesuai dengan jumlah angka yang terpasang
 sebelah kanan dan kiri simbol penjumlahan.

$$\boxed{3} + \boxed{5}$$



Gambar 2. 4 Hasil Jumlah Lego

penelitian ini penulis menggunakan teknik random atau non probability sampling dimana pengambilan anggota sampel menggunakan pertimbangan dari peneliti dalam menentukan sampelnya, kelas yang dijadikan sebagai sampel adalah kelas III B karena populasinya lebih banyak yaitu berjumlah 25 siswa.

3. Penelitian yang dilakukan Laily Agustini yang berjudul pengembangan media pembelajaran corong berhitung terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD/MI. Dalam penelitian diatas penulis menekankan penggunaan media corong berhitung dikelas II pada materi penjumlahan, pembagian dan perkalian. Sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran *Magic Board* dengan materi penjumlahan saja.

Dari beberapa kajian penelitian di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Jika pada penelitian sebelumnya meneliti di beberapa sekolah maka peneliti kali ini akan meneliti di SD Inpres Paku dengan menggunakan media *Magic Board* (Papan Ajaib) namun sama-sama mengukur kemampuan berhitung.

B. Kerangka Pikir

Siswa SD berada pada tahap operasional konkret dimana siswa berpikir logis mengenai objek atau kejadian namun terbatas pada hal-hal yang sifatnya konkret. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang berfungsi untuk mengkonkretkan materi. Dalam rangka mengembangkan aspek sosial siswa,



Gambar 2. 5 Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Magic Board* Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III SD Inpres Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. Secara statistik dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2 \text{ Vs } H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = Parameter hasil belajar siswa setelah diajar dengan media pembelajaran *magic board*.

μ_2 = Parameter hasil belajar siswa sebelum diajar dengan media pembelajaran *magic board*.

H_0 = Tidak adanya pengaruh penerapan media pembelajaran *magic board* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku.

H_1 = Ada pengaruh penerapan media pembelajaran *magic board* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini diarahkan dalam bentuk mencari data-data kuantitatif melalui hasil uji coba eksperimen. Penentuan jenis penelitian kuantitatif ini dengan alasan semua gejala yang diamati dapat diukur dan diubah dalam bentuk angka serta dapat dianalisis dengan analisis statistik.

Bentuk eksperimen yang dipilih dalam penelitian ini adalah *pre-experimental*. *Pre-Experimental* merupakan eksperimen yang belum sungguh-sungguh karena sampel yang tidak dipilih secara random atau *non probability sampling*.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest*. Penelitian ini menggunakan satu kelas dengan langsung menggunakan *pretest-posttest* pada kelas tersebut dan menjadikannya sebagai kelas eksperimen.

Rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam gambar dibawah ini:

Tabel 3. 1 Desain Penelitian One Group Pretest Posttest Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

(Sumber: Sugiyono, 2018:111)

Keterangan:

X : pemberian perlakuan

O₁ : kemampuan menghitung awal (*pretest*) kelas eksperimen

O₂ : kemampuan menghitung akhir (*posttest*) kelas eksperimen

Dari gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa pengaruh perlakuan dapat ditunjukkan oleh selisih antara O₁ dan O₂ pada kelompok eksperimen.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Inpres Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa.

Tabel 3. 2 Populasi SD Inpres Paku Kabupaten Gowa

Kelas	Murid		Jumlah
	Lali-Laki	Perempuan	
III A	8	14	22
III B	12	13	25
Total	20	27	47

Sumber : SD Inpres Paku Kabupaten Gowa

2. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* atau pengambilan sampel dengan menggunakan pertimbangan dari peneliti dalam menentukan sampelnya. Adapun kelas yang dijadikan sebagai sampel adalah kelas III B dengan pertimbangan kelas III B lebih banyak yaitu berjumlah 25 siswa.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjelasan tentang apa yang dimaksud oleh istilah-istilah inti yang menjadi judul dalam penelitian ini. Tujuannya untuk menghindari perbedaan pengertian dan atau kurang jelas makna yang ditimbulkannya agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam memahami maksud judul seperti yang diharapkan.

Berikut ini definisi opsional dari kedua variabel penelitian yang diteliti yaitu:

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *magic board*. *Magic board* (Papan Ajaib) adalah media yang dapat membantu menyelesaikan soal-soal penjumlahan kelas rendah. Dengan menggunakan *Magic Board* (Papan Ajaib) murid dapat dengan lebih mudah menyelesaikan soal-soal penjumlahan karena media ini dimodifikasi semenarik mungkin sesuai dengan umur siswa, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan kaku.

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung adalah salah satu ilmu yang berkaitan dengan usaha untuk melatih kecerdasan dan keterampilan siswa khususnya dalam menyelesaikan soal-soal yang memerlukan perhitungan.

D. Prosedur Penelitian

1. Tahap Praeksperimen

Pada tahap *pru-eksperimen* ditentukan satu kelas untuk dijadikan sampel penelitian, yaitu kelas eksperimen. Penentuan eksperimen ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Cara pengambilan sampel ini dengan menggunakan pertimbangan dari peneliti dalam menentukan sampelnya. Dari sampel ini ditentukan kelas III B sebagai kelas eksperimen. Selanjutnya memberi *pretest* kepada kelas eksperimen. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dalam menghitung.

2. Tahap Eksperimen

Setelah kelas eksperimen diberi *pretest*, langkah selanjutnya adalah melakukan perlakuan. Perlakuan dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan subjek dengan memberikan perlakuan berbeda pada kelas eksperimen. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menghitung pada kelas eksperimen sebagai berikut:

a. Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen diberi media pembelajaran *magic board* pada kegiatan menghitung. Tahapan berhitung media pembelajaran *magic board* pada kelas eksperimen sebagai berikut.

- Guru terlebih dahulu menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu *Magic Board* (Papan Ajaib).
- Guru menyampaikan dan menjelaskan langsung materi mengenai penjumlahan bilangan.
- Guru menuliskan soal penjumlahan di papan tulis.
- Guru meminta salah seorang siswa kedepan untuk mempraktekkan langsung cara berhitung menggunakan *Magic Board* (Papan Ajaib).
- Siswa yang lain mengamati.
- Setiap siswa mendapatkan waktu dan kesempatan untuk kedepan mempraktekkan media *Magic Board* (Papan Ajaib).
- Siswa memasang angka soal pada media *magic board* diantara simbol penjumlahan.
- Lalu siswa masukkan lego sesuai dengan jumlah angka yang terpasang. Jumlah seluruh lego yang ada pada laci itulah hasil dari soal penjumlahannya.
- Setiap siswa menulis soal dan jawaban dibuku dari hasil praktek menghitung menggunakan *Magic Board* (Papan Ajaib).

3. Tahap Pascaeksperimen

Tahap ini merupakan tahap pengukuran terhadap perlakuan yang diberikan. Pada tahap ini, siswa kelas eksperimen diberikan tes akhir (*posttest*) dengan materi pada saat *pretest*.

Pemberian tes ini dimaksudkan untuk melihat perbedaan kemampuan siswa dalam menghitung setelah diberi media pembelajaran *magic board*. Kegiatan *posttest* juga digunakan untuk membandingkan nilai yang dicapai murid yaitu semakin meningkat atau menurun.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati keaktifan murid dalam proses pembelajaran selama menggunakan media stick angka.

2. Tes

Tes ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) serta mengukur kemampuan belajar siswa (*Posttest*) setelah diterapkannya media pembelajaran magic board.

3. Dokumentasi

Dilakukan untuk memperoleh data serta berbagai aspek mengenai objek penelitian dikelas III SD Inpres Paku.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dokumentasi.

1. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran. Teknik ini merupakan suatu pengamatan langsung terhadap siswa maupun guru dengan memperhatikan tingkah laku dalam pembelajaran, sehingga peneliti memperoleh gambaran suasana kelas dan dapat melihat secara langsung tingkah laku siswa.

2. Tes

Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika. tes tersebut. Tes yang dimaksud meliputi *pretest*, yang akan digunakan untuk mengetahui kemampuan menghitung siswa. Selain itu juga dilakukan tes akhir *posttest* pada setiap akhir tindakan, hasil ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran magic board dapat meningkatkan kemampuan menghitung siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data penunjang dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melengkapi data dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrument penilaian dan nilai siswa, lembar kerja siswa serta dokumentasi foto untuk membuktikan bahwa penelitian ini benar-benar dilaksanakan oleh peneliti.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

a) Analisis Data Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar yang telah terkumpul akan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistik ini digunakan untuk mengungkap keadaan sampel atau mendeskripsikan hasil belajar siswa.

Tabel 3. 3 Kategori Standar Penilaian

No	Skor	Kategori
1.	$94 < x \leq 100$	Sangat Tinggi
2.	$84 < x \leq 94$	Tinggi
3.	$74 < x \leq 84$	Cukup
4.	$60 < x \leq 74$	Rendah
5.	$x \leq 60$	Sangat Rendah

Sumber : SD Inpres Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa

Ketuntasan belajar dapat dicapai jika nilai yang diperoleh siswa minimal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah sedangkan ketuntasan klasikal tercapai minimal 75% siswa mencapai skor 75.

Kategori standar ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas III SD

Inpres Paku adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai Hasil Belajar	Kriteria
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas

Sumber: SD Inpres Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa

Ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 75% siswa dikelas tersebut telah tercapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 75

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal: } \frac{\text{jumlah siswa dengan skor} \geq 75}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

b) Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar Matematika

Untuk mengetahui peningkatan (Gain) hasil belajar matematika pada kelas eksperimen dengan menggunakan Gain. Gain diperoleh dengan cara membandingkan hasil Pretest dan Posttest. Gain yang diperoleh untuk menghitung peningkatan hasil belajar matematika siswa adalah menggunakan gain ternormalisasi (Normalisasi Gain). Berikut ini adalah rumus Gain ternormalisasi dalam penelitian ini:

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

Keterangan:

g = Gain ternormalisasi

S_{post} = Skor tes akhir

S_{pre} = Skor tes awal

S_{maks} = Skor maksimum yang mungkin dicapai

Tabel 3. 5 Kriteria Nilai Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kriteria
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \geq 0,7$	Tinggi

Sumber: Lestari & Muhammad Ridwan (2018:235)

Hasil belajar siswa dikatakan efektif jika rata-rata gain ternormalisasi minimal berada dalam kategori sedang atau lebih dari $> 0,3$.

2. Analisis Statistik Inferensial

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk membuktikan kenormalan data yakni mengetahui apakah data-data yang diteliti memiliki distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas sebaran dilakukan terhadap skor *pretest* dan *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Pengujian normalitas sebaran data ini menggunakan teknik uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria penilaiannya yaitu apabila $P < \text{signifikansi } 5\%$ ($\alpha = 0,05$) menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, tetapi apabila $P \geq \text{signifikansi } 5\%$ ($\alpha = 0,05$) menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas distribusi data dua kelas digunakan bantuan komputer program SPSS.

b) Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas, selanjutnya melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini menggunakan uji t dua

variabel bebas yaitu untuk membandingkan (membedakan) apakah kedua variabel tersebut sama atau berbeda. Gunanya untuk menguji kemampuan generalisasi signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel.

Analisis uji t menggunakan uji paired sample t test atau uji perbedaan rata-rata hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen, dengan menghasilkan 2 hipotesis yaitu:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2 \text{ Vs } H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = Parameter hasil belajar siswa setelah diajar dengan media pembelajaran *magic board*.

μ_2 = Parameter hasil belajar siswa sebelum diajar dengan media pembelajaran *magic board*.

H_0 = Tidak adanya pengaruh penerapan media pembelajaran *magic board* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku.

H_1 = Ada pengaruh penerapan media pembelajaran *magic board* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Magic Board Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III SD Inpres Paku Kabupaten Gowa pada Materi Penjumlahan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif melalui hasil uji coba eksperimen. Untuk menunjukkan hal tersebut, digunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Kemampuan Berhitung Siswa

1) Deskripsi Hasil *Pretest* Pada Siswa Kelas III SD Inpres Paku

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar matematika siswa kelas III yang di pilih sebagai objek penelitian. Berikut dapat disajikan skor hasil belajar matematika siswa kelas III, sebelum diberikan perlakuan (*pretest*).

Tabel 4. 1 Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Paku Sebelum Perlakuan (*pretest*)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	25
Skor ideal	100
Skor tertinggi	80
Skor terendah	40
Rentang skor	40
Skor rata-rata	60,20
Standar deviasi	10,94

Sumber: Diolah di Lampiran 3

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan kepada 25 siswa sebesar 60,20 dengan standar deviasi 10,94 dan skor ideal berada pada kategori rendah berdasarkan kategori hasil belajar siswa. Jika hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase skor yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Paku Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$94 < x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0%
2.	$84 < x \leq 94$	Tinggi	0	0%
3.	$74 < x \leq 84$	Cukup	4	16%
4.	$60 < x \leq 74$	Rendah	6	24%
5.	$x \leq 60$	Sangat Rendah	15	60%
Jumlah			25	100%

(Sumber: Diolah di Lampiran 3)

Berdasarkan tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa dari 25 siswa pada persentasi hasil *pretest* memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 15 siswa atau 60%, kategori rendah dengan frekuensi 6 siswa atau 24%, kategori cukup dengan frekuensi 4 siswa atau 16%, dan kategori tinggi dengan frekuensi 0 siswa atau 0% serta kategori sangat tinggi dengan frekuensi 0 siswa atau 0%. Sehingga dapat dikatakan kategori hasil belajar siswa sebelum perlakuan yaitu kategori sangat rendah dengan skor rata-rata 60,20.

Selanjutnya skor hasil sebelum pemberian materi matematika pada siswa kelas III SD Inpres Paku dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 3 Deskripsi Ketuntasan Belajar Matematika Kelas III SD Inpres Paku Sebelum Perlakuan (Pretest)

Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	4	16%
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	21	84%
Jumlah		25	100%

(Sumber: Lampiran 3)

Apabila tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75 maka yang tidak tuntas ada 21 siswa atau 84%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penjumlahan menggunakan media Magic Board siswa kelas III SD Inpres Paku belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas hanya 4 siswa atau 16%.

2) Deskripsi Hasil *Posttest* Pada Siswa Kelas III SD Inpres Paku

Berikut ini deskripsi hasil belajar siswa pada kelas III SD Inpres Paku setelah diberikan perlakuan (*posttest*) pada pembelajaran matematika yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 4 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Paku Setelah Perlakuan (Posttest)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	25
Skor Ideal	100
Skor Tertinggi	100
Skor Terendah	60
Rentang Skor	40
Skor Rata-Rata	80,40
Standar Deviasi	9,78

Sumber: Diolah di Lampiran 3

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata setelah perlakuan 25 siswa sebesar 80,40 dengan standar deviasi 9,78 dan skor ideal berada pada kategori cukup berdasarkan kategori hasil belajar siswa. Jika hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase skor yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Paku Setelah Perlakuan (Posttest)

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$94 < x \leq 100$	Sangat Tinggi	2	8%
2.	$84 < x \leq 94$	Tinggi	10	40%
3.	$74 < x \leq 84$	Cukup	8	32%
4.	$60 < x \leq 74$	Rendah	5	20%
5.	$x \leq 60$	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			25	100%

(Sumber: Diolah di Lampiran 3)

Berdasarkan tabel 4.5 dapat digambarkan bahwa dari 25 siswa pada persentasi hasil *posttest* memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori sangat

rendah dengan frekuensi 0 siswa atau 0%, kategori rendah dengan frekuensi 5 siswa atau 20%, kategori cukup dengan frekuensi 8 siswa atau 32%, dan kategori tinggi dengan frekuensi 10 siswa atau 40% serta kategori sangat tinggi dengan frekuensi 2 siswa atau 8%. Sehingga dapat dikatakan kategori hasil belajar siswa setelah perlakuan yaitu kategori cukup dengan skor rata-rata 80,40.

Selanjutnya skor hasil sesudah pemberian materi matematika pada siswa kelas III SD Inpres Paku dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 6 Deskripsi Ketuntasan Belajar Matematika Kelas III SD Inpres Paku Setelah Perlakuan (Posttest)

Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	20	80%
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	5	20%
Jumlah		25	100%

(Sumber: Diolah di Lampiran 3)

Apabila tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75 maka yang tidak tuntas ada 5 siswa atau 20%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penjumlahan menggunakan media Magic Board siswa kelas III SD Inpres Paku sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena siswa yang tuntas ada 20 siswa atau 80%.

b. Deskripsi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran

Hasil pengamatan aktivitas siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Magic Board* selama tiga kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:



Tabel 4. 7 Persentase Aktivitas Siswa dalam Blajar dengan Menggunakan Media Pembelajaran Magic Board

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan						
		Aktivitas Positif						
		I	II	III	IV	V	Σ	%
1	Kehadiran siswa pada saat proses pembelajaran		25	25	25		25	100%
2	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru		15	19	22		19	76%
3	Menjawab pertanyaan guru		18	23	24		22	88%
4	Siswa yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung	P	16	20	23	P	20	80%
5	Antusias mengerjakan soal	R	21	25	25	O	24	96%
6	Keterampilan menggunakan media <i>Magic Board</i>	T	15	18	24	T	19	76%
7	Mengumpulkan tugas	E	20	23	25	E	23	92%
8	Siswa mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran	S	15	20	23	S	19	76%
Rata-Rata Persentase							85,5%	

Berdasarkan tabel 4.7 bahwa indikator keberhasilan aktivitas siswa dalam penelitian ini yang ditunjukkan apabila mencapai kurang dari 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, maka dapat dilihat dari perolehan rata-rata persentase aktivitas siswa yaitu 85,5%.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Sesuai dengan hipotesis penelitian yaitu “*Magic Board* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik inferensial dengan menggunakan uji-t. Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh terhadap sampel yang diteliti. Namun sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas, yaitu:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah skor rata-rata hasil belajar siswa (*Pretest-Posttest*) berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah:

Jika signifikansi $P \geq 0,05$ maka distribusinya adalah normal.

Jika signifikansi $P < 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal.

Dengan menggunakan bantuan program computer dengan program Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 21 dengan uji One Sample Kolmogrov-smirnov. Hasil analisis skor rata-rata untuk *pretest* menunjukkan nilai $P > \alpha$ yaitu $0,087 > 0,05$ skor rata-rata untuk *posttest* menunjukkan nilai $P > \alpha$ yaitu $0,094 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan skor pretest dengan skor posttest berdistribusi normal.

b. Uji Gain

Data pretest dan posttest siswa selanjutnya dapat dihitung dengan menggunakan rumus normalized gain. Tujuannya yaitu untuk mengetahui seberapa besar peningkatan skor hasil belajar matematika siswa kelas III SD Inpres Paku setelah penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran magic board. Hasil belajar data yang sudah dilakukan menunjukkan hasil belajar normalized gain atau rata-rata gain ternormalisasi siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran magic board, dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut :

Tabel 4. 8 Klasifikasi Gain Ternormalisasi Pada Siswa Kelas III SD Inpres Paku

Normalized Gain	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase%
$g < 0,3$	Rendah	1	4%
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang	19	76%
$g \geq 0,7$	Tinggi	5	20%
Jumlah		25	100%

Sumber: Diolah di Lampiran 3

Berdasarkan tabel 4.8 bahwa peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran magic board berada dalam kategori sedang dengan rata-rata gain ternormalisasi 0,51.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan Uji-t untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Magic Board* berpengaruh terhadap kemampuan

berhitung murid kelas III SD Inpres Paku Kabupaten Gowa. Dengan hasil bantuan program komputer dengan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 21 dengan uji paired sampel t test sebagai berikut:

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Sample 1 PostTest - PreTest	20.2000	8.09835	1.61967	16.85716	23.54284	12.472	24	.000

Tabel 4. 9 Uji Paired Sampel T Test

(Sumber: Lampiran 3)

Berdasarkan hasil *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 21 dengan uji paired sampel t test taraf signifikan 0,05 atau 5 % dengan two tailed dengan mendapatkan nilai t_{Hitung} sebesar 12,472.

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan 0.05 atau 5% dan $df = N - k = 25 - 1 = 24$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,063$.

Setelah diperoleh t_{Hitung} 12,472 dan t_{Tabel} 2,063 maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $12,472 > 2,063$. Berdasarkan hasil dari t_{Hitung} dan t_{Tabel} , dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima berarti ada pengaruh media pembelajaran *Magic Board* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian terdahulu yang dilakukan St Nurhalisa tentang pengaruh penggunaan media Stick Angka terhadap kemampuan berhitung murid kelas I di SD Inpres Paku. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Untuk teknik analisis data pretest dan post test peneliti menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t. Begitu pula yang dilakukan penelitian terdahulu oleh Uswatun Hasanah yang berjudul pengaruh penggunaan alat peraga corong berhitung terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SDN 1 Merembu Tahun Pelajaran 2017/2018. Dimana pada penelitian diatas desain pengumpulan datanya dengan menggunakan desain nonequivalent control group dengan jenis sampling jenuh dimana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random dan diterapkan dikelas tinggi.

Berdasarkan hasil uji normalitas *kolmogorov-smirnov* pada *pretest* nilai sig $0,087 > 0,05$ sehingga *pretest* berdistribusi normal, sedangkan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* pada *posttest* nilai sig $0,094 > 0,05$ sehingga *posttest* berdistribusi normal. Dari hasil analisis data hasil belajar matematika pada siswa dengan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran *Magic Board* pada materi penjumlahan, diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung dengan menerapkan media pembelajaran *Magic Board*. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata nilai *pretest*= 60,20 dan rata-rata nilai *posttest*= 80,40.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa dari 25 siswa pada persentasi hasil *pretest* memiliki tingkat hasil belajar dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 15 siswa atau 60%, kategori rendah dengan frekuensi 6 siswa atau 24%, kategori cukup dengan frekuensi 4 siswa atau 16%, dan kategori tinggi dengan frekuensi 0 siswa atau 0% serta kategori sangat tinggi dengan frekuensi 0 siswa atau 0% dan skor rata-rata sebesar 60,20. Dengan kata lain hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *Magic Board* sangat rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

Sementara itu hasil belajar *posttest* siswa dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Magic Board* dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 0 siswa atau 0%, kategori rendah dengan frekuensi 5 siswa atau 20%, kategori cukup dengan frekuensi 8 siswa atau 32%, dan kategori tinggi dengan frekuensi 10 siswa atau 40% serta kategori sangat tinggi dengan frekuensi 2 siswa atau 8% dan skor rata-rata 80,40. Dengan demikian, pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *Magic Board* dapat mencapai hasil belajar secara optimal dan lebih baik.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam berhitung menggunakan media pembelajaran *Magic Board* pada siswa kelas III SD Inpres Paku menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran semakin baik, dan aktif karena sesuai dengan indikator aktivitas siswa dapat dikatakan berhasil/efektif jika sekurang-kurangnya 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil analisis data observasi aktivitas siswa menunjukkan rata-rata persentase frekuensi

aktivitas siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Magic Board* yaitu 85,5% dari aktivitas siswa yang meningkat setiap pertemuan.

Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Magic Board* tampak nilai p (sig(2-tailed)) adalah $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah diajar menggunakan media pembelajaran *Magic Board* ≥ 75 . berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Rata-rata gain ternormalisasi pada siswa kelas III SD Inpres Paku Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa lebih dari 0,3 yaitu 0,51 berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima yakni gain ternormalisasi hasil belajar siswa berada dalam kategori sedang.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Magic Board* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku Kabupaten Gowa. Setelah perlakuan dengan menggunakan media *Magic Board* pada materi penjumlahan memperoleh hasil yang lebih tinggi, sehingga dapat dikatakan pembelajaran penjumlahan dengan menggunakan media *Magic Board* memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar baik dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan pada bab sebelumnya, dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku dalam pembelajaran matematika setelah penggunaan media *Magic Board* yaitu 80,40. Dengan standar deviasi 9,78, sehingga dapat diketahui rata-rata kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku telah mencapai ketutasan yang diharapkan. Rata-rata persentase aktivitas siswa pada proses pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran *Magic Board* yaitu 85,5% dengan kriteria keaktifan siswa dikatakan berhasil apabila mencapai kurang dari 75% siswa terlihat aktif dalam proses pembelajaran, maka aktifitas siswa telah mencapai kriteria yang telah diharapkan. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Magic Board* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku Kabupaten Gowa.

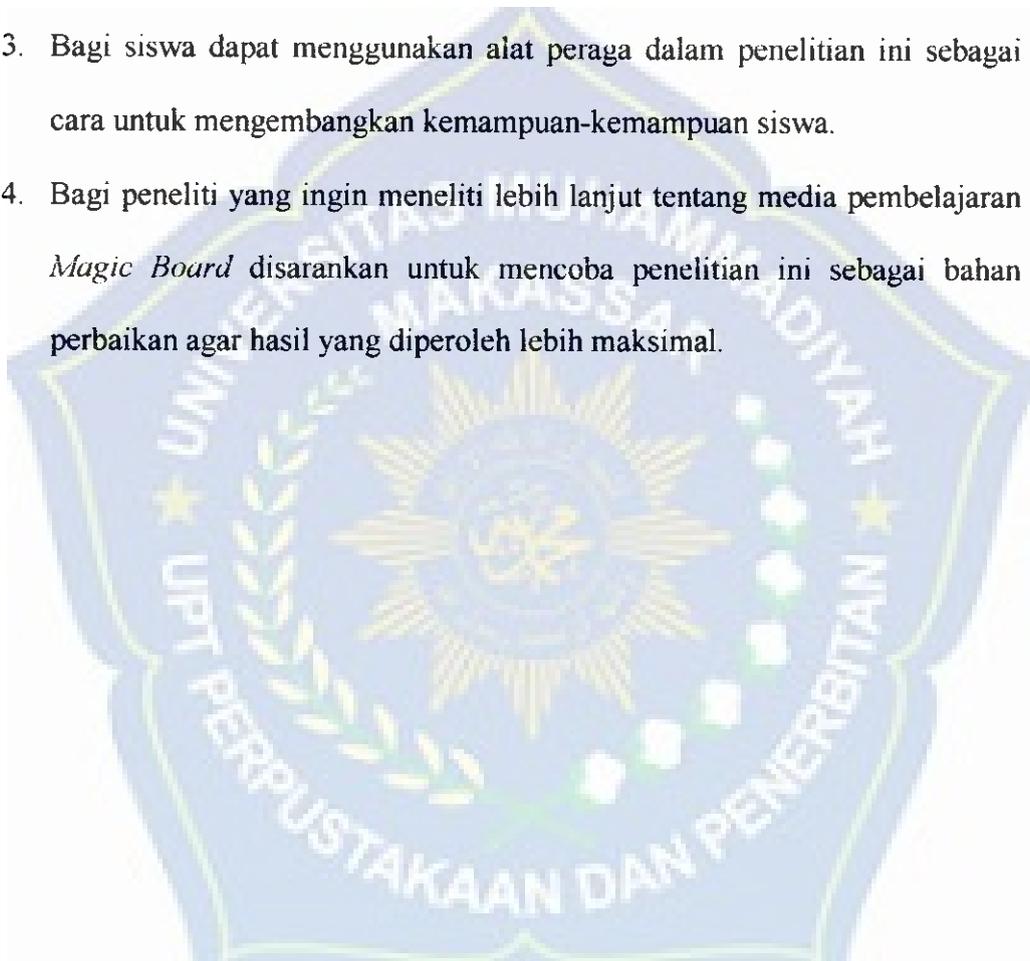
B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian penulis mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *magic board* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas III SD Inpres Paku Kabupaten Gowa maka penulis mengemukakan beberapa saran:

1. Bagi sekolah, diharapkan dukungan dari pihak sekolah kepada guru dan siswa dengan meningkatkan mutu pembelajaran serta memperbanyak fasilitas

pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah.

2. Bagi guru dapat menggunakan alat peraga dalam penelitian ini sebagai alternatif cara belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.
3. Bagi siswa dapat menggunakan alat peraga dalam penelitian ini sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan siswa.
4. Bagi peneliti yang ingin meneliti lebih lanjut tentang media pembelajaran *Magic Board* disarankan untuk mencoba penelitian ini sebagai bahan perbaikan agar hasil yang diperoleh lebih maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustini Laily. 2021 *Pengembangan Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD/MI*. UIN Raden Intan Lampung.
- Anisah Basleman dan Syamsu Mappa. 2011. *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Azhar Rasyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dwi, 2016. *Pengertian Pendidikan Secara Umum*. Melalui situs online Dwi <http://umum-pengertian.blogspot.com/2016/01/pengertian-pendidikan-secara-umum-adalah.html>. Di akses 15 Juni 2021
- Efi Endarsari. 2011. *Penggunaan Jarimatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung perkalian mata pelajaran Matematika siswa kelas II MINU PUCANG Sidoarjo*. Surabaya. UINSA
- Hasanah Uswatun. 2018. *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN 1 Merembu Tahun Pelajaran 2017/2018*. Universitas Mataram
- Heny Sutanti. 2014. *Peningkatan Pretasi Belajar Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Cacah Menggunakan Pendekatan Teori Belajar Jerome S Bruner Pada Siswa Kelas I Sd N I Gentan, Gantiwarno, Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta
- [Http://kbbi.web.id/kemampuan/](http://kbbi.web.id/kemampuan/) diakses 6 november 2016
- Marsudi Raharjo, dkk., 2009. *Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah di SD*. Yogyakarta: P4TK Matematika.
- Novarini, Indah, Ahmad Nashir Tsalatsa, and Eka Sari Setianingsih. 2018. *Pengaruh Model Direct Intruction Berbantu Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar
- Nurhalisa, St. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Stick Angka terhadap Kemampuan Berhitung Murid Kelas I*. Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi.

- Pratiwi Rosita Noer, Prabowo Anggit. 2019. *Pengembangan Media Corong Hitung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Tentang Operasi Bilangan Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar*, Jurnal Universitas Ahmad Dahlan, Volume 2 Nomor 1 Tahun 2019.
- Raharjo, Mursudi, dkk., 2009. *Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah Di SD*. Yogyakarta : Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika.
- Ramadani, Fitri. 2020. *Pengaruh Teknik Asosiogram terhadap Kemampuan Menulis Puisi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Syafruddin Nurdin. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tiro, Muhammad Arif dan Mulyadi Malik, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Melalui Situs On-line Muhammad Arif Tiro dan Mulyadi Malik www.learning-with-me.blogspot.com. di akses 10 Januari 2010
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya* : Nuansa Aulia.
- Undang-Undang SISDIKNAS Tahun 2003 Pasal 35 tentang *Standar Nasional Pendidikan*. Nuansa Aulia.
- Van de Walle, J.A., 2008. *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta : Erlangga.