

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA KELAS II SDN No. 113 INSPRES LAIKANG**



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:

**PUTRIANI
105401110117**

23/12/2021

1 dep
Sub. Alumnin

R/0198/PGSD/21 09
PUT
P³

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2021**



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 **PUTRIANI**, NIM **105401110117** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **629** Tahun 1443 H/2021 M pada tanggal 29 Rabiul Awal 1443 H/05 November 2021 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 08 November 2021.

Makassar, 3 Rabiul Akhir 1443 H

08 November 2021 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. Sukmawati, M.Pd.
2. Kristiawati, S.Pd., M.Pd.
3. Dr. Andi Husniati, S.Pd., M.Pd.
4. Ernawati, S.Pd., 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 : **Pengaruh Penggunaan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN No.113 Inpres Laikang.**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **PUTRIANI**

NIM : **10540 11101 17**

Jurusan : **S1 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, September 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

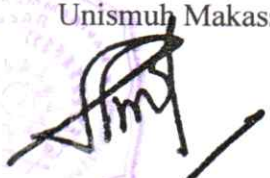
Pembimbing II


Dr. Sukmawati, M.Pd.


Ernawati, S.Pd., M.Pd.

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



PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa PL IRIANI
NIM 105401110117
Judul Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar
Matematika Kelas II SDN No. 113 Inpres Larkane
Pembimbing 1. Dr. Sukmawati, M.Pd
2. Enawati, S.Pd, M.Pd

No	Hari/Tanggal	Taratan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	30-8-2021	- Perbaiki teknik pemberian soal EB 18 pada uraian skripsi - Perbaiki bagian yg ada coretan - Cocokkan RM, kriptan dan analisisnya - Istihma - Pembahasan hasil penelitian	
2.	13-9-2021	*hal 13 *tulislah harapan yg akan di peroleh lulusan	

Catatan :

Mahasiswa dapat mengikuti skripsi jika telah melakukan pembimbingan dan skripsi telah disetujui oleh pembimbing

Makassar, Agustus 2021
Ketua Prodi,

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM : 114 8913



PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : PUTRIANI
NIM : 105401110117
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar
Matematika Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang
Pembimbing : 1. Dr. Sukmawati, M.Pd
2. Ernawati, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
		hal 28 hal 34 hal 37	
3	20-9-2021	acc u/ujian skripsi	

Catatan :

Mahasiswa dapat mengikuti skripsi jika telah melakukan pembimbingan dan skripsi telah disetujui oleh pembimbing

Makassar, Agustus 2021
Ketua Prodi,

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM : 114 8913



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa: PU TRIANI
NIM: 105401110117
Judul Penelitian: Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar
Matematika Kelas II SDN No. 113 Impres Lingsang
Pembimbing: 1. Dr. Sukmawati, M.Pd.
2. Ernawati, S.Pd., M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Isi Pembahasan	Paraf Pembimbing
1.	Selasa/29.08.2021	Abstrak 85 revisi Hipotesis Struktur/4	[Signature]
2.	Senin/30.08.2021	Abstrak 85 revisi kembali Bab 85 abstrak kesimpulan dgn 85 bab IV	[Signature]
3.	Jumat/03.09.2021	pelajari isi skripsi per klap bagian	[Signature]

Catatan :

Mahasiswa dapat mengikuti skripsi jika telah melakukan pembimbingan dan skripsi telah disetujui oleh pembimbing

Makassar, Agustus 2021
Ketua Prodi

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NIM: 114 8913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Putriani**
Nim : 105401110117
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
JudulSkripsi : Pengaruh Penggunaan Media Konkret terhadap Hasil Belajar
Matematika Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuat kan oleh siapapun.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 27 September 2021

Yang membuat pernyataan

Putriani



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Putriani**
NIM : 105401110117
Jurusan : 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 akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pembimbing fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 27 September 2021
Yang membuat pernyataan

Putriani

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal itu buruk bagimu, Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui”. (QS. Al-Baqarah ayat 216)

Persembahan:

Kupersembakan karya ini untuk kedua orang tua saya tercinta, saudara-saudara saya, dan orang-orang yang menyayangi dan selalu memberikan bimbingan, semangat dan kasih sayang yang tulus kepada saya, serta kepada Allah SWT yang selalu memberikan kesehatan serta petunjuknya sehingga dimudahkan dan dilancarkan.

ABSTRAK

PUTRIANI. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sukmawati dan Pembimbing II Ernawati.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif atau *experiment (pre-experimental design)* dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Sampel dan populasi adalah siswa kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang yang berjumlah 12 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes pretest dan posttest. Teknik pengumpulan data yaitu *pretest*, dan *posttest* serta menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial berbantuan sistem SPSS versi 22.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif diketahui nilai rata-rata (*mean*) *pretest* adalah 55,00 dan ketuntasan hasil belajar berada pada kategori tidak tuntas yaitu 66,67% sedangkan rata-rata (*mean*) *posttest* adalah 85,00 berada pada kategori tuntas yaitu 100%, nilai rata-rata pada *posttest* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest* dan analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji *t*, diketahui t_{Hitung} yang diperoleh adalah 28,142 dengan frekuensi $df = 12 - 1 = 11$, pada taraf signifikansi = 0,05 atau 5% diperoleh t_{tabel} adalah 2,200. Jadi $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Konkret dan Hasil Belajar Matematika

KATA PENGANTAR

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

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

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya Yoddin dan Te'ne yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, memberi semangat, motivasi, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan canda. Semoga apa yang telah mereka berikan kepada penulis menjadi kebaikan dan cahaya penerang kehidupan di dunia dan di akhirat.

Kiranya Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayahnya kepada kita semua.

Selanjutnya ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, semoga dengan kepemimpinan bapak senantiasa diridhoi oleh Allah SWT.
2. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, beserta stafnya.
3. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
4. Dr. Sukmawati, M.Pd., dan Ernawati, S.Pd., M.Pd., sebagai pembimbing I dan II dengan segala kerendahan hatinya telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis mulai dari awal hingga rampungnya skripsi ini.
5. Drs. H. Hamzah HS, MM sebagai Penasehat Akademik, yang membimbing dan memberikan nasehat yang sangat berharga selama menuntut ilmu di Universitas Muhammadiyah Makassar.

6. Kepala sekolah, guru, staf SDN No. 113 Inpres Laikang, dan Nurhayati Saripa Nur, S.Pd.,I. guru kelas II di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian.
7. Rekan-rekan mahasiswa yang telah bersama-sama dengan penulis menjalani suka duka masa-masa perkuliahan terutama untuk kelas C PGSD angkatan 2017. Serta teman-teman lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, Kebersamaan ini akan menjadi sebuah kenangan yang indah.

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.

Makassar, September 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Belajar Dan Hasil Belajar	8
2. Media Pembelajaran	11
3. Media Konkret	17
4. Pembelajaran Matematika Sd	19
5. Penelitian Relevan	25
B. Kerangka Pikir	27
C. Hipotesis Penelitian	29
BAB III	

METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Dan Desain Penelitian	31
B. Populasi Dan Sampel Penelitian	32
C. Definisi Operasional Variabel	33
D. Instrumen Penelitian	33
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	35
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penenlitia	41
1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif	41
2. Hasil Analisis Statistik Inferensial	47
B. Pembahasan Hasil Penelitian	51
BAB V	
SIMPULAN DAN SARAN	54
A. Simpulan	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Media Konkret (Buah langsung).....	19
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir.....	29
Gambar 3.4 Desain Penelitian.....	31



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	32
Tabel 3.2 Pengkategorian Hasil Belajar Matematika	35
Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	36
Tabel 3.4 Interpretasi Nilai Gain Ternormalisasi.....	37
Tabel 4.1 Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang Sebelum Diberikan Perlakuan (Pretest).....	42
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang sebelum perlakuan (Pretest).....	43
Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Kelas SDN No. Inpres Laikang Sebelum Perlakuan (Pretest)	44
Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kela II SDN No. 113 Inpres Laikang Setelah Perlakuan (Posttest)	45
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang sebelum perlakuan (Posttest)	46
Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang Setelah Perlakuan (Posttest)	47
Tabel 4.7 Klasifikasi Gain Ternormalisasi Pada Siswa Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang.....	48
Tabel 4.8 Analisis Skor Pretest dan Posttest.....	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

Pengertian pendidikan menurut UURI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS:

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pandangan lain tentang pendidikan yang dikatakan oleh Ki Hajar Dewantara, mengatakan bahwa mendidik adalah menuntun segala kekuatan kodrat

yang ada pada anak-anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-setingginya. Menurut Ki Hajar Dewantara (Chairunnisa, 2018), pendidikan itu dimulai sejak anak dilahirkan dan berakhir setelah ia meninggal dunia. Jadi pendidikan itu berlangsung seumur hidup.

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

Menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Khususnya bagi guru matematika dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam memberikan hasil konkret dari materi pembelajaran matematika yang disampaikan, sehingga hal tersebut berakibat langsung pada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para peserta didik. Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru matematika masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar bagi siswa dan guru sering kali beranggapan bahwa mereka mengajar hanya

menyampaikan materi kepada peserta didik tanpa mengetahui kondisi peserta didik serta mengabaikan peran media pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran matematika perlu dirancang sebaik mungkin guna mengkoordinasi peserta didik untuk siap belajar, menerima pelajaran dengan bertanya dan menggali pengetahuan yang akan dipelajari. Sehingga guru pada saat pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah tingkat MI/SD mampu mengaplikasikan media benda konkret pada saat pembelajaran matematika berlangsung.

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

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 April 2021 dengan guru kelas II SDN No.113 Inpres Laikang Kabupaten Takalar mengatakan bahwa pada nilai ulangan harian sebagian besar siswa tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 60 yang sudah ditetapkan oleh sekolah tersebut dengan nilai rata-rata ulangan harian siswa yaitu 55. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tersebut belum sesuai target yang

diharapkan. Salah satu penyebabnya adalah cara penyampaian atau penyajian materi yang dilakukan guru atau suasana pembelajaran yang dilakukan kurang bagus. Pembelajaran matematika di sekolah dasar selama ini kurang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari oleh siswa sehingga mengakibatkan banyak siswa yang tidak mengetahui manfaat dari belajar matematika.

Kondisi pembelajaran di atas juga ditemukan di SDN No.113 Inpres Laikang Kabupaten Takalar. Hal ini terungkap dari hasil observasi yang dilakukan bahwa masalah yang dihadapi saat ini dalam pembelajaran matematika yaitu terkait dengan penggunaan strategi, metode pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran matematika di kelas dianggap kurang efektif, karena metode pembelajaran yang didominasi guru, materi disampaikan secara ceramah tanpa memberikan contoh konkret kepada siswa yang berkaitan dengan penerapan materi dalam pemecahan masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari, serta kurangnya penggunaan media yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa duduk secara pasif dalam menerima informasi pengetahuan dan keterampilan. Hal ini adalah salah satu penyebab terhambatnya kreativitas kemandirian siswa sehingga menurunkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran yang konkret dan dapat dimanipulasi, sehingga menarik perhatian dari siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan soal maupun masalah yang terjadi. Pembelajaran menggunakan media yang tepat, akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan masalah di atas, media konkret merupakan solusi untuk mengatasi masalah. Media pembelajaran yang diberikan lebih mudah dipahami siswa, seperti diperlukan bahan-bahan yang disiapkan guru dari barang-barang harganya relative murah mudah didapat misalnya, stick, karton, sedotan, kayu untuk menanamkan konsep matematika tertentu sesuai dengan kebutuhan. Bahan ini berfungsi untuk menyederhanakan konsep yang sulit, menyajikan bahan yang relative abstrak menjadi nyata, menjelaskan pengertian atau konsep secara lebih konkret.

Dengan semakin banyak kesempatan dan keleluasaan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa benar-benar menguasai kompetensi yang dituntut, maka guru dapat berkreaitivitas secara dinamis, tanpa harus menunggu pemberian dari orang lain atau "*dropping*" dari pusat, untuk bisa menyiapkan bahan manipulative dalam pembelajaran matematika SD. Bahan-bahan yang digunakan tidak harus mahal, atau dapat menjadi murah karena dibuat dari bahan bekas yang tidak terpakai.

Dari kegunaan media pembelajaran yang diuraikan diatas, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternative untuk memecahkan masalah yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas II SDN No.113 Inpres Laikang.

Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran, siswa dapat melihat, meraba, mengungkapkan dengan memikirkan secara langsung obyek yang sedang mereka pelajari. Sehingga konsep abstrak yang baru dipahami oleh peserta didik akan teringat dalam benak peserta didik apabila peserta didik

tersebut belajar melalui berbuat, bukan hanya melalui mengingat-ingat tentang fakta materi yang diajarkan oleh guru matematika. Penggunaan media benda konkret sangat diperlukan untuk mempermudah pemahaman siswa kelas II terhadap materi pelajaran matematika. Itulah yang membuat penulis tertarik meneliti penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan semangat dalam lebih jauh tentang penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II SDN No.113 Inspres Laikang Kabupaten Takalar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN No.113 Inspres Laikang”?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika Kelas II SDN No.113 Inspres Laikang”.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah serta tujuan penelitian diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pemilihan media pembelajaran khususnya media benda konkret. Memberikan informasi tentang penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika pada kelas II di SDN No.113 InsPRES Laikang Kabupaten Takalar dan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya mencapai tujuan khususnya penggunaan media benda konkret.

2. Manfaat Praktis

penelitian ini diharapkan membawa manfaat praktis seperti:

a. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Mendapatkan pengalaman dalam penggunaan *media konkret* dan menambah wawasan pengetahuan, serta dapat menambah motivasi untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan tentang proses pembelajaran menggunakan media konkret yang baik dan efektif untuk memahami siswa serta dapat menjadi tolak ukur nantinya ketika sudah menjadi seorang pendidik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar dan Hasil Belajar

a. Belajar

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

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

Berdasarkan uraian pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan

perilaku seperti, kepribadian, keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang didapat dari pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Gagne & Briggs (Suprihatiningrum, 2016:37) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (leaner's perfomence). Dalam dunia pendidikan, terdapat bermacam-macam tipe hasil belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli antara lain Gagne (Suprihatiningrum, 2016:37) menemukan lima tipe hasil belajar, yaitu intellectual skill, cognitive strategy, verbal information, motor skill, dan attitude.

Suprihatiningrum (2016:37) mengatakan bahwa hasil belajar atau pembelajaran dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan suatu ukuran nilai dari metode atau (strategi) alternative dalam kondisi yang berbeda. Ia juga mengatakan secara spesifik bahwa hasil belajar adalah suatu kinerja (perfomence) yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku (unjuk kerja).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah suatu perilaku atau perbuatan yang diperoleh selama mengikuti proses pembelajaran dimana kemampuan dan keterampilan siswa diliat setelah proses pembelajaran.

Diketahui hasil belajar terdiri dari tiga aspek, seperti yang dikemukakan oleh Bloom dalam Sudjana, membedakan hasil belajar menjadi tiga aspek yaitu,

sebagai berikut. Pertama, Aspek kognitif, adalah hasil belajar yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis dan aplikasi. Kedua, Aspek afektif, adalah hasil belajar yang berkaitan dengan sikap atau tingkah laku siswa seperti disiplin, perhatian, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas. Ketiga, Aspek psikomotorik, yaitu yang meliputi hasil belajar tentunya berhubungan dengan keterampilan serta kemampuan dalam bertindak. (Juhadi, 2020:44). Jadi, aspek kognitif hasil belajar yang berhubungan langsung dengan pengetahuan, aspek afektif berhubungan langsung dengan sikap, aspek psikomotorik hasil belajar berhubungan dengan keterampilan. Hasil belajar adalah hasil dari proses belajar mengajar, hasil belajar yang baik tidak lepas dari peranan seorang guru yang menjadikan proses belajar yang baik dan menyenangkan.

Hasil belajar salah satu aspek pembelajaran, hasil pembelajaran itu dapat terdiri atas tiga jenis, yaitu keefektifan, afesiensi 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.

Juhadi, (2021:47) berpendapat hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar dan menjadi indikator keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setelah proses belajar, siswa memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan yang sangat berguna sehingga terjadinya perubahan tingkah laku terhadap diri siswa. Jadi siswa dikatakan berhasil apabila

terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa tersebut diakibatkan oleh latihan dan pengalaman yang dilakukan.

Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai, dan sikap. Hasil belajar yang diharapkan mempunyai efek yang bagus terhadap minat dan bakat siswa. Hasil belajar dapat diperoleh dengan melakukan evaluasi atau penilaian, dimana evaluasi adalah proses dari belajar. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah penilaian pada aspek kognitif, dimana penilaian pada aspek kognitif mengenai kemampuan siswa dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan sintesis. Penilaian dapat dilakukan melalui kuis ulangan harian maupun ujian akhir dalam bentuk ujian tertulis. Penilaian pada aspek afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan angket/kuesioner, inventori dan observasi (Juhadi, 2021:47).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

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

meliputi CD multimedia interaktif sebagai bahan ajar offline dan website sebagai bahan ajar online (Hamid, Dkk. 2020).

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

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

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

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

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

b. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Djamarah & Zain (2010:121) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai pengantar pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Menurut Arsyad (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau bahan fisik yang mengandung media instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan atau alat bantu

dalam proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas dimana memiliki tujuan dan fungsi untuk mempermudah dalam menyampaikan materi serta dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

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

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

Ciri-Ciri Media Pembelajaran

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

- a) Ciri fiksatif, berarti media harus memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi, objek atau kejadian. Misalnya, video tape, foto, audio tape, disket, cd, film, uatu waktu dapat dilihat kembali tanpa menenal waktu.

- b) Ciri manipulatif, berarti media harus memiliki kemampuan dalam memanipulasi objek atau kejadian. Kejadian yang memakan waktu beberapa menit dengan pengambilan gambar atau rekaman fotografi.
- c) Ciri distributif berarti media harus memiliki kemampuan untuk diproduksi dalam jumlah besar dan disebarluaskan.

Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai (Arsyad, 2014: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

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

Hamalik (Arsyad, 2014: 28) merincikan manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

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

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

Alasan Penggunaan Media Pembelajaran

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

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

Klasifikasi Media Pembelajaran

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

- a) Media audio adalah media yang mengandalkan kemampuan suara.

- b) Media visual adalah media yang menampilkan gambar.
- c) Media audio visual adalah media yang menampilkan suara dan gambar.

Media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan kedalam kategori di antaranya yaitu;

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

3. Media Konkret

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

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

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

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

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

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

Yuliana (2015:37) selain memiliki kelebihan, media konkret juga memiliki kelemahan yaitu: 1) Sangat merepotkan guru dalam proses persiapan

pembelajaran; 2) Kadangkala suatu ide, benda atau hal tertentu sangat sulit dimanipulasi; 3) Kadangkala ada media yang sangat menarik perhatian siswa sehingga banyak waktu tersita bukan untuk tujuan yang berkaitan dengan materi; 4) sehubungan dengan nomor 3, maka potensi kegaduhan siswa di kelas akan meningkat.

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



Gambar 2.1 Buah langsung
Sumber: google

4. Pembelajaran Matematika di SD

Matematika merupakan suatu bagian yang tidak dapat kita lepas dari kehidupan sehari-hari (Kenedi, 2019). Matematika mempunyai peran yang begitu penting dalam memecahkan berbagai masalah yang kita alami dalam kehidupan

kita. Matematika merupakan salah satu alat yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir individu dengan logis juga sistematis, (Ladiva, 2018). Dalam hal ini peserta didik dipersiapkan agar dapat memakai dan mengaplikasikan daya berpikir matematika pada kesehariannya.

Rahmiati & Pianda (2018:9), mengatakan bahwa pada kurikulum 2013 (K-13) pelajaran matematika yang sedang diberlakukan saat ini, di mana proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi berorientasi pada siswa (*Student Oriented*), penggunaan metode serta pendekatan mengajar sangat diperlukan, sebagaimana disebutkan dalam panduan petunjuk teknis Kurikulum 2013 Matematika bahwa: *"Pemahaman pengajar Matematika akan lebih menarik apabila disampaikan dengan metode yang inovatif dan kreatif, misalnya dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet, alat peraga, alat multi media lainnya."* Penggunaan media pembelajaran tersebut akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (PAKEM) serta dapat memecahkan masalah-masalah secara mandiri. Dari sini sangat jelas bahwa penggunaan pendekatan serta metode yang baik akan menentukan berhasil tidaknya guru dan anak didik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan pendekatan metode serta model pembelajaran di dalam Kurikulum 2013 Matematika, juga bertujuan membentuk peserta didik untuk dapat membentuk sikap kritis, kreatif, jujur dan komunikatif serta kemahiran matematika (Matematikal proses).

Berdasarkan uraian di atas tentang pembelajaran matematika, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika akan berlangsung secara inovatif

dan kreatif, akan menyenangkan pula bagi siswa apabila menggunakan metode dan media yang baik dalam pembelajaran.

Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan

Penjumlahan

Penjumlahan (*addition*), cara yang digunakan untuk menghitung total dua bilangan atau lebih. Penjumlahan salah satu operasi aritmatika dasar yang digunakan untuk menambahkan sekelompok bilangan atau lebih. operasi penjumlahan dilambangkan dengan tanda “+” tambah.

contoh:

$$2 + 4 = 6$$

$$5 + 3 = 8$$

Pengurangan

Pengurangan (*subtraction*) operasi dasar matematika yang digunakan untuk mengeluarkan beberapa angka dari kelompoknya. Operasi pengurangan merupakan kebalikan dari operasi penjumlahan. Operasi pengurangan dilambangkan dengan tanda “-” minus dalam notasi infix.

Notasi dasar pengurangan:

$$a - b = c$$

a adalah minuend yaitu angka yang akan dikurangi

b adalah subtrahend yaitu pengurang

c adalah selisih angka a dan b yang merupakan hasil dari operasi pengurangan

contoh:

seorang siswa memiliki 5 permen, ia memberikan temannya 2 permen. berapakah sisa permen siswa tersebut?

$$5 - 2 = 3$$

Proses Pembelajaran Matematika

Proses pembelajaran matematika pada umumnya rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh seorang guru dan siswa dalam kegiatan pengajaran dengan menggunakan berbagai sarana dan fasilitas pendidikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Menurut Suardi (2015:18-21) dalam bukunya mengemukakan bahwa ada beberapa tahapan dalam proses pembelajaran. Begitupun dalam proses pembelajaran matematika yang dilakukan melalui proses tahapan:

Pertama Persiapan, Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan peserta belajar untuk belajar. Tanpa itu, pembelajaran akan lambat dan bahkan dapat berhenti sama sekali. Salah satu tujuan penyiapan peserta belajar adalah mengajaknya memasuki kembali dunia kanak-kanak mereka, sehingga kemampuan bawaan mereka untuk belajar dapat berkembang sendiri. Dunia kanak-kanak ditandai dengan keterbukaan, kebebasan, kegembiraan dan rasa ingin tahu yang sangat besar. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan sugesti positif, memberikan pernyataan yang memberi manfaat, menenangkan rasa takut, menyingkirkan hambatan belajar, banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah, merangsang rasa ingin tahu, menciptakan lingkungan fisik, emosional, sosial yang positif, memberikan tujuan yang jelas dan bermakna. Pembelajaran jika dilakukan dengan persiapan matang sesuai dengan karakteristik kebutuhan,

materi, metode, pendekatan, lingkungan, serta kemampuan guru, maka hasilnya diasumsikan akan lebih optimal.

Asumsi negatif tentang belajar cenderung menciptakan pengalaman negatif dan asumsi positif cenderung menciptakan pengalaman positif. Sugesti tidak boleh berlebihan, menimbulkan kesan bodoh, dangkal, tetapi harus realistis, jujur, dan tidak bertele-tele. Jika sudah menetapkan hati untuk mencapai hasil positif, kemungkinan besar hasil positif yang akan dicapai. Ketika asumsi negatif sudah digantikan dengan yang positif, maka rasa gembira dan lega dapat mempercepat pembelajaran. Menciptakan asumsi positif tentang belajar dapat dilakukan dengan menata tempat duduk secara dinamis, menghiasi ruang belajar, atau apa yang ada dalam lingkungan belajar yang dapat menambah warna, keindahan, minat serta rangsangan belajar peserta didik.

Kedua Penyampaian dan penggunaan media. Tahap penyampaian dan penggunaan media dalam siklus pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan peserta belajar dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik. Tahap penyampaian dapat dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sesuai materi yang akan disampaikan di kelas. Belajar adalah menciptakan pengetahuan, bukan menelan informasi, maka presentasi dilakukan semata-mata untuk mengawali proses belajar dan bukan untuk dijadikan fokus utama.

Tujuan tahap penyampaian dan penggunaan media yaitu untuk membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa peserta belajar dengan cara yang menarik, menyenangkan, relevan, dan melibatkan pancaindra

seperti media pembelajaran. Posisi media pembelajaran sangatlah penting dalam pembelajaran matematika bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran akan menuntut media apa yang diintegrasikan dengan kondisi yang dihadapi. Penggunaan media pada pembelajaran matematika sangat membantu guru untuk menyampaikan materi. Hal ini dapat dilakukan melalui uji coba kolaboratif dan berbagi pengetahuan, pengamatan fenomena dunia nyata, pelibatan seluruh otak dan tubuh siswa, interaktif, melalui aneka macam cara yang disesuaikan dengan seluruh gaya belajar termasuk melalui proyek belajar berdasarkan kemitraan dan berdasarkan tim, pelatihan menemukan, atau dengan memberi pengalaman belajar di dunia nyata yang kontekstual serta melalui pelatihan memecahkan masalah.

Ketiga Latihan. Tahap latihan ini dalam siklus pembelajaran berpengaruh terhadap 70% atau lebih pengalaman belajar keseluruhan. Dalam tahap inilah pembelajaran yang sebenarnya berlangsung. Peranan instruktur atau pendidik hanyalah memprakarsai proses belajar dan menciptakan suasana yang mendukung kelancaran pelatihan. Dengan kata lain, tugas instruktur atau pendidik adalah menyusun konteks tempat peserta belajar dapat menciptakan isi yang bermakna mengenai materi belajar yang sedang dibahas. Tujuan tahap pelatihan adalah membantu peserta belajar mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Seperti aktivitas pemrosesan, permainan dalam belajar, aktivitas pemecahan masalah dan refleksi dan artikulasi individu, dialog berpasangan atau kelompok, pengajaran dan tinjauan kolaboratif termasuk aktivitas praktis dalam membangun keterampilan lainnya.

Keempat Penampilan Hasil. Proses belajar seringkali mengabaikan tahap adalah ini sangat penting disadari bahwa tahap ini merupakan satu kesatuan dengan keseluruhan proses belajar. Tujuan tahap penampilan hasil ini adalah untuk memastikan bahwa pembelajaran tetap melekat dan berhasil diterapkan, membantu peserta belajar menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat seperti: penerapan di dunia maya dalam tempo segera, penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi, dan aktivitas penguatan penerapan. Setelah mengalami tiga tahap pertama dalam siklus pembelajaran, kita perlu memastikan bahwa orang melaksanakan pengetahuan dan keterampilan baru mereka sendiri, organisasi dan klien organisasi.

5. Penelitian Relevan

- a. Penelitian pertama, yang dilakukan Kadir, 2015 dengan judul “Perbandingan Penggunaan Media Konkret Dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Perumnas Antang 1 Kota Makassar”. Hasil penelitian ini berdasarkan hasil analisis statistic deskriptif diperoleh rata-rata post-test kelas eksperimen 80,00 dan rata-rata post-test kelas control 70,96. Sedangkan hasil analisis inferensial dalam pengujian hipotesis data menunjukkan nilai t_{hitung} lebih besar dari pada nilai t_{tabel} ($3,19 > 1,63$) dan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding rata-rata hasil belajar control, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajar melalui penggunaan media benda

konkret dan media gambar pada siswa kelas V SD Inpres Perumnas Antang 1 Kota Makassar. Adapun persamaan dari penelitian tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran yaitu media konkret, dan perbedaannya terletak pada judul yaitu penggunaan media konkret dan media gambar sedangkan peneliti meneliti penggunaan media konkret saja.

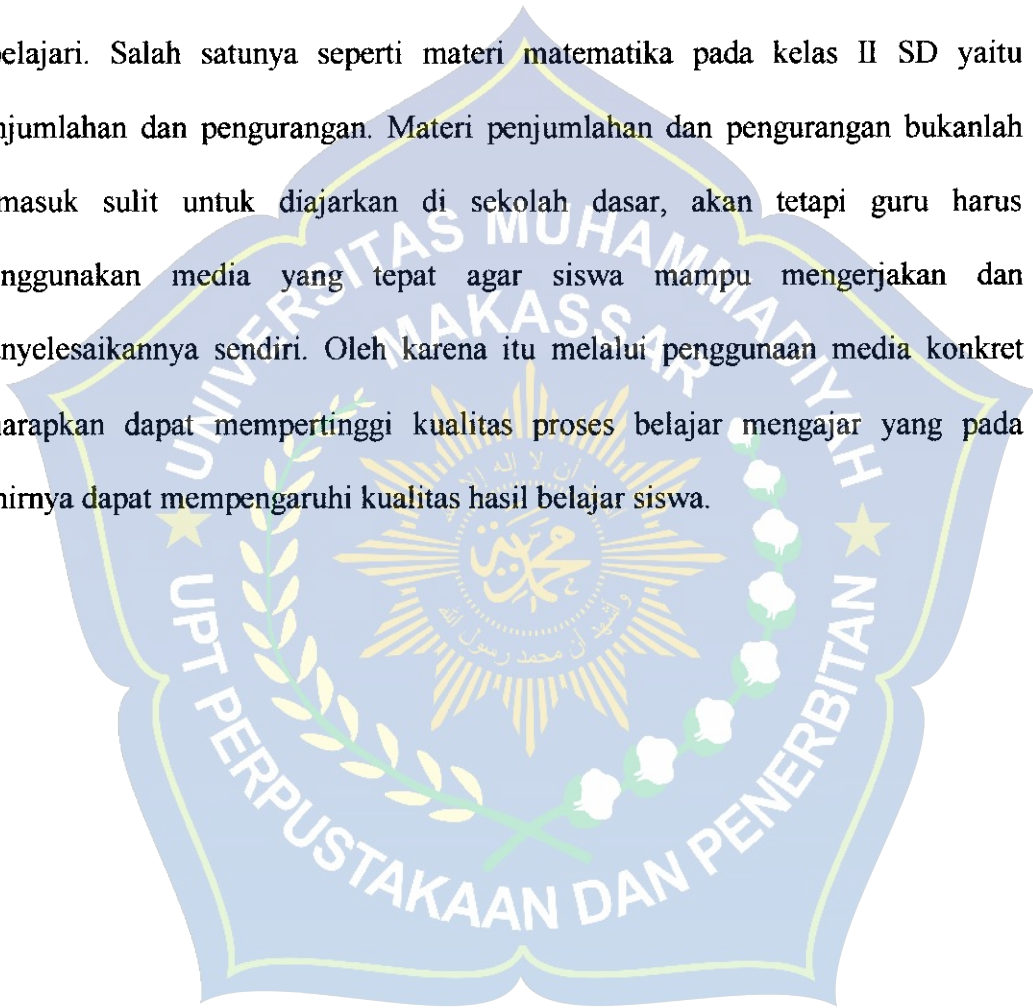
- b. Penelitian kedua, yang dilakukan Nurul Dwi Yuliana, 2015 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi”. Hasil penelitian data yang diperoleh menunjukkan $t_{hitung} = 6,926 > t_{tabel} = 1,683$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian yang didapat adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media konkret dengan siswa yang tidak menggunakan media konkret pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media konkret berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SD. Adapun persamaan dari penelitian tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran yaitu media konkret, dan perbedaannya yaitu terletak pada tempat atau lokasi penelitian.
- c. Penelitian ketiga, yang dilakukan Thomas Pati Nuhan, 2015 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas IV”. Rancangan penelitian menggunakan rancangan *true eksperimen design* yang menggunakan design penelitian *pretest-posttest control group design*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes yang meliputi pretest-posttest.

Analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, reliabilitas, homogenitas dan uji t. Pada uji validitas ditemukan 21 butir soal valid dari 30 butir soal, pada uji reliabilitas harga $r_{11} = 0,700$ (reliable), pada uji homogenitas harga $F_{max} = 1,01$ (homogen). Pada uji t diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} = 8,91$ dan $t_{tabel} = 2,00$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika materi operasi penjumlahan bilangan bulat pada siswa kelas IV. Adapun persamaan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yaitu media konkret, sedangkan perbedaannya terletak pada desain penelitian yaitu penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design*, dan peneliti menggunakan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*.

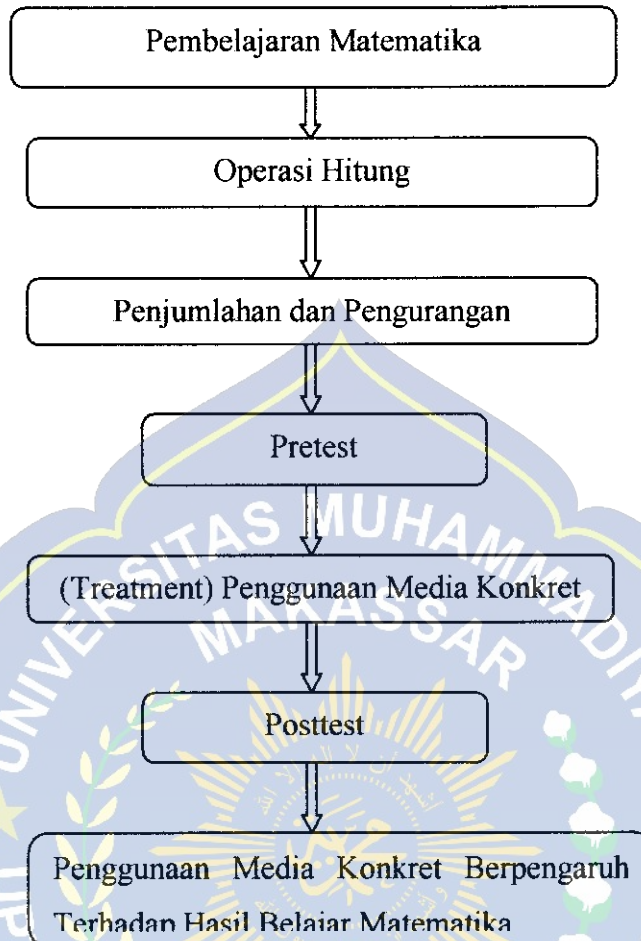
B. Kerangka Pikir

Media konkret adalah media yang bersifat nyata dan merupakan alat peraga untuk mempermudah guru dalam mengajar. Berdasarkan observasi pada siswa kelas II SDN No.113 Inspres Laikang Kabupaten Takalar terdapat hasil belajar matematika yang masih rendah pemahamannya dalam berhitung. Dan sebagian guru masih menggunakan metode dan media yang membosankan sehingga siswa cenderung cepat bosan dalam belajar. Oleh karena itu peneliti mengusulkan media konkret dalam pembelajaran matematika khususnya materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, agar siswa bisa melihat secara nyata dan berperan langsung sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam belajar. Media konkret dianggap cocok digunakan dalam pembelajaran operasi berhitung.

Media benda konkret dapat dijadikan sebagai salah satu solusi alternatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran karena penggunaan media benda konkret menampilkan benda-benda nyata seperti tentang ukuran, permukaan, suara, gerak-gerik, bentuk, serta manfaatnya, siswa akan lebih belajar banyak yang memberi pengalaman langsung sehingga terkesan dengan kegiatan apa yang dilakukan dan dipelajari. Salah satunya seperti materi matematika pada kelas II SD yaitu penjumlahan dan pengurangan. Materi penjumlahan dan pengurangan bukanlah termasuk sulit untuk diajarkan di sekolah dasar, akan tetapi guru harus menggunakan media yang tepat agar siswa mampu mengerjakan dan menyelesaikannya sendiri. Oleh karena itu melalui penggunaan media konkret diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.



Adapun bagan kerangka pikir, dapat dilihat sebagai berikut :



Bagan 2.2 Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang dikemukakan oleh peneliti mengenai hasil penelitian yang nantinya akan diuji kebenarannya. Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian yaitu “terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN No. 113 inpres laikang.

Hipotesis Statistik:

$$H_0 : \mu_2 = \mu_1$$

$$H_1 : \mu_2 > \mu_1$$

Keterangan :

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika

H₁ : Terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

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

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini memiliki rancangan dimana ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design*. Desain penelitian ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, sampel tidak dipilih secara random. Sugiyono (2015: 109). Adapun desain yang digunakan adalah *one-grup pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Sugiyono (2015: 109). Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

(Sugiyono, 2015:111)

Keterangan:

O₁= Tes awal (pretest) sebelum perlakuan diberikan

O₂= Tes akhir (posttest) sesudah perlakuan diberikan

X= Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menggunakan media konkret.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

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

Jadi, populasi penelitian dapat disimpulkan sebagai subjek penelitian yang mengenaunya dapat diperoleh dari data yang dipermasalahkan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas II SDN 113 Inpres Laikang yang berjumlah 12 orang terdiri dari 5 laki-laki dan 7 perempuan.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No.	Objek	Jenis kelamin		Jumlah Murid	Ket.
		L	P		
1	Kelas II	5	7	12	Aktif
Jumlah		5	7	12	

Sumber:SDN No. 113 Inpres Laikang

2. Sampel

Teknik sampel pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh (penuh) atau sampling total. Menurut Sugiyono (2015:85) sampling jenuh ini adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan. Sampelnya terdiri dari semua populasi kelas II SDN 113 Inpres Laikang yang berjumlah 12 siswa, siswa laki-laki 5 orang dan siswa perempuan 7 orang.

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Konkret

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

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa pada tes awal sebelum perlakuan (pretest) dan nilai yang diperoleh siswa setelah perlakuan (posttest).

D. Instrumen Penelitian

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

1) Tes

Tes bisa diartikan sebagai suatu pertanyaan atau seperangkat tugas yang disusun atau direncanakan untuk memperoleh informasi tentang atribut pendidikan atau psikologi tertentu, dan setiap butir pertanyaan mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar, dan apabila tidak memenuhi ketentuan, maka jawaban tersebut dianggap salah. Tes juga diartikan sebagai seperangkat tugas atau pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, dimana tes ini

bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman atau penguasaan materi oleh siswa. (Nana, 2021: 3).

Adapun beberapa langkah yang dilakukan dalam pengembangan tes, yaitu sebagai berikut: 1) membuat kisi-kisi, 2) membuat soal tes, 3) melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing 2, 3) melaksanakan tes yaitu dengan membagikan soal tes yang telah dibuat ke siswa, dan yang terakhir, 5) memeriksa hasil tes yang telah dikerjakan oleh siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Tes Awal (*Pretest*)

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

2. Tes Akhir (*Posttest*)

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

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

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

a. Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk keperluan analisis deskriptif, kriteria yang digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa kelas II di SDN No. 113 Inpres Laikang yaitu:

Tabel 3.2 Pengkategorian Hasil Belajar Matematika

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
$0 \leq X < 30$	Sangat Rendah
$30 \leq X < 45$	Rendah
$45 \leq X < 60$	Sedang
$60 \leq X < 85$	Tinggi
$85 \leq X \leq 100$	Sangat Tinggi

Sumber : SDN No. 113 Inpres Laikang

Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar

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

Sumber : SDN No. 113 Inpres Laikang

1) Rata-rata (Mean)

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

Keterangan :

$\bar{x}$ = Mean (rata-rata)

$\sum fx$ = Jumlah nilai

N = Jumlah Sampel

2) Persentase (%) Nilai Rata-rata

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

Keterangan :

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Jumlah Sampel

b. Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar

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:

$$g = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

(Lestari 2018: 43)

Keterangan:

g : Gain ternormalisasi

Spost : Rata- rata skor test akhir

Spre : Rata-rata skor test awal

Smaks : Skor maksimum yang mungkin dicapai

Untuk klasifikasi gain ternormalisasi terlihat pada table berikut:

Tabel 3.4 Interpretasi Nilai Gain Ternormalisasi

Koefisien Normalitas Gain	Klasifikasi
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g \geq 0,7$	Tinggi

Sumber: Redhana (Ilham, 2018: 43)

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

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data diuji normalitas diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas II. Uji normalitas ini menggunakan uji paired sampel t

test pada sistem SPSS Versi 22. Data hasil belajar Matematika siswa akan berdistribusi normal jika signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikansi normal jika signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian taraf kesalahan (a) yang digunakan 0,05.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis Statistik:

$$H_0 : \mu_2 = \mu_1$$

$$H_1 : \mu_2 > \mu_1$$

Keterangan :

H₀ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika

H₁ : Terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

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

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

Arikunto (2020:359) Peneliti menggunakan teknik statistik t atau uji t.

Dengan rumus dan tahapan yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan :

t = uji t

Md = Mean dari perbedaan posttest dan pretest

X1 = Hasil sebelum perlakuan (*pretest*)

X2 = hasil setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

ΣX^2d = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengajuan hipotesis yaitu sebagai berikut :

a) Menentukan harga “Md” dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

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

Σd = Jumlah dari gain (*posttest* - *pretest*)

N = Subjek pada sampel

b) Mencari harga “ ΣX^2d ” dengan menggunakan rumus:

$$\Sigma x^2d = \Sigma d - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

Keterangan :

ΣX^2d = Jumlah kuadrat deviasi

Σd = Jumlah dari gain (*posttest* - *pretest*)

N = Subjek pada sampel

c) Menentukan t_{Hitung} menggunakan rumus:

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

Keterangan :

t = Uji t

Md = Mean dari perbedaan posttest dan pretest

d = Deviasi masing-masing subjek

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

N = Subjek pada sampel

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan :

- a) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media konkret dengan setelah menggunakan media konkret pada siswa kelas II SDN No.113 Inspres Laikang Kabupaten Takalar.
- b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima H_1 ditolak, berarti tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media konkret dengan setelah menggunakan media konkret pada siswa kelas II SDN No.113 Inspres Laikang Kabupaten Takalar.
- c) Menentukan nilai t_{tabel} . Mencari t_{tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dan $df = N - k$ Membuat kesimpulan apakah terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN No.113 Inspres Laikang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN No. 113 Inpres Laikang Kabupaten Takalar. Hasil padan penelitian ini menunjukkan deskripsi tentang pengaruh penggunaan menggunakan media konkret (buah langsung) terhadap hasil belajar matematika yang meliputi, hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian Pra-Eksperimen dengan mengumpulkan data menggunakan instrumen pretest-posttest yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang. Adapun hasil statistik deskriptif dan hasil statistik inferensial pada penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Statistik Deskriptif

a. Deskripsi Hasil Pretest Pada Siswa Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dideskripsikan tentang penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang. Berikut disajikan hasil belajar matematika siswa kelas II sebelum diberikan perlakuan (pretest).

Tabel 4.1 Statistik Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang Sebelum Diberikan Perlakuan (Pretest)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	12
Skor ideal	100
Skor tertinggi	70
Skor terendah	40
Rentang skor	30
Skor rata-rata	55,00
Standar deviasi	8,257

Sumber: diolah dilampiran 3

Berdasarkan pada tabel 4.1 dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (pretest) kepada 12 siswa sebesar 55,00 dengan standar deviasi 8,257 dan skor ideal 100 yang dimana berada pada kategori rendah berdasarkan kategori hasil belajar matematika siswa. Apabila hasil belajar siswa dikelompokkan dengan lima kategori maka didapatkan distribusi frekuensi dan presentase yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang sebelum perlakuan (Pretest)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 30$	Sangat Rendah	0	0
$30 \leq x < 45$	Rendah	1	8,33
$45 \leq x < 60$	Sedang	7	58,33
$60 \leq x < 85$	Tinggi	4	33,33
$85 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah		12	100

Sumber: Diolah dilampiran 3

Berdasarkan pada tabel 4.2 dapat dilihat bahwa presentasi hasil pretest matematika sebelum diterapkan penggunaan media konkret (buah langsung) terhadap hasil belajar matematika yaitu dari 12 siswa terdapat 0 siswa atau 0% yang masuk kategori sangat rendah, 1 siswa atau 8,33 % yang masuk dalam kategori rendah, 7 siswa atau 58,33 % yang masuk dalam kategori sedang, 4 siswa atau 33,33 % yang masuk dalam kategori tinggi, dan 0 siswa atau 0 % yang masuk dalam kategori sangat tinggi.

Selanjutnya skor hasil belajar sebelum diterapkan (pretest) penggunaan media konkret (buah langsung) dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang yang dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut;

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Kelas SDN No. Inpres Laikang Sebelum Perlakuan (Pretest)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq X < 60$	Tidak Tuntas	8	66,67
$60 \leq X \leq 100$	Tuntas	4	33,33
Jumlah		12	100

Sumber: Diolah diLampiran 3

Kriteria seorang siswa dinyatakan tuntas apabila siswa memiliki nilai paling kurang 60. Pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tidak berada pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 8 siswa (66,67 %) dan yang berada pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 4 siswa (33,33 %). Berdasarkan deskripsi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas II SDN No. 113 Inpras Laikang yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan individu yaitu sebanyak 8 siswa (66,67%) dari 12 jumlah secara keseluruhan siswa yang tergolong rendah.

b. Hasil Belajar Matematika Siswa Setelah Diberikan Perlakuan (Posttest)

Berikut ini disajikan deskripsi hasil belajar siswa pada kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang setelah diberikan perlakuan (posttest) pada pembelajaran matematika disajikan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kela II SDN No. 113 Inpres Laikang Setelah Perlakuan (Posttest)

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	12
Skor ideal	100
Skor tertinggi	100
Skor terendah	65
Rentang skor	35
Skor rata-rata	85,00
Standar deviasi	10,000

Sumber: Diolah di Lampiran 3

Berdasarkan pada tabel 4.4 diatas dapat dinyatakan bahwa skor rata-rata setelah diberikan perlakuan pada 12 siswa sebesar 85,00 dengan standar deviasi 10,000 dan skor ideal 100 berada pada kategori tinggi berdasarkan dengan kategori hasil belajar siswa. Apabila hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori maka dapat diperoleh distribusi frekuensi dan persentase sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang sebelum perlakuan (Posttest)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq x < 30$	Sangat Rendah	0	0
$30 \leq x < 45$	Rendah	0	0
$45 \leq x < 60$	Sedang	0	0
$60 \leq x < 85$	Tinggi	5	41,67
$85 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	7	58,33
Jumlah		12	100

Sumber: Diolah di Lampiran 3

Berdasarkan pada tabel 4.5 diatas terlihat bahwa persentase hasil posttest matematika siswa setelah diterapkan penggunaan media konkret (buah langsung) terhadap hasil belajar matematika yaitu dari 12 siswa terdapat 0 siswa atau 0% yang masuk dalam kategori sangat rendah, 0 siswa atau 0% yang masuk dalam kategori rendah, 0 siswa atau 0% yang masuk dalam kategori sedang, 5 siswa atau 41,67 % yang masuk dalam kategori tinggi, dan 7 siswa atau 58,33% yang masuk dalam kategori sangat tinggi.

Selanjutnya skor hasil belajar setelah diterapkan penggunaan media konkret (buah langsung) dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang yang dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang Setelah Perlakuan (Posttest)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
$0 \leq X < 60$	Tidak Tuntas	0	0
$60 \leq X \leq 100$	Tuntas	12	100
Jumlah		12	100

Sumber: Diolah di Lampiran 3

Berdasarkan pada tabel 4.6 diatas jumlah siswa yang tidak berada pada kriteria ketuntasan minimum adalah 0 siswa (0%) dan yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) adalah 12 siswa (100%). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika pada siswa kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang tergolong lebih banyak yang tuntas dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan (pretest).

2. Hasil Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data diuji normalitas diambil dari hasil pretest dan posttest siswa kelas II. Uji normalitas ini menggunakan uji paired sampel t test pada sistem SPSS Versi 22. Data hasil belajar matematika siswa akan berdistribusi normal jika signifikasi > 0,05. Sebaliknya, dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikasi normal jika signifikasi < 0,05. Dengan demikian taraf kesalahan (a) yang digunakan 0,05.

Dengan menggunakan bantuan program computer dengan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22 dengan uji *One Sample*

Kolmogrov-Simigrov. Hasil analisis skor rata-rata untuk pretest menunjukkan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,200 > 0,05$ sedangkan skor rata-rata untuk posttest menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,200 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan posttest berdistribusi normal karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05.

b. Uji Gain

Data pretest dan posttest siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus normalized gain. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang setelah diterapkan pembelajaran matematika menggunakan media konkret (buah langsung). Hasil pengolahan data yang telah dilakukan (lampiran 3) menunjukkan bahwa hasil belajar normalized gain atau rata-rata gain ternormalisasi siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika menggunakan media konkret (buah langsung), dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.7 Klasifikasi Gain Ternormalisasi Pada Siswa Kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang

Normalized Gain	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
$g < 0,3$	Rendah	0	0%
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang	7	58,33%
$g \geq 0,7$	Tinggi	5	41,67%
Rata-rata gain	0.69	12	100%

Sumber: Diolah di Lampiran 3

Berdasarkan tabel 4.7 tersebut dapat dilihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika menggunakan media

Konkret (buah langsung) berada dalam kategori sedang dengan rata-rata gain ternormalisasi 0,69.

c. Uji Hipotesis

Sesuai dengan hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh penggunaan media konkret (buah langsung) terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.8 Analisis Skor Pretest dan Posttest

No.	X1 (Pretest)	X2 (Posttest)	d=X2-X1	d ²
1	65	100	35	1.225
2	50	80	30	900
3	55	90	35	1.225
4	60	90	30	900
5	60	90	30	900
6	50	85	35	1.225
7	55	80	25	625
8	45	75	30	900
9	55	80	25	625
10	70	100	30	900
11	40	65	25	625
12	55	85	30	900
Jumlah	660	1020	360	10.950

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mencari nilai “Md” dengan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{360}{12} \\ &= 30 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 10.950 - \frac{(360)^2}{12} \\ &= 10.950 - \frac{(129.600)^2}{12} \\ &= 10.950 - 10.800 \\ &= 150 \end{aligned}$$

- c. Menentukan t_{Hitung} menggunakan rumus

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{30}{\sqrt{\frac{150}{12(12-1)}}} \\ &= \frac{30}{\sqrt{\frac{150}{132}}} \\ &= \frac{30}{\sqrt{1,13}} \\ &= \frac{30}{1,06} \\ &= 28,142 \end{aligned}$$

d. Menentukan nilai t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau $df = N - 1 = 12 - 1 = 11$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,200$.

Setelah diperoleh t_{Hitung} 28,142 dan t_{Tabel} 2,200 maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $28,142 > 2,200$. Berdasarkan hasil dari t_{Hitung} dan t_{Tabel} dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang. Hasil dari analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya membuktikan bahwa pada penggunaan media konkret (buah langsung) dalam pembelajaran matematika kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang mampu mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari tabel hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial.

Pemberian tes sebelum perlakuan (pretest) diberikan kepada setiap siswa untuk mengetahui hasil analisis tanpa menggunakan media konkret (buah langsung), kemudian guru menyampaikan materi menggunakan media konkret (buah langsung), setelah itu guru memberikan tes setelah perlakuan (posttest) untuk mengetahui hasil analisis dengan menggunakan media konkret (buah langsung).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan media konkret. Hal ini terjadi karena yang diajar melalui penggunaan media benda konkret mampu membuat siswa memiliki ingatan yang lebih lama dan sulit dilupakan terhadap hal-hal baru yang mereka temukan. Pada penggunaan media benda konkret dapat memberikan pengalaman langsung yang sangat berharga terkait dengan dunia sebenarnya dan pengalaman nyata yang dapat membentuk sikap mental dan emosional yang positif terhadap kehidupan, dimana hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika sehingga hasil atau prestasi siswa meningkat pula. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nurul Dwi Yuliana, 2015 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi”. Dengan demikian yang didapat adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media konkret dengan siswa yang tidak menggunakan media konkret pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media konkret berpengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SD. Selain itu penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dale (Arsyad, 2014: 27) media pembelajaran konkret adalah merupakan media yang membantu pengalaman nyata siswa. Sehingga siswa memperluas wawasan dan pengalaman yang mencerminkan yang tepat. Media pembelajaran konkret membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa dan membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada analisis data, secara deskriptif hasil rekapitulasi terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang hasil menggunakan media *konkret (buah langsung)*, pada *pretest* (sebelum perlakuan) nilai maximum yaitu 70 dan nilai minimum yaitu 40. Sedangkan pada *posttest (setelah perlakuan)* dapat dilihat nilai maximum yaitu 100 dan nilai minimum yaitu 65. Nilai median pada *pretes* 55,00 dan pada *posttest* yaitu 85,00. hasil dari uraian analisis data, diperoleh nilai *mean* (rata-rata) terhadap hasil belajar matematika sebelum menggunakan media *konkret (pretest)* adalah 55,00. Sedangkan pada hasil analisis data, nilai *mean* (rata-rata) terhadap hasil belajar matematika setelah menggunakan media *konkret (posttest)* adalah 85,00. Berdasarkan dari hasil analisis data diatas menunjukkan bahwa hasil *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang, siswa setelah perlakuan dengan menggunakan media konkret pada pembelajaran matematika memperoleh hasil yang lebih tinggi atau sama dengan KKM. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar serta mendorong minat belajar siswa dan membuat siswa antusias dengan materi yang diberikan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang setelah diajar menggunakan media konkret (buah langsung) pada pembelajaran matematika yaitu 85.00 dengan standar deviasi 8.257. Hasil secara inferensial, menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dapat dilihat pada perhitungan dengan menggunakan analisis uji t. Dari analisis data diperoleh t_{hitung} 28,142 dan t_{tabel} 2,200 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $28,142 > 2,200$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN No. 113 Inpres Laikang.

B. Saran

Berdasarkan simpulan diatas, adapun saran yang dikemukakan peneliti yaitu:

1. Bagi siswa, dengan penggunaan media ini dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran matematika serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah.
2. bagi guru, disarankan untuk menggunakan media konkret dimana yang bersifat nyata dengan memanfaatkan benda-benda disekitar siswa dalam pembelajaran matematika.

3. bagi peneliti, dapat mengembangkan dan lebih kreatif dalam penggunaan berbagai macam media sehingga bisa membuat pembelajaran lebih menyenangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyar Rayanda, 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Aziz, Amka Abdul. 2019. *Hari Pusat Pendidikan Karakter*. Klaten: Cempaka Putih.
- Chairunnisa, Connie. 2018. *Meneropong Landasan Ilmu Pendidikan Yang Hakiki*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Dzamarah, B.S & Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haliq, Abdul. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri Kecil Buntu Ampang Kabupaten Enrekang*. Skripsi Diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Hamid, Abi, Mustofa, dkk (Ed.). 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- <http://www.google.com/ap/s/www.advernesia.com/blog/matematika/operasi-pengurangan-bilangan-bulat-dan-contohnya/amp/> diakses 26 Mei 2021.
- Ilham, Muhammad S. 2018. *Efektivitas Pendekatan pembelajaran Matematika Realistik (PMR) dalam Pembelajaran Matematika Pada Murid kelas IV SDN Kalukuang Makassar*. Skripsi FKIP Unismuh Makassar.
- Julhadi (Ed.). 2021. *Hasil Belajar Peserta Didik*. Edu Publisher: Jawa Barat.
- Kadir. 2015. *Perbandingan Penggunaan Media Benda Konkret Dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Inpres Perumnas Antang 1 Kota Makassar*. Skripsi tidak diterbitkan (Online). Makassar: UIN Alauddin Makassar.

- Lestari, K, E. Dkk. 2018. *Pendidikan Penelitian Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Mutoharoh, Siti. 2018. *Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II di MI Ma'arif Nu Banteran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas Tahun Pembelajaran 2017/2018*. Skripsi Tidak Diterbitkan (Online). Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri.
- Nazifah. 2013. *Penggunaan Media Konkret Meningkatkan Aktivitas Siswa Matematika Kelas I SDN 07 Sungai Soga Bengkayang*. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Nurul Dwi Yuliana. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi*, (Online) Vol. III, No,1 (<http://jurnal.unismabekasi.ac.id> diakses 27 Maret 2021).
- Purwanto, Nanang. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Graham Ilmu
- Ramiati & Didi, P. 2018. *Strategi dan Implementasi Pembelajaran Matematika didepan Kelas*. Jawa Barat: Cv Jejak.
- Rusman. 2016. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sriyanto, H.J. 2017. *Mengobarkan api Matematika*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Suardi, Muh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Subana, M. & Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy, dkk. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Sundayana, R. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syahputra, Edy. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.

Thomas Pati Nuhan, 2015. Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat pada Siswa Kelas IV, (Online) Vol III No. 2, (<https://www.neliti.com/id/publications/254224/pengaruh-penggunaan-media-konkret-terhadap-peningkatan-hasil-belajar-matematika>). Diakses 27 Maret 2021.

Tim Penyusun FKIP Unismuh Makassar. 2021. Pedoman Penulisan Skripsi. Makassar. Panrita Pers Unismuh Makassar.

Yaumi, Muhammad (Ed.). 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.



LAMPIRAN-LAMPIRAN



LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENELITIAN

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

ALTERNATIF JAWABAN

RENCAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

KISI-KISI SOAL

SOAL PRETEST

Mata pelajaran : Matematika
Pokok Bahasan : Penjumlahan dan Pengurangan
Nama :
Kelas/Semester : II/I

Jawablah soal-soal dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. $8 + 6 = \dots$

2. $4 + 6 = \dots$

3. $2 + 2 = \dots$

4. $8 + 4 + 3 = \dots$

5. $12 + 4 + 4 = \dots$

6. $10 - 6 = \dots$

7. $15 - 5 = \dots$

8. $5 - 2 = \dots$

9. $20 - 3 - 2 = \dots$

10. $15 - 5 - 5 = \dots$

SOAL POSTTEST

Mata pelajaran : Matematika
Pokok Bahasan : Penjumlahan dan Pengurangan
Nama :
Kelas/Semester : II/I

Jawablah soal-soal dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. $2 + 2 = \dots$

2. $4 + 6 = \dots$

3. $8 + 6 = \dots$

4. $12 + 4 + 4 = \dots$

5. $8 + 4 + 3 = \dots$

6. $5 - 2 = \dots$

7. $10 - 6 = \dots$

8. $15 - 5 = \dots$

9. $15 - 5 - 5 = \dots$

10. $20 - 3 - 2 = \dots$

**ALTERNATIF JAWABAN DAN PENSKORAN SOAL PRETEST-
POSTTEST**

No. Soal	Alternatif Jawaban	Skor
1.	$2 + 2$	2
2.	$4 + 6$	2
3.	$8 + 6$	2
4.	$12 + 4 + 4$	2
5.	$8 + 4 + 3$	2
6.	$5 - 2$	2
7.	$10 - 6$	2
8.	$15 - 5$	2
9.	$15 - 5 - 5$	2
10.	$20 - 3 - 2$	2
	Skor maksimal	20
	$\frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100$	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SDN No. 113 Inpres Laikang
Kelas / Semester : 2 /1
Tema : Hidup Rukun (Tema 1)
Sub Tema : Hidup Rukun di Masyarakat (Sub Tema 4)
Muatan Terpadu : Matematika
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 Pertemuan

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.3 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.
- 4.3 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.1 Menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dengan benar.
- 3.3.2 Melakukan penjumlahan dan pengurangan dua bilangan satuan dan puluhan dengan menggunakan media konkret dengan benar
- 3.3.3 Melakukan penjumlahan dan pengurangan tiga bilangan satuan dan puluhan menggunakan media konkret dengan benar

D. Tujuan

- 1. Dengan diberikan kumpulan media benda konkret, siswa dapat melakukan penjumlahan dua bilangan dengan benar.
- 2. Dengan diberikan kumpulan media benda konkret, siswa dapat melakukan pengurangan tiga bilangan dengan benar.
- 3. Dengan diberikan kumpulan media benda konkret, siswa dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari berkaitan penjumlahan dan pengurangan dengan tepat.

E. Materi

- 1. Menghitung penjumlahan dan pengurangan dua dan tiga bilangan cacah

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
Strategi : Kooperatif learning
Metode : Penugasan, dan Ceramah

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini	10 menit

	datang paling awal. (Religius). - Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita. - Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. - Guru menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Hidup Rukun".	
Inti	Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran - Guru menyiapkan media konkret (buah langsung) yang akan digunakan - Guru menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan dua dan tiga bilangan yang menghasilkan puluhan - Siswa memperhatikan penjelasan dari guru - Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya - Kemudian guru kembali menjelaskan cara menghitung penjumlahan dan pengurangan menggunakan media konkret (buah langsung) - Setelah itu guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya terkait pelajaran yang disampaikan oleh guru	45 menit
Penutup	- Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. - Guru memberikan penguatan dan kesimpulan - Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari	10 menit

	siswa lainnya.. 4. Guru memberikan pesan moral kepada siswa, apalagi dengan keadaan sekarang ini. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. (Religius)	
--	---	--

H. Penilaian

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik.

1. Penilaian Pengetahuan : Tes
2. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

I. Sumber Dan Media Pembelajaran

Sumber Pembelajaran

- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas II dan Buku Siswa Tema 1 Kelas II (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

Media Pembelajaran

- Media Konkret (Buah Langsung)

Takalar, Agustus 2021

Guru Kelas 2 _____
Nurchayati Saripa Nur, S.Pd.I.
Nip: 19750106 200604 2 021

Mahasiswa _____
(Putriani)
Nim: 1105401110117

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN No. 113 Inpres Laikang

Hamsanar, S.Pd.I.
Nip: 19840824 200604 1 003

Kisi-Kisi

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas /Semester : II/Ganjil

Tahun Pelajaran : 2021/2022

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No. Soal
1.	4.3 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	Penjumlahan	- Melakukan penjumlahan dua bilangan satuan dan puluhan. - Melakukan penjumlahan tiga bilangan satuan dan puluhan.	uraian	1-3
				uraian	4-5
		Pengurangan	- Melakukan pengurangan dua bilangan satuan dan puluhan. - Melakukan	uraian	6-8
			Melakukan pengurangan tiga bilangan satuan dan puluhan.	Uraian	9-10
Jumlah Soal					10

LAMPIRAN 2

DATA HASIL PENELITIAN

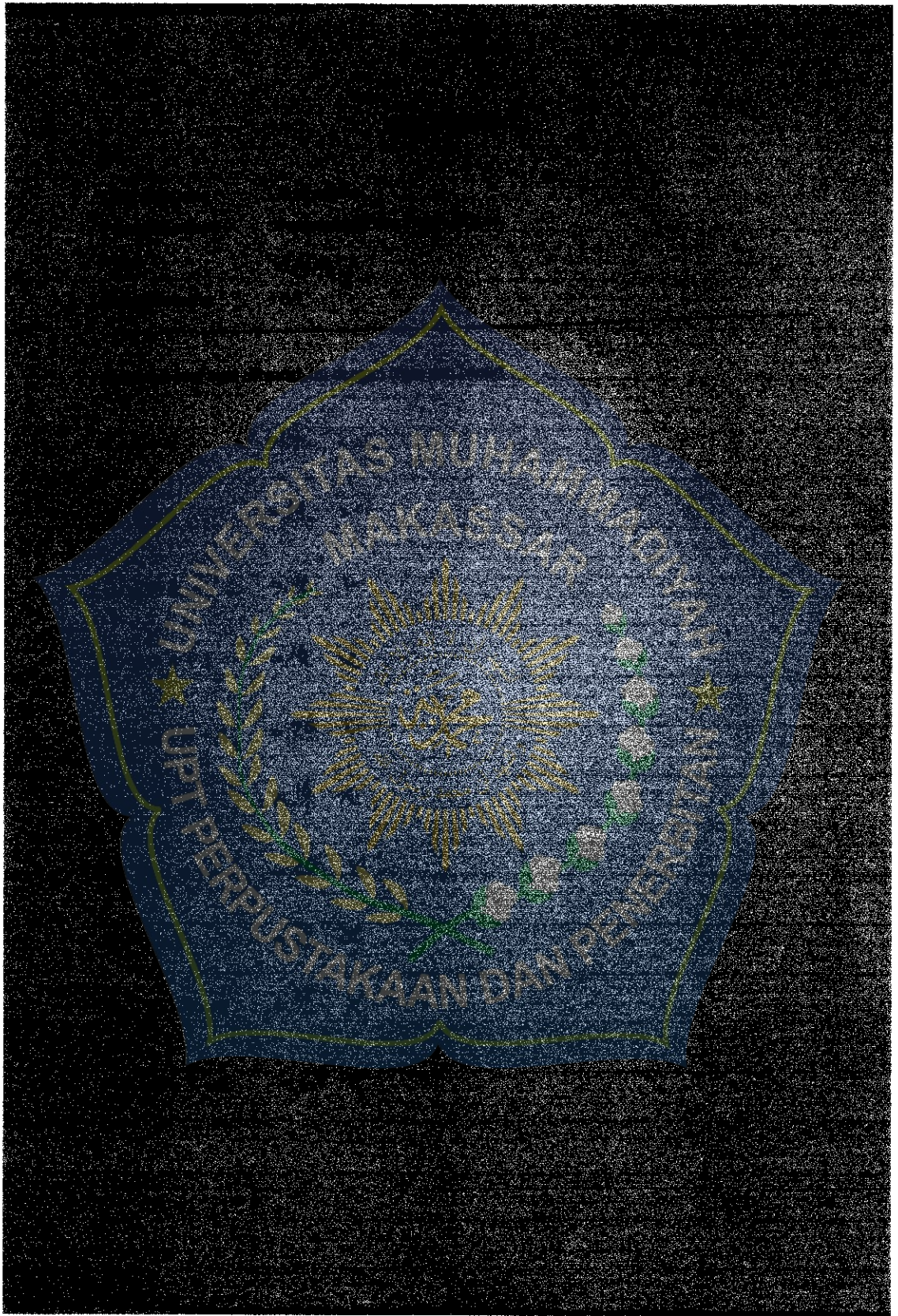
**DAFTAR KEHADIRAN SISWA
TES HASIL BELAJAR (PRETEST
DAN POSTTEST)**

3	Alisa	p	√	√	√	√	√
4	Asya	P	√	√	√	√	√
5	Isnan sutar	L	√	√	√	√	√
6	Alif	L	√	√	√	√	√
7	Indra	P	√	√	√	√	√
8	Fadhil	L	√	√	√	√	√
9	Nadia	P	√	√	√	√	√
10	Pania	P	√	√	√	√	√
11	Reihan	L	√	√	√	√	√
12	Saira	P	√	√	√	√	√
Jumlah		12 Murid					

terangan : √ = Hadir A = Alfa
 S = Sakit I = Izin

√ = Hadir A = Alfa
S = Sakit I = Izin









LAMPIRAN 3

DATA HASIL PENELITIAN

**HASIL SPSS DESKRIPTIF STATISTIK DAN
FREKUENSI NILAI PRETEST DAN POSTTESTS**

HASIL SPSS

TABEL UJI GAIN

DAFTAR NILAI HASIL BELAJAR PRETEST MATEMATIKA SISWA

KELAS II SDN No. 113 INPRES LAIKANG

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	P	65
2.	M	50
3.	A	55
4.	A	60
5.	IS	60
6.	A	50
7.	I	55
8.	F	45
9.	N	55
10.	A	70
11.	R	40
12.	S	55

a. Siswa yang tuntas = $\frac{\text{Banyaknya Siswa yang Memperoleh Skor (KKM)} \leq 60}{\text{Banyak Seluruh Siswa}} \times 100$

$$= \frac{4}{12} \times 100$$

= 33 % berada pada kategori tinggi

b. Siswa yang tidak tuntas = $\frac{\text{Banyaknya Siswa yang Memperoleh Skor (KKM)} < 60}{\text{Banyak Seluruh Siswa}} \times 100$

$$= \frac{8}{12} \times 100 = 67 \% \text{ berada pada kategori rendah}$$

DAFTAR NILAI HASIL BELAJAR POSTTEST MATEMATIKA SISWA

KELAS II SDN No. 113 INPRES LAIKANG

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	P	100
2.	M	80
3.	A	90
4.	A	90
5.	IS	90
6.	A	85
7.	I	80
8.	F	75
9.	N	80
10.	A	100
11.	R	65
12.	S	85

c. Siswa yang tuntas = $\frac{\text{Banyaknya Siswa yang Memperoleh Skor (KKM)} \leq 60}{\text{Banyak Seluruh Siswa}} \times 100$

$$= \frac{12}{12} \times 100$$

= 100 % berada pada kategori tinggi

d. Siswa yang tidak tuntas = $\frac{\text{Banyaknya Siswa yang Memperoleh Skor (KKM)} < 60}{\text{Banyak Seluruh Siswa}} \times 100$

$$= \frac{0}{12} \times 100 = 0 \% \text{ berada pada kategori rendah}$$

A. Analisis Statistik Deskriptif

Statistics			
		Hasil Pretest	Hasil Posttest
N	Valid	12	12
	Missing	0	0
Median		55.00	85.00
Mode		55	80 ^a
Std. Deviation		8.257	10.000
Variance		68.182	100.000
Range		30	35
Minimum		40	65
Maximum		70	100
Sum		660	1020

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Hasil Pretest				
		Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	8.3	8.3
	45	1	8.3	16.7
	50	2	16.7	33.3
	55	4	33.3	66.7
	60	2	16.7	83.3
	65	1	8.3	91.7
	70	1	8.3	100.0
	Total	12	100.0	

Hasil Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65	1	8.3	8.3	8.3
	75	1	8.3	8.3	16.7
	80	3	25.0	25.0	41.7
	85	2	16.7	16.7	58.3
	90	3	25.0	25.0	83.3
	100	2	16.7	16.7	100.0
	Total	12	100.0	100.0	

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Hasil Pretest	12	30	40	70	660	55.00	8.257	68.182
Hasil Posttest	12	35	65	100	1020	85.00	10.000	100.000
Valid N (listwise)	12							

B. Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HasilBelajarSiswa	pretest	.167	12	.200*	.973	12	.936
	posttest	.142	12	.200*	.950	12	.642

a. Lilliefors Significance Correction

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

2. Uji gain

Tabel Uji Gain

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Nilai Gain
1	P	65	100	1
2	M	50	80	0,6
3	A	55	90	0,78
4	A	60	90	0,75
5	IS	60	90	0,75
6	A	50	85	0,7
7	I	55	80	0,56
8	F	45	75	0,54
9	N	55	80	0,56
10	A	70	100	1
11	R	40	65	0,42
12	S	55	85	0,67
Nilai rata-rata				0,69

Mencari rata-rata gain

rata-rata gain : $\frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}}$

$$: \frac{8,32}{12}$$

$$: 0,69$$

3. Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	5% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	30.000	3.693	1.066	29.932	30.068	28.142	11	.000



LAMPIRAN 4

**JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN
PERSURATAN
DOKUMENTASI**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Hutan Belimbing No. 201 Makassar
Telp. (0411) 4400071-4400072 (Kiri)
Faks (0411) 4400000000000000
Web : www.unismuh.ac.id



Nomor : 6160/FKIP/A.4-11/VII/1442/2021
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini

Nama	Purba
Stambuk	105401110117
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat, Tanggal Lahir	Karamping paja, 13-11-1999
Alamat	Karamping paja, kel. Tamalate, kab. Jeneponto, provinsi Sulawesi Selatan

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi
dengan judul : Pengaruh Penggunaan Media konkret terhadap Hasil Belajar
Matematika kelas II SDN No 113 Inpres Lingsih

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya diaturkan Jazaakallahu
Kha'irul Katsiraan

Wassalamu Alaikum
Warahmatullahi
Wabarakatuh

Makassar, 5 Dzul Hijah 1442 H
19 Juli 2021 M

Dekan




Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860.934

MAJELIS PENGURUSAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN, PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Abdullah No. 251, Telukpete 1, Kecamatan Telukpete, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan 90911

Nomor: 4160/KIP/A.4-VII/VII/40/2021

05/Endang, 13/08/21

Lamp: 1 (satu) Rangkap Proposal

13 Aug 2021 14

Tgl: Perencanaan Ijaz Penelitian

Aspek: Tdk

Aspek / Dst Rangkap: Fakultas

Cg Ka Badan Kepegk. Politik & Lintas

01

Teknik

5160/KIP/A.4-VII/VII/40/2021

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor 5160/KIP/A.4-VII/VII/40/2021 tanggal 14 Juli 2021, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama: PUTRIANI

No. Simbol: 10340 1110117

Fakultas: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan: Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar

Pekerjaan: Mahasiswa

Bersama ini melakukan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul:

"Pengaruh Penggunaan Media Konkret terhadap Hasil Belajar Matematika kelas II SDN No. 113 Tapani Lingsung"

Penelitian dilaksanakan dari tanggal 16 Juli 2021 s.d 16 September 2021.

Penelitian ini dilaksanakan oleh mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan dan persetujuan diberikan. Harapannya, dengan izin ini, mahasiswa tersebut dapat melaksanakan penelitian dengan baik.

Disetujui dan ditandatangani oleh:



D. A. Abdullah, S.Pd, M.Pd

NPM 101 7718



PEMERINTAH KABUPATEN TAKALAR
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN
TERPADU SATU PINTU, TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
Jl. Jenderal Sudirman No.28 Telp. (0418) 323291 Kab. Takalar

Takalar, 16 Juli 2021

Nomor : 259/JP-DPMPTSPKTRANS/VII/2021
Lamp. :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN No. 113 Inpres Likang
Kab. Takalar
Di-
Takalar

Berdasarkan Surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor: 4164/05/C.4-VIII/VII/40/2021 Tanggal 15 Juli 2021 perihal Izin Penelitian dan Surat Rekomendasi Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Takalar Nomor: 070/257/KKB/2021 tanggal 16 Juli 2021, dengan ini disampaikan bahwa:

Nama	PUTRIANI
Tempat Tanggal Lahir	Karampang Pa'ja 13 November 1999
Jenis Kelamin	Perempuan
Pekerjaan/Lembaga	Mahasiswa (S1) UNISMUH Makassar
Alamat	Karampang Pa'ja Tamalaea Kab. Jeneponto

Bermaksud akan mengadakan penelitian di kantor/instansi/wilayah kerja Bapak/Ibu dalam Rangka Penyusunan Skripsi dengan judul:

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS II SDN NO. 113 INPRES LIKANG"

Yang akan dilaksanakan : 16 Juli s.d 16 September 2021
Pengikut / Peserta :

Sehubungan dengan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dimaksud kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Takalar Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu, Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kab. Takalar;
2. Penelitian tidak menyimpang dari ketentuan yang berlaku;
3. Menaatikan semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku dan Adat Istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil Skripsi kepada Bupati Takalar Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kab. Takalar;
5. Surat pemberitahuan penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata penanggung tidak mematuhi ketentuan tersebut diatas.

Densikan disampaikan kepada sendiri dan sebagainya dan sebagainya



Sos. M. Si
Pembina Tk I
NIP. 19731220 200603 1 009

Tembusan disampaikan kepada Yth:

1. Bupati Takalar di Takalar (sebagai laporan);
2. Kepala Kantor Kesbangpol Kab. Takalar di Takalar;
3. Kepala Bapelnbang Kab. Takalar di Takalar;
4. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
5. Peringat.

2021

DOKUMENTASI



Keterangan: Pelaksanaan Pretest (Tes Awal) sebelum perlakuan



Keterangan: Proses Pembelajaran (Pemberian Perlakuan)



Keterangan: Pelaksanaan Posttest (Tes Akhir) setelah perlakuan



RIWAYAT HIDUP



PUTRIANI lahir pada tanggal 13 November 1999 di Karampang Pa'ja Desa Borongtala Kecamatan Tamalatea Kabupaten Jenaponto anak pertama dari empat bersaudara dari pasangan Ayahanda Yoddin dengan Ibunda Te'ne.

Penulis memulai pendidikannya pada tahun 2005 di SDN 08 Karampang Pa'ja dan selesai pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan sekolah di SMP Negeri 2 Tamalatea dan selesai pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 1 Jeneponto dan lulus pada tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya ke jenjang Perguruan Tinggi di Universitas Muhammadiyah Makassar dan terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	2%	1%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.scribd.com Internet Source	1%
2	repositori.usu.ac.id Internet Source	1%
3	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
4	repository.uksw.edu Internet Source	1%
5	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes ☐

Exclude bibliography ☐

Exclude matches ☐

ORIGINALITY REPORT

23%
SIMILARITY INDEX

22%
INTERNET SOURCES

8%
PUBLICATIONS

11%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	4%
2	adikurniadi77.wordpress.com Internet Source	2%
3	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to UIN Raden Irnan Lampung Student Paper	2%
5	pt.scribd.com Internet Source	1%
6	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
8	core.ac.uk Internet Source	1%
9	jurnal.unismabekasi.ac.id Internet Source	1%



pustakabelajar.wordpress.com

Internet Source

1%

docobook.com

Internet Source

1%

journal.institutpendidikan.ac.id

Internet Source

1%

fr.scribd.com

1%

www.coursehero.com

Internet Source

1%

repository.uinib.ac.id

Internet Source

1%

repository.bungasenggoro.ac.id

Internet Source

1%

camthyos12.wordpress.com

Internet Source

1%

com

Internet Source

1%

id.scribd.com

Internet Source

1%

Exclude quotes ☐

Exclude matches ☐

Exclude bibliography ☐

10%

10%

0%

1 %

STUDENT PAPERS

1	digilibadmin.unismuh.ac.id	6%
2	es.scribd.com	2%
3	eprints.unram.ac.id	1%
4	mafiadoc.com	1%
5	repository.ar-raniry.ac.id	1%
6	docstoc.com	1%

Exclude bibliography ☐

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	6%
2	es.scribd.com Internet Source	1%
3	pt.scribd.com Internet Source	1%
4	id.123dok.com Internet Source	1%
5	Latifah Latifah, Nur Aviya. "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Bahasa Arab di MI , Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 2018 Internet Source	1%
6	core.ac.uk Internet Source	1%

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 1%

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPER

PRIMARY SOURCES



Exclude matches from
Exclude matches from

