

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA KELAS IV SD**

**(Skripsi)**

**Oleh  
Diana Dodo Mauli Pakpahan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD

Oleh

**Diana Dodo Mauli Pakpahan**

Masalah pada penelitian ini adalah hasil belajar matematika yang rendah, media pembelajaran yang terbatas dan peserta didik yang tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran di SD Negeri 3 Way Mengaku, Liwa, Lampung Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Way Mengaku. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimental Design*, Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku. Sampel diambil menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu peserta didik kelas IVa sebagai kelas kontrol dan kelas IVb sebagai kelas eksperimen. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran bahan bekas digunakan uji N-Gain dan diperoleh nilai rata-rata N-Gain 0,56 dengan kategori cukup efektif. Nilai signifikansi dari uji normalitas menggunakan *Kolmogorof Smirnov* adalah 0,000 yang menandakan data tidak berdistribusi normal dikarenakan ada data yang memiliki skor ekstrem. Uji hipotesis menggunakan uji *Mann Whitney* dan diperoleh nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* 0,002 ( $0,002 < 0,05$ ) yang menandakan nilai matematika kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Kesimpulannya ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IVb SD Negeri 3 Way Mengaku.

**Kata kunci:** hasil belajar, matematika, media pembelajaran

## **ABSTRACT**

### **The Impact Of Learning Media To Learning Outcomes Of Fourth Grade Mathematics**

**By**

**Diana Dodo Mauli Pakpahan**

The problem in this research is low mathematics learning outcomes, limited learning media and students who are not much involved in the learning process in SD Negeri 3 Way Mengaku, Liwa, Lampung Barat. This research is aims to discovery the effect of learning media on mathematics learning outcomes of four grade students at SD Negeri 3 Way Mengaku. This research used Quasi Eksperimental design method, The population in this research were all student of class IV at SD Negeri 3 Way Mengaku. Samples were taken using the Simple Random Sampling technique which is IVa as a control class and class IVb as an experimental class. To find out the effectiveness of used learning media, the N-Gain test was used and an average N-Gain value of 0,56 was obtained in the category of quite effective. The significance value of the normality test using the Kolmogorof Smirnof is 0,000 which indicates the data is not normally distributed because there are data that have extreme scores. Hypothesis testing used the Mann Whitney test and obtained an Asym.Sig.(2-tailed) value of 0.002 ( $0.002 < 0.05$ ) which indicates the value of mathematics experimental class is higher than the control class. In conclusion, there is an impact of learning media on mathematics learning outcomes for fourth grade elementary school students of class IVb SD Negeri 3 Way Mengaku.

**Keyword:** learning outcomes, mathematics, learning media

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA KELAS IV SD**

**Oleh**

**Diana Dodo Mauli Pakpahan**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar**

**SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

**Judul skripsi** : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN  
TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI 3  
WAY MENGAKU**

**Nama Mahasiswa** : **Diana Dodo Mauli Pakpahan**

**No. Pokok Mahasiswa** : 1813053110

**Program Studi Jurusan** : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar : Ilmu Pendidikan

**Fakultas** : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

1. **Komisi Pembimbing**

**Pembimbing 1**



**Drs. Maman Surahman, M.Pd.**  
NIP 19590419 198503 1 004

**Pembimbing 2**



**Frida Destini, M.Pd.**  
NIP 198912292019032019

**Plt. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



**Lungit Wicaksono, M.Pd.**  
NIP 19830308 201504 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Maman Surahman, M.Pd.



Sekretaris : Frida Destini, M.Pd.



Penguji Utama : Dra. Rini Asnawati, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.  
NIP 19651230199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 3 Februari 2023

## HALAMAN PERNYATAAN

yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diana Dodo Mauli Pakpahan  
NPM : 1813053110  
Program Studi : S-1 PGSD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi saya yang berjudul “ Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 03 Februari 2023

Yang membuat pernyataan



**Diana Dodo Mauli Pakpahan**  
**NPM. 1813053110**

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Diana Dodo Mauli Pakpahan, dilahirkan pada tanggal 20 April 2000 di Medan. Peneliti adalah anak pertama dari tujuh bersaudara dari Bapak Hadosan Pakpahan dan Ibu Udur Simaremare. Pendidikan formal yang telah dilaksanakan peneliti

yaitu:

1. SD Negeri 1 Hanakau lulus pada tahun 2012
2. SMP Negeri 2 Liwa lulus pada tahun 2015
3. SMA Negeri 1 Liwa lulus pada tahun 2018

Peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Lampung Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar melalui jalur SBMPTN.

Peneliti mengikuti organisasi Unit Kegiatan Mahasiswa Kristen tahun 2019 sebagai anggota divisi Informasi Dan Dasar Kepemimpinan Kristen. Peneliti juga melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SD Negeri 1 Tanjung Raya, Liwa, Lampung Barat pada tahun 2021.



## **MOTTO**

**“Akhirnya, hendaklah kamu kuat di dalam Tuhan, di dalam  
kekuatan kuasa-Nya”**

**(Efesus 6:10)**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan kerendahan hati, kuucap syukur kepada Tuhan Yesus atas terselesaikannya skripsi ini.

Ku persembahkan karya kecilku ini untuk:

Opung doli MS. Pakpahan, Opung boru R. Situmorang, Bapak Hadosan Pakpahan dan Ibu Udur Simaremare sebagai tanda hormat dan terima kasih yang sangat dalam karena telah memberikan dukungan baik materil dan doa yang tiada henti untuk masa depanku.

Keluarga besar yang membantu keberhasilanku.

**Almamater tercintaku**

Universitas Lampung

## SANWACANA

Puji syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan anugerahNya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku” sebagai syarat untuk mrndapatkan gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di FKIP Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A. I.P.N selaku Rektor Universitas Lampung
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
3. Dr. Riswandi, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
4. Drs. Rapani M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung
5. Ramadhan Kurnia Habibie S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembimbing Akademik (PA)
6. Drs. Maman Surahman M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah mengarahkan dengan bijaksana dan memberikan saran yang sangat bermanfaat untuk skripsi ini.
7. Frida Destini M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membimbing dan memberikan arahan dengan penuh kesabaran dan saran yang bermanfaat untuk skripsi ini,
8. Dra. Rini Asnawati M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk skripsi ini.

9. Bapak dan Ibu dosen serta Staf Kampus FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu, bantuan dan masukan selama proses perkuliahan.
10. Erwansyah S.Pd., M.M. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Way Mengaku yang telah memberikan izin dan dukungan selama penelitian.
11. Opung doli MS. Pakpahan dan opung boru R. Situmorang yang aku sayangi atas segala perjuangan, doa dan kasih sayang yang berlimpah. Karena kalian hidup lebih mudah dan penuh kebahagiaan.
12. Kedua orang tuaku, bapak Hadosan Pakpahan dan Udur Simaremare atas pengorbanan, dukungan dan mengerti segala keputusan yang aku ambil.
13. Keluarga yang kucintai, Uda Owen, Uda Cahaya, Uda Mangoloi, Uda Aido, Uda Jevora, Uda Gira, Uda Lusi beserta Inanguda, Bou Nani, Amangboru dan adik-adikku. Terima kasih untuk doa, dukungan, motivasi dan dana selama ini.
14. Seluruh rekan-rekan S1 PGSD angkatan 2018 yang selalu memberikan bantuan dan solusi selama perkuliahan
15. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Bandar Lampung, 03 Februari 2023

Peneliti



**Diana Dodo Mauli Pakpahan**

**NPM 1813053110**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	iv
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	4
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Belajar.....	6
2.1.2 Tujuan Belajar .....	7
2.1.3 Jenis-Jenis Belajar .....	7
2.1.4 Pengertian Pembelajaran.....	8
2.1.5 Metode Pembelajaran .....	9
2.1.6 Model Pembelajaran .....	9
2.2 Hasil Belajar .....	10
2.3 Media Pembelajaran.....	11
2.4 Matematika Sekolah Dasar.....	13
2.5 Penelitian yang relevan .....	16
2.6 Kerangka Berpikir.....	17
2.7 Hipotesis Penelitian .....	19

<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>20</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	20
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
3.2.1 Tempat Penelitian.....	21
3.2.2 Waktu Penelitian .....	21
3.3 Populasi dan Sampel .....	21
3.3.1 Populasi Penelitian .....	21
3.3.2 Sampel Penelitian .....	21
3.4 Variabel Penelitian.....	22
3.4.1 Variabel Bebas .....	22
3.4.2 Variabel Terikat.....	22
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	22
3.5.1 Definisi Konseptual Variabel.....	22
3.5.2 Definisi Operasional Variabel.....	23
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	23
3.6.1 Observasi.....	23
3.6.2 Dokumentasi .....	23
3.6.3 Tes .....	24
3.7 Uji Persyaratan Instrumen Penelitian.....	25
3.7.1 Uji Validitas .....	25
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	26
3.7.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	27
3.7.4 Uji Daya Pembeda .....	28
3.8 Teknik Analisis Data.....	29
3.8.1 Uji Persyaratan Analisis Data .....	30
3.8.2 Uji Hipotesis Penelitian .....	30
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
4.1 Pelaksanaan Penelitian .....	32
4.2 Analisis Data Penelitian.....	33
4.2.1 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	33
4.2.2 Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	35
4.3 Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	37
4.3.1 Uji N-Gain.....	37
4.3.2 Uji Normalitas .....	38

4.3.3 Uji Hipotesis Penelitian .....	38
4.4 Pembahasan.....	39
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>42</b>
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran.....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>44</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>47</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Tengah Semester Matematika Kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku.....	3
2 Daftar Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku Tahun Ajar 2022/2023 .....	21
3. Jumlah Sampel Penelitian.....	22
4. Kisi-kisi Instrumen Tes Uraian.....	24
5 Interpretasi Validitas .....	26
6. Koefisien Reliabilitas .....	26
7. Hasil Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas Tes .....	27
8. Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	28
9. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	28
10. Interpretasi Indeks Diskriminasi Soal .....	29
11. Hasil analisis uji pembeda soal.....	29
12. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	33
13. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	34
14. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	34
15. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	35
16. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	36
17. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	36
18. Hasil Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen .....	37
19. Hasil Uji Normalitas .....	38
20. Uji Hipotesis Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV .....	38



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	18
2. Desain Penelitian Two Group <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Design .....	20
3. Diagram batang Pencapaian Ketuntasan belajar Kelas .....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
<b>Surat-surat Penelitian</b> .....	48
1. Surat Penelitian Pendahuluan .....	48
2. Surat Izin Penelitian .....	49
3. Surat Izin Penelitian dari Kepala Sekolah.....	50
<b>Rencana Pelaksanaan Pembelajaran</b> .....	51
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	51
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	54
<b>Hasil Uji Instrumen</b> .....	75
6. Hasil Analisis Uji Validitas Soal .....	75
7. Hasil Uji Reliabilitas Soal .....	77
8. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	79
9. Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	80
10. Soal <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	82
11. Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	98
<b>Hasil Penelitian</b> .....	124
12. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen.....	124
13. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol .....	125
14. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	126
15. Hasil Uji Hipotesis .....	128
<b>Dokumentasi Penelitian</b> .....	129

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan dari pendidikan sekolah dasar adalah sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang pasal 13 Nomor 2 tahun 1989 bahwa pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah. Untuk memenuhi hal tersebut pendidik diminta untuk lebih kreatif dalam menjalankan proses belajar mengajar. Contoh persoalan pendidikan yang negara kita alami menurut penelitian Agustang (2021:1) adalah masalah efektivitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran seperti rendahnya sarana fisik, kualitas pendidik, prestasi peserta didik dan relevansi pendidikan dengan kebutuhan. Cara mengatasi salah satu masalah tersebut adalah pendidik yang kreatif dalam membuat media pembelajaran yang mendukung belajar peserta didik.

Menurut penelitian Rahmah (2013:2) matematika merupakan ilmu pengetahuan yang didapat dari berpikir karena matematika merupakan sarana untuk mengembangkan logis, penalaran dan sistematis cara berpikir. Adanya matematika di sekolah bertujuan agar peserta didik memahami hakikat matematika untuk menjadi bekal keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian pelajaran matematika di SD, SMP dan SMA sangat berbeda, di SD konsep matematika dijelaskan dari hal yang konkret kemudian hal yang abstrak. Dengan demikian peserta didik dapat menangkap pengertian secara visual dan intuitif. Proses pembelajaran

yang bermakna, menarik dan efektif dipengaruhi oleh berbagai hal antara lain pendidik yang memahami karakteristik peserta didiknya dan tahu metode dan media pembelajaran yang tepat. Tersedianya sumber belajar yang banyak akan menciptakan proses serta hasil belajar yang menyenangkan dan maksimal.

Menurut penelitian Nurrita (2018:171) media pembelajaran dapat menjadi pedoman bagi pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi dengan sistematis, menarik dan berkualitas. Media pembelajaran dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk dapat menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan, namun tidak semua media tersebut cocok dipakai di semua materi pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran dari bahan bekas yang bahannya mudah ditemukan, dibentuk dan dipakai.

Berdasarkan penelitian pendahuluan mengenai hasil belajar matematika yang peneliti lakukan di SD Negeri 3 Way Mengaku, didapatkan nilai matematika yang rendah, media pembelajaran yang terbatas dan peserta didik yang tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta didik hanya diajarkan konsep dan kesulitan saat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Melihat permasalahan ini, sudah selayaknya dilakukan inovasi dalam pembelajaran. Salah satu alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Berikut hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku:

**Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester Matematika Kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai		KKM	Persentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas %	Tidak Tuntas %
IVa	27	13	14	72	48,15	51,85
IVb	28	13	15	70	46,43	53,57

Sumber: Dokumen Kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku

Berdasarkan tabel 1 yaitu persentase nilai ujian tengah semester kelas IV, lebih dari 50% jumlah peserta didik nilai matematikanya tidak tuntas. Melihat permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran sederhana yang dapat dibuat dari bahan bekas disekitar adalah salah satu cara yang tepat. Media pembelajaran dapat menghadirkan konsep matematika yang dirasa masih sulit dijelaskan secara langsung, meningkatkan keterlibatan peserta didik dan efisiensi waktu. Dilihat dari penelitian Hasanah (2018) dengan judul penelitian pengaruh penggunaan alat peraga corong berhitung terhadap hasil belajar matematika pada pelajaran matematika kelas V SDN 1 Merembu. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 66,67 sedangkan kelas kontrol 52,94 hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Media pembelajaran membantu peserta didik lebih aktif dan paham selama pembelajaran. Hal ini juga diharapkan dapat berdampak pada peningkatan nilai matematika di SDN 3 Way Mengaku. Media pembelajaran akan dapat membantu peserta didik memahami rumus dengan lebih mudah, menyenangkan dan efisien. Pemakaian media juga dapat mengajarkan peserta didik untuk kreatif dengan memanfaatkan barang di sekitarnya lebih maksimal. Peneliti pun tertarik untuk melakukan penelitian di SDN 3 Way Mengaku dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 3 Way Mengaku”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SDN 3 Way Mengaku masih rendah
2. Media pembelajaran yang belum sesuai dan maksimal
3. Peserta didik yang tidak banyak terlibat dalam pembelajaran
4. Peserta didik menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit.

## **1.3 Batasan masalah**

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang telah dijelaskan, peneliti memberikan batasan masalah pada hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku?”

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku, Kecamatan Balik Bukit, Kabupaten Lampung Barat, Lampung.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Pada dasarnya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi banyak pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan langsung dengan media pembelajaran di SD.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan proses belajar mengajar dan hasil belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran.

#### b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga agar pendidik dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

#### c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi kepala sekolah untuk meningkatkan mutu pendidik dan peserta didik dalam mengelola pembelajaran dilembaga pendidikan yang dipimpinnya

#### d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya agar dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Belajar dan Pembelajaran**

#### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Setiap individu yang mengikuti program pendidikan akan mengalami kegiatan belajar. Kejadiannya bervariasi karena peserta didik mempelajari banyak hal yang terjadi seperti membaca, berhitung, menganalisis masalah dan sebagainya. Proses belajar yang terjadi pada peserta didik dipengaruhi oleh peristiwa eksternal di lingkungannya, namun sejauh mana pengaruh itu dapat diterapkan tergantung pada apa yang sedang dipelajari dan media apa yang digunakan.

Berikut beberapa pengertian belajar menurut ahli:

Menurut Purwanto (2013:85) belajar merupakan suatu perubahan yang bersifat internal dan relatif mantap dalam tingkah laku melalui latihan atau yang menyangkut aspek kepribadian baik fisik maupun psikis. Menurut Rosyid (2019:4) belajar ialah proses proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman sendiri dan interaksi dengan lingkungannya. Jadi belajar adalah suatu proses mental yang dilakukan seseorang untuk perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik maupun psikis. Untuk dapat berlangsung secara efisien dan efektif maka proses belajar perlu dirancang menjadi kegiatan pembelajaran.



### **2.1.2 Tujuan Belajar**

Menurut Sardiman (2011:26) tujuan dari belajar adalah:

- 1) **Memperoleh Pengetahuan:** peserta didik memiliki pengetahuan baru dan kemampuan berpikir menjadi lebih baik.
- 2) **Membentuk Sikap:** pembentukan sikap mental, perilaku dan pribadi peserta didik namun juga membutuhkan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya.
- 3) **Menanamkan Konsep dan Keterampilan:** penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik keterampilan jasmani dan rohani. Keterampilan jasmani yaitu kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Sedangkan keterampilan rohani berhubungan dengan cara berpikir, penghayatan dan kreatifitas dalam membuat suatu konsep.

### **2.1.3 Jenis-Jenis Belajar**

Menurut Yusuf (2012:7) jenis-jenis belajar dapat dibagi menjadi 5 jenis yaitu sebagai berikut:

- 1) **Belajar keterampilan intelektual:** untuk memperoleh kemampuan untuk mengungkapkan konsep, pendapat, pengertian dan generalisasi pemecahan masalah
- 2) **Belajar kognitif:** untuk memperoleh pemahaman, pengetahuan dan informasi tentang berbagai hal
- 3) **Belajar verbal:** untuk memperoleh kemampuan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi
- 4) **Belajar keterampilan motorik:** untuk penguasaan keterampilan membuat, memproses, memainkan dan memperbaiki

- 5) Belajar sikap: untuk memperoleh kemampuan dalam menerima, merespon dan menginterpretasikan objek-objek dan nilai moral.

#### **2.1.4 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Suardi (2018:7) Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Istilah pembelajaran dikaitkan dengan proses dan usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk melakukan proses penyampaian materi kepada peserta didik melalui proses pengorganisasian materi, peserta didik dan lingkungan yang umumnya terjadi di kelas. Pembelajaran bisa dilihat dari dua sudut pandang, pertama pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang terdiri dari komponen terorganisasi. Kedua, pembelajaran dipandang sebagai proses maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya pendidik dalam rangka membuat peserta didik belajar. Prinsip pembelajaran adalah perubahan tingkah laku, berikut ciri-ciri perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran:

- 1) Perubahan yang disadari. Individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuan dan keterampilannya bertambah
- 2) Perubahan yang bersifat kontinu, yaitu perubahan tingkah laku berlangsung secara berkesinambungan
- 3) Perubahan yang bersifat positif. Perubahan yang diperoleh senantiasa bertambah dan merasakan yang lebih luas dari dirinya
- 4) Perubahan yang bersifat aktif. Perubahan tidak terjadi dengan sendirinya tetapi melalui aktivitas individu. Perubahan karena kematangan bukan yang terjadi sendiri.

- 5) Perubahan yang bersifat permanen. Perubahan karena hasil pembelajaran akan berada secara kekal setidaknya-tidaknya untuk masa tertentu.

### 2.1.5 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan prosedur yang digunakan pendidik dalam mengimplementasikan rencana praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sari (2022:134) metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Metode *Brainstorming*: pendidik membuat forum untuk menampung semua pemikiran, gagasan dan informasi peserta didik. Kelebihan: peserta didik aktif berpikir. Kekurangan: tidak semua gagasan mendapat respon
- 2) Metode *Small Group Discussion*: pemberian suatu topik permasalahan sebagai bahan awal materi pembelajaran. Kelebihan: dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Kekurangan: peserta didik yang pasif akan membuat mereka kurang peduli terhadap materi
- 3) Metode *Question-Answer*: pendidik memberikan pertanyaan sesuai materi untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik. Kelebihan: pendidik mengontrol penuh pemahaman peserta didik di kelas. Kekurangan: perangkuman materi memakan banyak waktu.

### 2.1.6 Model Pembelajaran

Merupakan rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting. Berikut model pembelajaran menurut Rosmala (2021:43):

- 1) Pembelajaran berbasis masalah: peserta didik diminta untuk melakukan penyidikan terhadap suatu masalah di

kehidupan nyata dengan kemampuan nalarnya. Kelebihan: dapat mengembangkan kemampuan, kekurangan: membutuhkan waktu lama untuk persiapan.

- 2) Kooperatif: model ini meminta peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok, kelebihan: peserta didik tidak tergantung pada pendidik, kekurangan: memerlukan banyak waktu untuk mengembangkan kesadaran berkelompok.

## **2.2 Hasil Belajar**

### **2.2.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar didapatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif. Menurut Dimiyanti (2013:5) semua hasil belajar merupakan hasil dari sebuah interaksi tindak mengajar yang diakhiri oleh pendidik dengan proses evaluasi hasil belajar dan tindak belajar dimana berakhirnya puncak proses belajarnya peserta didik. Selanjutnya menurut Susanto (2013:5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut sikap kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Jadi hasil belajar adalah perubahan positif dari peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran.

### **2.2.2 Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar**

Menurut Arifin (2017:298), keberhasilan belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Kebiasaan baru yang didapat setelah belajar
- 2) Keterampilan yang didapat dari tingkah laku peserta didik
- 3) Dapat mengakumulasikan persepsi
- 4) Memiliki hafalan terhadap sesuatu sebagai hasil penguapan asosiasi pembelajaran

- 5) Pemahaman konsep
- 6) Sikap dan perilaku sesuai harapan
- 7) Nilai menjadi tolak ukur keberhasilan serta perbandingan antara yang baik dan kurang baik
- 8) Moral dan agama yang semakin mendalam

## **2.3 Media Pembelajaran**

### **2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau nonverbal. Asosiasi Pendidikan Nasional memberikan batasan media sebagai bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual serta peralatannya. Menurut Musfiqon (2012:18) media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan Briggs (dalam Trianto 2013:299) menyatakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan atau materi yang ingin disampaikan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Media yang dipakai peneliti adalah media pembelajaran dari bahan bekas.

### **2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Berikut beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses pendidikan menurut Umar (2013:136):

- 1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep yang dirasakan masih sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik bisa disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Contohnya untuk menjelaskan rumus bangun ruang.

- 2) Menghadirkan objek yang sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya pendidik ingin menjelaskan mengenai hewan-hewan buas maka pendidik memakai gambar atau televisi.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar seperti kapal laut atau terlalu kecil seperti virus, nyamuk dan lainnya
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Pendidik bisa menggunakan teknik gerakan *slow motion* yang memperlihatkan lintasan peluru, ledakan atau melesatnya anak panah. Demikian juga gerakan pertumbuhan kecambah dan mekarnya bunga.

### **2.3.3 Kriteria Media Pembelajaran**

Kriteria media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media itu merupakan sistem proses pembelajaran secara keseluruhan. Beberapa kriteria media pembelajaran menurut Kustandi (2013:80-81):

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep dan generalisasi
- 3) Praktis, luwes dan bertahan
- 4) Pendidik terampil menggunakannya
- 5) Mengelompokkan sasaran.

### **2.3.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Penyampaian materi pembelajaran akan jauh lebih efektif bila disesuaikan dengan media pembelajaran yang sesuai. Berikut jenis-jenis media pembelajaran menurut Kustandi (2013:103):

1) Media Audio

Media audio adalah media untuk menyampaikan pesan dalam bentuk verbal (kedalam kata-kata atau lisan) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi).

Contoh: radio, telfon, lab bahasa, tape recorder

2) Media Visual

Media visual adalah media yang menampilkan materialnya dengan visual seperti gambar dan dapat dibagi menjadi dua, yaitu media visual gerak dan media visual diam.

Contoh: gambar, grafik, bagan, film frame, diagram, poster, peta

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menampilkan gambar dan suara. Contoh: televisi, video

4) Media Multimedia

Media yang menyajikan unsur media secara lengkap

Contoh: animasi, video, film.

### **2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran**

Kelebihan media pembelajaran dari bahan bekas menurut Jariah (2021:8): Penyajian lebih konkrit, pengalaman secara langsung, sederhana dan mudah didapatkan. Sementara kelemahan media pembelajaran bahan bekas adalah membutuhkan kreatifitas dan penyimpanannya yang memerlukan tempat khusus karena mudah rusak.

## **2.4 Matematika Sekolah Dasar**

### **2.4.1 Pengertian Matematika Sekolah Dasar**

Menurut Fitri (2014:18) matematika sekolah dasar adalah aktivitas mental untuk memahami arti dalam hubungan-hubungan dan simbol-simbol kemudian diterapkan pada kehidupan nyata. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari struktur-struktur

abstrak dan pola hubungan yang ada didalamnya. Matematika dapat dipelajari melalui tiga tahap yaitu *enactive*, *iconic* dan *symbolic*. Tahap *enactive* merupakan tahap belajar dengan memanipulasi benda atau objek konkret, tahap *iconic* yaitu tahap dengan menggunakan gambar, dan tahap *symbolic* tahap belajar matematika melalui lambang atau simbol.

#### **2.4.2 Karakteristik Matematika Sekolah Dasar**

Menurut Amir (2014:78) matematika sekolah dasar adalah matematika yang telah dipilih dan disesuaikan dengan tahap perkembangan intelektual anak . Berikut penjelasan mengenai karakteristik matematika sekolah dasar:

- 1) Menggunakan pendekatan spiral yaitu pendekatan yang menghubungkan suatu topik sebelumnya dengan topik selanjutnya dan memberi contoh melalui benda konkrit.
- 2) Pembelajaran bertahap, materi diajarkan secara bertahap dari konsep sederhana sampai konsep yang sulit. Dimulai dari yang konkrit, semi konkrit dan akhirnya konsep abstrak.
- 3) Menganut kebenaran konsistensi yang artinya suatu pernyataan dianggap benar jika didasarkan pada pernyataan sebelumnya yang telah diterima kebenarannya. Pembelajaran matematika dengan konsep induktif dan jenjang selanjutnya menggunakan konsep deduktif.

#### **2.4.3 Tujuan Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar**

Tujuan pembelajaran matematika SD berdasarkan Depdikbud Tahun 1996:

- 1) Mengembangkan keterampilan berhitung sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Menumbuhkan kemampuan peserta didik yang dapat dialihkan melalui kegiatan matematika



- 3) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal di sekolah lanjutan
- 4) Membentuk sikap logis, kritis, kreatif, disiplin dan cermat.

#### 2.4.4 Pendekatan Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Menurut Priyanta (2016:66) pendekatan matematika SD merupakan cara pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran agar konsep disiapkan dapat diadaptasi oleh peserta didik. Berikut pendekatan pembelajaran matematika SD:

- 1) Pendekatan penanaman konsep: menanamkan konsep baru dengan memperhatikan kaitannya dengan konsep prasyarat, penggunaan alat bantu pelajaran
- 2) Pendekatan Kontekstual: dalam proses pembelajaran, pendidik membawa peserta didik ke dunia nyata dengan kata lain pembelajaran menggunakan benda konkrit yang ada di lingkungan. Peserta didik diminta untuk dapat menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Pendekatan Matematika Realistik: pendekatan yang bertitik tolak dengan hal real. Menekankan keterampilan proses dan berkolaborasi dengan teman sekelas sehingga mereka dapat menemukan sendiri (*student inventing*). Disini peran pendidik sebagai fasilitator, evaluator atau moderator sedangkan peserta didik berfikir, mengkomunikasikan argumennya, mengklasifikasi jawaban serta melatih menghargai pendapat orang lain.
- 4) Pendekatan Pembelajaran *Open-Ended*: peserta didik berperan sebagai pusat pembelajaran, sehingga pengetahuan dikonstruksi oleh peserta didik sendiri. Pendekatan ini menyajikan permasalahan yang memiliki berbagai penyelesaian. Peserta didik diberikan kebebasan untuk mengemukakan jawaban.

- 5) Pendekatan Deduktif: menggunakan logika untuk menarik kesimpulan berdasarkan premis yang diberikan. Pendekatan ini memberikan sesuatu yang bersifat umum lalu peserta didik diminta memberikan contoh konkrit yang sesuai dengan pernyataan awal.
- 6) Pendekatan Induktif: proses berpikir yang berlangsung dari khusus ke umum. terdapat penarikan kesimpulan berdasarkan fakta yang konkrit sebanyak mungkin.

## 2.5 Penelitian yang relevan

Sebagai bahan rujukan peneliti dalam melakukan penelitian, berikut dikemukakan penelitian sebelumnya:

- 1) Uswatun Hasanah (2018) dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V SDN 1 Merembu. Data hasil belajar dianalisis menggunakan uji-t. diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,976 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 2,000 pada taraf signifikan 5%. hal tersebut menjelaskan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan alat corong berhitung dengan hasil belajar matematika siswa.
- 2) Umayya (2015) dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sederhana Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 4 Telaga. Penggunaan media pembelajaran sederhana berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di SDN 4 Telaga pada materi energi alternatif. Pelaksanaan terdiri dari dua kali pertemuan dimana peneliti bertindak sebagai pendidik disetiap pertemuan. Pada pertemuan pertama sebelum peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) mula-mula peneliti memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Setelah

memberikan perlakuan, peneliti memberikan tes akhir (*posttest*) untuk melihat hasil dari perlakuan yang diberikan. Dengan menggunakan media pembelajaran sederhana dalam penelitian ini membuat peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran.

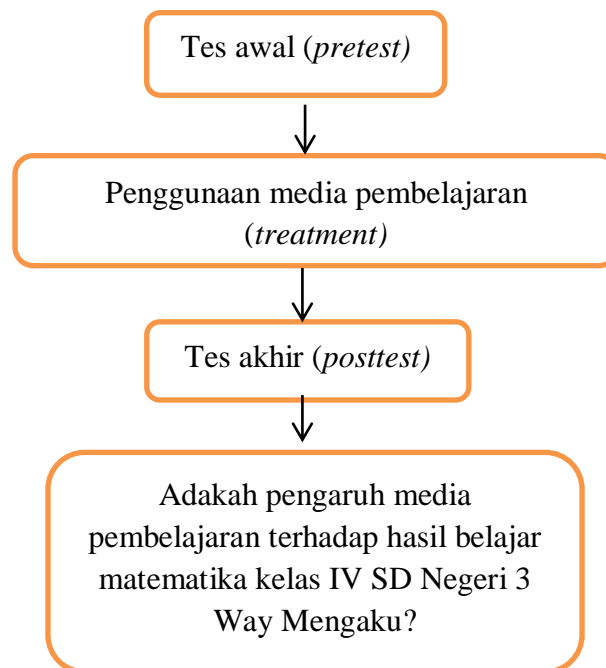
- 3) Rumiris Lumban Gaol (2020) dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Barang Bekas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik. Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kajian teori dan analisis data yaitu tingkat kategori media pembelajaran berbasis barang bekas pada kategori baik dan motivasi belajar pada kategori tinggi. Sedangkan pada penerapannya, ada perubahan atau peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis barang bekas karena media tersebut bersumber dari lingkungan sekitar. Analisis data menunjukkan adanya pengaruh kedua variabel, yaitu nilai  $t$ -hitung 3.179 sedangkan nilai  $t$ -tabel 2.035. nilai  $t$ -hitung  $3.179 > t$ -tabel 2.035. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara media pembelajaran berbasis barang bekas terhadap motivasi belajar peserta didik. Sehingga dengan nilai pengaruh tersebut terlihat bahwa media pembelajaran barang bekas efektif terhadap motivasi belajar peserta didik.

## **2.6 Kerangka Berpikir**

Hasil belajar merupakan kemampuan dan pengetahuan yang didapat peserta didik dari proses belajar. Hasil belajar yang meningkat menunjukkan bahwa selama proses belajar peserta didik dapat menerima, mengolah dan menggunakan informasi dengan baik. Nilai peserta didik masih banyak yang di bawah rata-rata dikarenakan materi matematika yang dianggap masih sulit, media pembelajaran yang terbatas dan peserta didik yang tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran. Pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang ditakuti peserta didik, dikarenakan susahnya menghafal rumus. Ini menunjukkan bahwa peserta

didik membutuhkan media pembelajaran yang membuat matematika menjadi menyenangkan.

Media pembelajaran dapat disebut alat bantu komunikasi dalam proses belajar mengajar dan terdiri dari unsur peralatan dan unsur pesan. Media pembelajaran dapat membantu pendidik mengendalikan kelas dan memudahkan dalam kendali materi pembelajaran. Informasi yang terdapat dalam media pembelajaran diharapkan dapat melibatkan peserta didik dalam benak atau mental dan bentuk aktivitas yang nyata. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media dari bahan-bahan bekas yang ada di lingkungan sekaligus membantu peserta didik untuk lebih kreatif. Dari beberapa penelitian relevan yang peneliti kumpulkan, menyatakan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran bisa menjadi alternatif pendidik dalam meningkatkan motivasi belajar, kelas yang kondusif dan menumbuhkan aktivitas peserta didik sehingga materi ajar dapat tersampaikan. Peserta didik yang dapat mengikuti proses belajar dengan baik kemungkinan akan mendapat hasil belajar yang tinggi. Berikut bagan kerangka berpikir dari penelitian ini:



**Gambar 1. Kerangka Pikir**

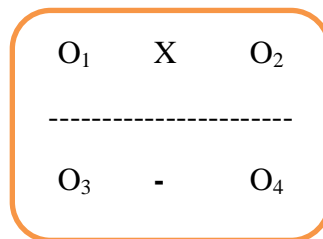
### **2.7 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir, maka hipotesis yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut: “Ada Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku”

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimental* dengan desain *Two group pretest and posttest design* yakni rancangan eksperimen yang dilakukan pada dua kelas berbeda namun hanya terdapat 1 kelas objek yaitu kelas eksperimen yang dikenakan perlakuan. Penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* atau perlakuan tertentu. Dalam penelitian ini yang akan menjadi kelas eksperimen penggunaan media pembelajaran adalah kelas IVb dan kelas kontrol adalah kelas IVa.



**Gambar 2 Desain Penelitian Two Group *Pretest* dan *Posttest* Design**

#### Keterangan:

- O<sub>1</sub> :Tes awal kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> :Tes akhir kelas eksperimen
- O<sub>3</sub> :Tes awal kelas kontrol
- O<sub>4</sub> :Tes akhir kelas kontrol
- X :Perlakuan (penggunaan media pembelajaran)
- :Tidak ada perlakuan

## 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

### 3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVa dan IVb SDN 3 Way Mengaku dengan alamat Jalan Raden Intan, Way Mengaku, Liwa Lampung Barat.

### 3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian pendahuluan dilaksanakan pada bulan Desember 2021. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil 2022/2023.

## 3.3 Populasi dan Sampel

### 3.3.1 Populasi Penelitian

Menurut Handayani (2020:649) populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti dan memiliki ciri sama, bisa berupa individu dari suatu kelompok, peristiwa atau sesuatu yang akan diteliti. Berikut banyaknya peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku:

**Tabel 2 Daftar Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku Tahun Ajar 2022/2023**

No.	Kelas	Jumlah
1.	IVa	26
2.	IVb	28
Jumlah		54

Sumber: Dokumen kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku

### 3.3.2 Sampel Penelitian

Menurut Siyoto (2015:64) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Peneliti menggunakan teknik *simple random sampling* untuk memilih sampel. Teknik ini

merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak dalam suatu populasi. Berikut tabel sampel dari penelitian ini:

**Tabel 3. Jumlah Sampel Penelitian**

Kelas	Jumlah
IVa (Kontrol)	26
IVb (Eksperimen)	28
Jumlah	54

### 3.4 Variabel Penelitian

Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Berikut penjelasan dari variabel bebas dan variabel terikat:

#### 3.4.1 Variabel Bebas

Variabel ini sering disebut variabel *stimulus*. Sugiyono (2014:39) menyatakan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran (X).

#### 3.4.2 Variabel Terikat

Variabel ini sering disebut variabel *output* dimana variabel ini dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika (Y).

### 3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

#### 3.5.1 Definisi Konseptual Variabel

##### a. Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.



b. Hasil Belajar

Kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

### 3.5.2 Definisi Operasional Variabel

- a. Media pembelajaran yang memanfaatkan barang-barang disekitar lingkungan lalu dibuat sekreatif mungkin. Media ini dipakai saat pelajaran matematika sedang dilaksanakan agar peserta didik tidak hanya membaca rumus namun juga dapat dipraktekkan melalui media tersebut.
- b. Hasil belajar dari nilai matematika peserta didik yang meningkat setelah mendapatkan perlakuan yaitu penggunaan media pembelajaran. Ukuran tersebut didapatkan setelah peserta didik menjawab instrumen tes berupa soal uraian.

## 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

### 3.6.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang akan diteliti. Observasi dilakukan untuk memperoleh data berupa lokasi, kondisi, sarana dan prasarana sekolah.

### 3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu cara mengumpulkan data dalam bentuk dokumen, tulisan angka dan gambar yang dapat mendukung penelitian. Peneliti memakai dokumentasi untuk memperoleh data berupa profil sekolah dan gambar saat penelitian berlangsung.

### 3.6.3 Tes

Teknik tes digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika. Dalam penelitian ini dilakukan *pre test* (tes awal sebelum diberi perlakuan), lalu pemberian perlakuan (penggunaan media pembelajaran) dan *post test* (tes akhir setelah diberi perlakuan). Tes berupa soal uraian dengan jumlah 15 soal dimana soal *pretest* dan *posttest* sama. Berikut kisi-kisi soal tes yang digunakan dalam penelitian ini:

**Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes Uraian**

No.	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
1	Menjelaskan faktor dan kelipatan suatu bilangan	Faktor dan kelipatan bilangan	Peserta didik dapat menghitung faktor dari suatu bilangan	C1	1
				C3	2
				C1	3
				C3	4
				C3	8
			Peserta didik dapat menghitung kelipatan dari suatu bilangan	C3	5
				C3	6
				C3	7
				C3	9
				C3	10
2	Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	Faktor persekutuan terbesar dan kelipatan persekutuan terkecil	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan FPB	C3	11
				C3	12
				C3	15
				C3	19
				C3	20
			Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK	C3	13
				C3	14
				C3	16
				C3	17
				C3	18

## PENILAIAN

No. Soal	Kriteria Penskoran	Skor
1 - 10	Peserta didik dapat menghitung faktor dan kelipatan bilangan tetapi kurang tepat	1
	Peserta didik dapat menghitung faktor dan kelipatan bilangan dengan tepat	2
11 - 20	Peserta didik dapat mengidentifikasi FPB dan KPK tetapi kurang tepat	1
	Peserta didik dapat mengidentifikasi FPB dan KPK dengan tepat	2

$$\text{Nilai perolehan} = \left( \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \right)$$

### 3.7 Uji Persyaratan Instrumen Penelitian

Instrumen yang diberikan kepada subjek penelitian terlebih dahulu diuji cobakan kepada subjek diluar subjek penelitian untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel. Hasil uji persyaratan instrumen berbentuk soal uraian yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sukamenanti dianalisis setiap butirnya dengan indikator:

#### 3.7.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2006: 211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dapat dikatakan valid jika dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Teknis pengujian validitas ini menggunakan rumus *product moment* dengan bantuan program *Microsoft office excel 2010*. Untuk mengukur validitas soal esai, digunakan rumus *product moment* sebagai berikut yaitu:

$$\text{pearson } r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{(n \sum x^2) - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- $\sum xy$  : jumlah perkalian antara variabel X dan Y
- $\sum x^2$  : jumlah dari kuadrat nilai X
- $\sum y^2$  : jumlah dari kuadrat nilai Y
- $(\sum x)^2$  : jumlah nilai X kemudian dikuadratkan
- $(\sum y)^2$  : jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

**Tabel 5 Interpretasi Validitas**

No.	Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
1	0,80 – 1,00	Sangat Kuat
2	0,50 – 0,79	Kuat
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto, (2019: 93)

Selanjutnya  $r$  hitung dibandingkan dengan  $r$  tabel jika hasil  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka butir soal tersebut valid, sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir soal tersebut tidak valid.

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap ketika diujikan secara berulang. Untuk mengetahui reliabilitas sebuah tes digunakan rumus *alpha cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum S_1^2}{s_1^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  :Reliabilitas yang dicari  
 $\sum S_1^2$  :Jumlah varians skor tiap item  
 $s_1^2$  :Varians total  
 $n$  :Banyak item

**Tabel 6. Koefisien Reliabilitas**

No.	Koefisien reliabilitas	interpretasi
1	0,80 – 1,00	Sangat Kuat
2	0,50 – 0,79	Kuat
3	0,40 – 0,49	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2012: 122)

Berikut hasil perhitungan reliabilitas menggunakan *Microsoft excel* 2010:

**Tabel 7. Hasil Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas Tes**

No. soal	$r_{hitung}$	Validitas	$R_{11}$	Ket
1	0,1421	Tidak valid	0,8337	Reliabel
2	0,2093	Tidak valid		
3	0,529	Valid		
4	0,5549	Valid		
5	0,4676	Valid		
6	0,5704	Valid		
7	0,6783	Valid		
8	0,0127	Tidak valid		
9	0,3357	Tidak valid		
10	0,6947	Valid		
11	0,5394	Valid		
12	0,4122	Valid		
13	0,4693	Valid		
14	0,5834	Valid		
15	0,3822	Tidak valid		
16	0,4258	Valid		
17	0,4629	Valid		
18	0,6517	Valid		
19	0,5205	Valid		
20	0,4249	Valid		

berdasarkan tabel 7, perhitungan validitas dengan  $N=25$  dan signifikansi 5% maka  $r_{tabel}$  adalah 0,396. Sebanyak 20 soal yang diujikan, hasilnya 15 soal valid dan 5 soal tidak valid. Reliabilitas dari tes tersebut adalah 0,8337 maka dapat dinyatakan tingkat reliabilitas dari uji instrumen tes adalah sangat kuat.

### 3.7.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal

Bentuk soal yang dipakai adalah uraian baik soal *pretest* maupun *posttest*. Tingkat kesukaran soal diperoleh melalui perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Tingkat kesukaran} = \frac{\text{Jawaban benar}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

Berikut kategori tingkat kesukaran butir soal uraian:

**Tabel 8. Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal**

Indeks	Tingkat Kesukaran
0,0 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2012:225)

Berdasarkan perhitungan di atas, didapatkan tingkat kesukaran soal sebagai berikut:

**Tabel 9. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal**

Indeks	Nomor Soal	Tingkat Kesukaran
0,0 – 0,30	-	Sukar
0,31 – 0,70	-	Sedang
0,71 – 1,00	3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20	Mudah

Berdasarkan tabel 9, terdapat 15 soal dengan tingkat kesukaran mudah dan indeks 0,71 – 1,00. Tidak ada soal dengan tingkat kesukaran sukar dan sedang.

### 3.7.4 Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal menyatakan seberapa jauh kemampuan soal membedakan antara peserta didik yang dapat menjawab soal dengan tepat dan peserta didik yang tidak dapat menjawab soal dengan tepat. Berikut rumus untuk menentukan indeks diskriminasi (daya pembeda):

$$\frac{\text{rata – rata kelompok atas} – \text{rata – rata kelompok bawah}}{\text{skor maksimum soal}}$$

Kriteria interpretasi indeks diskriminasi butir soal tersebut sudah tertera dalam tabel berikut:

**Tabel 10. Interpretasi Indeks Diskriminasi Soal**

No.	Besar angka indeks diskriminasi	Klasifikasi	interpretasi
1	< 0,20	Poor	Jelek
2	0,21 – 0,40	Satisfactory	Sedang
3	0,41 – 0,70	Good	Baik
4	0,71 – 1,00	Excellent	Baik sekali
5	Bertanda negatif	-	Jelek sekali

Sumber: Anas Sudijono (2006:389)

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh uji daya pembeda soal sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil analisis uji pembeda soal**

Besar angka indeks diskriminasi	Nomor soal	Interpretasi
Bertanda negatif	-	Jelek sekali
< 0,20	16	Jelek
0,21 – 0,40	3, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20	Sedang
0,41 – 0,70	10	Baik
0,71 – 1,00	-	Baik sekali

Berdasarkan tabel 11, dari 15 soal yang diujikan terdapat 1 soal dengan interpretasi jelek, 13 soal dengan interpretasi sedang dan 1 soal dengan interpretasi baik. Tidak ada soal dengan interpretasi jelek sekali, baik dan baik sekali.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Setelah melakukan perlakuan berupa pemberian media pembelajaran, didapatkan data berupa hasil *pretest* dan *posttest*. Kemudian untuk mengetahui efektivitas perlakuan digunakan uji N-Gain. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori:	
Efektif	: $\geq 76$
Cukup efektif	: 56 - 75
Kurang efektif	: 50 – 55
Tidak efektif	: $< 50$

Sumber: Meltzer dalam Khasana (2014: 39)

### 3.8.1 Uji Persyaratan Analisis Data

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui bahwa data sampel berdistribusi normal atau tidak. Teknik yang digunakan untuk menghitung normalitas dalam penelitian ini adalah teknik *Kolmogorov Smirnov* dan SPSS 22 dengan kriteria jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$  maka data berdistribusi normal.

1) Langkah-langkah mencari nilai signifikan dengan program SPSS versi 22 adalah sebagai berikut:

- a) Input data ke program SPSS
- b) Pilih menu “*Analyze*” selanjutnya “*Descriptive Statistics*” klik “*Explore*”
- c) Masukkan semua variabel ke dalam kolom *Dependent List* lalu klik tombol *Plots* dan beri tanda (✓) pada *Normality Plots with test*
- d) Klik *Continue-OK*

### 3.8.2 Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Mann Whitney U* dengan bantuan SPSS 22. Uji U merupakan uji non Parametrik yang digunakan saat data tidak berdistribusi normal. Berikut langkah-langkah mencari nilai *Asymp.Sig* menggunakan SPSS 22:

- a) Input data ke program SPSS
- b) Pilih menu *Analyze* lalu *Nonparametric Test* kemudian *Legacy Dialogs* pilih *2 Independent Samples*



c) Masukkan variabel hasil belajar ke kolom *Test Variable List* dan kelas ke kolom *Grouping Variable*

d) Ceklist test *Mann-Whitney U* lalu OK

Berikut hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

$H_1$  :Ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku

$H_0$  :Tidak ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku

Aturan dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai *Asymp.Sig*  $< 0,05$  maka hipotesis diterima.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi *treatment* media pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dari pada nilai *pretest*.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka dapat diajukan saran bagi:

1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar menggunakan media pembelajaran, jika sebelumnya masih banyak nilai yang belum meningkat tinggi.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat lebih memusatkan pembelajaran dan mencoba berbagai macam media pembelajaran seperti papan faktor dan kelipatan bilangan dan papan FPB dan KPK agar mereka lebih fokus dan tidak mudah bosan.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan bagi pendidik baik berupa motivasi dan penyediaan fasilitas yang mendukung pembelajaran

#### 4. Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperkuat penelitian dalam bidang ini sehingga informasi penggunaan media pembelajaran dapat dipergunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. 2013. Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences). *Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*. 1: 7-8.
- Anas, Sudijono. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta. 487 hlm.
- Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. PT. Remaja. Bandung. 312 hlm.
- Arikunto, S., 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara. Jakarta. 242 hlm.
- Dimiyanti. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta. Jakarta. 298 hlm.
- Gaol, R. L., & Sitepu, A. 2012. Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Barang Bekas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Guru Kita*. 4: 51-57.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing. Yogyakarta. 220 hlm.
- Jariah, A. 2021. Pengembangan Media Tiga Dimensi Kontekstual Berbahan Dasar Barang Bekas untuk Siswa Kelas IV SD. *Journal of Science Education*. 1: 7–12.
- Khasana, Faridhatul. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Metro Timur*. (Skripsi). Universitas Lampung. 140 p.
- Kustandi, Cecep. 2013. *Media Pembelajaran*. Ghalia Indonesia. Bogor. 307 hlm.
- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish. Yogyakarta. 80 hlm.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. PT Prestasi Pustakaraya. Jakarta. 387 hlm.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. 3: 171-210.

- Priyatna, Nanang. 2016. Pendekatan, Strategi Dan Model Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*. 1: 17-21.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung. 169 hlm.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri Terhadap Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4: 649-657.
- Rosmala, A. 2021. *Model-model pembelajaran matematika*. Bumi Aksara. Jakarta. 188 hlm.
- Rosyid, M. Z., Mansyur, M., IP, S., & Abdullah, A. R. 2019. *Prestasi belajar*. Jakarta: Literasi Nusantara.
- Saputra, DS. 2019. Pemanfaatan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal fisika: seri konferensi*. 1: 12-58.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali. Jakarta. 236 hlm.
- Sari, S. E., & Safitri, S. 2022. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran Yang Diterapkan Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7:130-142.
- Siyoto & Sodik, A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing. Jakarta. 132 hlm.
- Suardi, M. 2018. *Belajar & pembelajaran*. Deepublish. Yogyakarta. 221 hlm.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung. 334 hlm.
- Winaputra, dkk. 2007. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta. 198 hlm.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D )*. Alfabeta. Bandung. 456 hlm.
- Siarni, S., Pasaribu, M., & Rede, A. 2015. Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Online*. 3: 16:20

- Soenarko, B. 2018. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. . *Jurnal Kreatif Online*. 1: 96–106.
- Yayuk, E. 2019. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. UMMPress. Malang. 151 hlm.
- Yusuf, Yustina. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe InsideOutside Circle (IOC) dalam Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIIIa SMPN 2 Logas Tanah Darat Kabupaten Kuantan Singingi Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Biogenesis*. 8: 44-52.