

Penerapan Media Pembelajaran Bianglala pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 4 Srikaton

Rini Anggraini¹, Idul Adha², Andriana Sofiarini³

STKIP PGRI Lubuklinggau

Email: rinianggraini.erma@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 4 Srikaton setelah diterapkan media bianglala secara signifikan tuntas dan aktif. Penelitian yang dilakukan disini adalah jenis penelitian eksperimen berbentuk *one group pre-test* dan *post-test design*. Penelitian ini penulis lakukan di SD Negeri 4 Srikaton. Populasi dan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah Siswa Kelas III di SD Negeri 4 Srikaton, disini peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh* dimana pada sampel ini merupakan semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dalam pengumpulan data yang dibutuhkan penulis menggunakan teknik tes yang berupa soal, dan observasi. Dengan hasil perhitungan diperoleh $Z_{hitung} (15,24) > Z_{tabel} (1,64)$, sehingga dalam hal ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, artinya media pembelajaran bianglala dapat menuntaskan hasil belajar dan meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika kelas III SD Negeri 4 Srikaton.

Kata kunci: Media, Pembelajaran Matematika, Hasil belajar, Aktivitas Belajar

ABSTRAC

This study aims to determine the mathematics learning outcomes of third grade students of SD Negeri 4 Srikaton after the Ferris wheel media was significantly completed and active. The research conducted here is an experimental research in the form of one group pre-test and post-test design. This research was conducted at SD Negeri 4 Srikaton. The population and sample used in this study were Grade III students at SD Negeri 4 Srikaton, here the researcher used a saturated sampling technique where in this sample all members of the population were used as samples. In collecting the data needed, the writer uses test techniques in the form of questions, and observations. With the calculation results obtained $z_{(count)} (15.24) > z_{table} (1.64)$, so in this case H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, the hypothesis proposed in this study can be accepted as true, meaning that the Ferris wheel learning media can complete learning outcomes and increase student activity in mathematics learning for class III SD Negeri 4 Srikaton.

Key words: Media, Mathematics Learning, Learning Outcomes, Learning Activities

PENDAHULUAN

Mengembangkan kemampuan kognitif siswa dan meningkatkan minat dan kecintaan siswa terhadap pembelajaran matematika, guru perlu menggunakan media pembelajaran. Menurut Alwi (2017:148) Dalam kegiatan belajar mengajar yang menganut pembelajaran aktif, kreatif agar efektif serta menyenangkan, guru tidak dapat melepaskan diri dari media pembelajaran, yaitu baik dalam pembelajaran yang sederhana maupun pembelajaran yang menggunakan multimedia. Maka dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan permainan bianglala edukasi sebagai media pembelajaran. Bianglala ini merupakan media yang menyerupai wahana yang biasa ditemukan di pasar malam. Dengan modifikasi sedemikian rupa peneliti akan menjadikan atau memanipulasikan bianglala sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dimata pelajaran matematika.

Media manipulasi ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya terutama pada keterbatasan fasilitas yang ada di sekolah serta membantu terjadinya kekreatifan pada guru dalam melaksanakan tugasnya dalam mengajar. Media bianglala edukasi ini merupakan media pembelajaran yang diadopsikan peneliti dari penelitian Marika Pratiwi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul "Pengembangan Bianglala Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Di SD/MI". Media bianglala ini akan di kolaborasikan dengan model pembelajaran *example non example* dimana model pembelajaran ini dapat membantu serta melengkapi media bianglala ini menjadi media yang mampu menciptakan proses pembelajar yang aktif serta mampu memecahkan suatu permasalahan yang abstrak.

Model Pembelajaran *example non example* (model pembelajaran menggunakan contoh dan bukan contoh). Model pembelajaran ini menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, dimana pembelajaran disajikan dalam bentuk gambar, diagram atau tabel yang sesuai dengan materi bahan ajar dan kompetensi dasar. Selain itu salah satu cara penyampaian materi yang dapat menjembatani antar konsep yang abstrak dan real adalah dengan menggunakan peraga.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2018:72) jenis penelitian eksperimen merupakan

metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*Pre-Experimental Designs*) dengan desain eksperimen yang akan digunakan berbentuk *One Group Pre-test Post-test Design*. Pada desain ini terdapat *pre-test* sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum adanya perlakuan (Sugiyono,2018:74).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes. Tes diberikan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah perlakuan. Tes yang digunakan dalam bentuk essay dengan 6 soal. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mencari rata-rata, simpangan baku, uji normalitas, dan uji hipotesis (uji-z). Uji normalitas di gunakan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Setelah data di uji dengan uji normalitas maka berikutnya melakukan uji hipotesis untuk mengukur apakah setelah penerapan pembelajaran inovatif dengan menggunakan media pembelajaran bianglala pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri 4 Srikaton, signifikan tuntas dan aktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kemampuan Awal (*Pre-test*)

Sebelum pemberian perlakuan, terlebih dahulu siswa diberi *pre-test* berupa tes essay sebanyak enam soal. *Pre-test* dilaksanakan pada tanggal 1 Mei 2021 Pemberian *pre-test* kepada siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi bangun datar sebelum diterapkan media pembelajaran bianglala. Distribusi frekuensi data *pre-test* siswa dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-Test*

Rentang Nilai (RN)	Predikat	Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	
	Tuntas	0	0%
	Tidak Tuntas	14	100%
Jumlah		14	
Rata-rata		22,21	

materi bangun datar atau dapat dikatakan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Adapun pelaksanaan kemampuan akhir (*post-test*) dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2021 tes ini dilakukan untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah diterapkannya media pembelajaran bianglala pada pembelajaran matematika, berikut distribusi frekuensi hasil nilai *post-test* yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test*

Rentang Nilai (RN)	Predikat	Kelas Eksperimen	
		Frekuensi	Persentase
	Tuntas	14	100%
	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah		14	
Rata-rata		80,28	

berdasarkan perhitungan yang dilakukan menggunakan rumus rata-rata dan rumus simpangan baku pada kelas eksperimen pada kegiatan *pre-test* dan kegiatan *post-test* dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Rata-rata dan Simpangan Baku

Variabel	Rata-rata	Simpangan Baku
<i>Pre-test</i>	20,21	8,6
<i>Post-test</i>	80,28	11,7

Deskripsi Kemampuan Akhir (*Pre-test*)

Kemampuan² akhir (*post-test*) siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan^{x²} media pembelajaran bianglala pada pembelajaran matematika. Berdasarkan analisis perhitungan uji normalitas data tes pada tes awal $x^2_{hitung} = 4,1349$ dengan $x^2_{tabel} = 9,49$ dengan ketentuan jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal, apabila $x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$, maka dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal. Begitupun dengan data dari tes akhir (*Post-test*) bahwa $x^2_{hitung} = 7,5995$ dengan $x^2_{tabel} = 9,49$, maka dapat dinyatakan bahwa data *Post-test* berdistribusi normal.

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis

<i>Z_{hitung}</i>	<i>Dk</i>	<i>Z_{tabel}</i>	Kesimpulan
15,25	14	1,64	$Z_{hitung} > Z_{tabel}$ H_a diterima dan H_o ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $Z_{hitung} = 15,24$ dengan $Z_{tabel} = 1,64$ daftar distribusi z dengan derajat kebebasan $dk = n - 1 = 14 - 1$, $\alpha = 0,05$. Dengan demikian $Z_{hitung} (15,24) > Z_{tabel} (1,64)$, sehingga dalam hal ini H_o ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, artinya media pembelajaran bianglala dapat menuntaskan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas III SD Negeri 4 Srikaton.

PEMBAHASAN

Pada penerapan yang pertama pelaksanaan pembelajaran masih kurang maksimal disebabkan siswa hanya fokus melihat media bianglala dan juga mereka lebih banyak penasaran dengan media yang digunakan peneliti sehingga siswa banyak yang ribut dan juga mengobrol bersama dengan teman karena media yang di buat peneliti ini menyerupai wahana permainan dan pada penerapan media yang kedua dan ketiga peningkatan pada aktifitas belajar anak dan pemahaman siswa terhadap soal lebih meningkat bahkan saat pembelajaran sudah selesai pun siswa masih ingin diberikan contoh soal lagi sehingga masing-masing siswa mendapatkan soal masing-masing dan maju secara bergantian.

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah kegiatan post-test, dalam post-test sebagian siswa sudah merasa percaya diri dalam menjawab soal. Siswa dapat menjawab soal dengan baik. Berdasarkan rekapitulasi hasil post-test, siswa memperoleh nilai tinggi 93 dan nilai terendahnya 60 dengan nilai rata-rata sebesar 80,28. Oleh sebab itu ketuntasan hasil belajar siswa pada saat post-test adalah 100% yang tuntas artinya hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 4 Srikaton Tahun

Ajaran 2020/2021 setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran bianglala secara signifikan tuntas dan aktif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa “Hasil belajar dan keaktifan siswa kelas III SD Negeri 4 Srikaton Tahun Ajaran 2020/2021 setelah diterapkan media pembelajaran bianglala secara signifikan tuntas dan aktif”. Rata-rata yang diperoleh dalam *Post-test* sebesar 80,28 dan presentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 100% dan tingkat keaktifan siswa mencapai 50% yang di katagorikan aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. A. (2017). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanto, D. (2016). *Media Pembelajaran Edisi Ke-2 Revisi*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media. Dikutip dari http://id.m.wikipedia.org/wiki/kin_cir_ria
- Fadholi, T. F. (2015). Analisis Pembelajaran Matematika dan Kemampuan Literasi Serta Karakter Siswa SMK. *Mathematics Education Research*, 4(1). 43.
- Hamzah, B., dkk. 2011. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Karso, K. Dkk. (2014). *Pendidikan Matematika*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Lestiawan, F. L. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Example Non Example Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Dasar-Dasar Pemesinan. *Taman Vokasi*. 6(1). 101.
- Manullang, F. M. (2019). *Konsep Dasar Matematika SD Untuk PGSD*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Novianti, R. N. (2015). Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun. *EDUCHIL*. 4(1). 56-58.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Tafonao, T. T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Komunikasi Pendidikan*. 2(2), 105-106.
- Umayah, S. U. (2013). Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Diskusi Kelompok Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Tema Kehidupan. *UnnesScience Education*. 2(2), 283.

- Wibowo. N. W. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri Saptosari. *Electronic, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*. 1(2). 130.
- Yulio. R. Y. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD. *SAINS DAN SENI POMITS*. 2(1). 28.