

NASKAH PUBLIKASI
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV DI SD N
BANGUNJIWO KASIHAN BANTUL

Disusun Guna Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Fakultas
Agama Islam Universitas Alma Ata



Oleh :

YUSUF SOLIHUN ANWAR

NIM 131200090

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'YAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ALMA ATA
YOGYAKARTA
2017

LEMBAR PENGESAHAN
NASKAH PUBLIKASI
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP
PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV DI SD N
BANGUNJIWO KASIHAN BANTUL

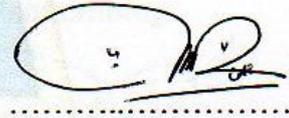
Disusun oleh:

Yusuf Solihun Anwar
131200090

Telah diseminarkan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji
sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan
pada tanggal 15 Juni 2017

Pembimbing,

Martalia Ardiyaningrum, S.Si, M.Pd
Tanggal: 10 Juli 2017



.....

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Universitas Alma Ata



(Laelatul Badriah, S.Pd.I, M.Pd)

PERNYATAAN

Dengan ini kami selaku Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Alma Ata:

Nama : Yusuf Solihun Anwar

NIM : 131200090

Judul : "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas IV di SD N Bangunjiwo Kasihan Bantul"

Menyatakan setuju/tidak setuju naskah ringkasan yang disusun oleh mahasiswa yang bersangkutan dipublikasikan dengan/tanpa mencantumkan nama pembimbing sebagai *co-author*. Demikian pernyataan ini dibuat untuk dijadikan koreksi bersama.

Yogyakarta, 10 Juli 2017
Pembimbing



(Martalia Ardiyaningrum, S.Si, M.Pd)

ABSTRAK

Yusuf Solihun Anwar: *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas IV di SD N Bangunjiwo Kasihan Bantul”*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Alma Ata, 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika sesudah menggunakan media pembelajaran, serta mengkaji pengaruh antara penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri Bangunjiwo Kasihan Bantul. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, dengan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif. Subyek penelitian sebanyak 30 responden yang diambil dari populasi sebanyak 66 siswa, menggunakan teknik *random sampling* kelas penelitian. Pengumpulan data menggunakan instrumen angket untuk memperoleh data variabel penggunaan media pembelajaran, dan instrumen tes untuk memperoleh data variabel prestasi belajar Matematika siswa kelas IV. Data penelitian yang terkumpul disajikan dengan statistik deskriptif, serta dalam perhitungan pengolahan data menggunakan bantuan program SPSS. 16. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan *Spearman Rank*. Adapun hasil dari pengujian dan analisis hipotesis ini menunjukkan bahwa: “Terdapat pengaruh positif dan signifikan atas penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar Matematika kelas IV di SD N Bangunjiwo Kasihan Bantul”. Hal ini dibuktikan dengan diperolehnya nilai ρ hitung lebih besar dari pada ρ tabel atau $0,795 > 0,364$. Menurut hasil analisis hipotesis, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (R_{xy}) sebesar 0,795, sedangkan R kuadratnya sebesar 0,632. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar Matematika kelas IV di SD N Bangunjiwo diakui sebesar 63,2%. Sedangkan 36,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Kata Kunci: *Media, Prestasi, dan Matematika*

ABSTRACT

Yusuf Solihun Anwar: “The Influence of Learning Media Usage on Achievement of Class IV Mathematics Learning at SD N Bangunjiwo Kasihan Bantul”. Essay. Yogyakarta: University of Alma Ata, 2017.

This study aims to describe students learning achievement in Mathematics subjects after using instructional media, as well as to examine the influence between the use of learning media on student achievement in Mathematics Subjects in grade IV of SD Negeri Bangunjiwo Kasihan Bantul. This research is a type of experimental research, using a quantitative descriptive research approach. The subjects of the study were 30 respondents drawn from the population of 66 students, using the random sampling technique of the research class. Data collection using questionnaire instrument to obtain variable data use of instructional media, and test instrument to obtain data of learning achievement variable of Math class student IV. The collected research data is presented with descriptive statistics, as well as in the calculation of data processing using the help of SPSS program. 16. Testing the research hypothesis using Spearman Rank. The results of testing and analysis of this hypothesis shows that: “There is a positive and significant influence on the use of learning media on learning achievement of grade IV Mathematics at SD N Bangunjiwo Kasihan Bantul”. This is evidenced by the value obtained ρ count greater than the table atau or $0.795 > 0.364$. According to the results of hypothesis analysis, it is known that the value of correlation coefficient (R_{xy}) of 0.795, while R squared by 0.632. Thus, it can be concluded that the magnitude of the influence of the use of learning media on learning achievement of grade IV Mathematics at SD N Bangunjiwo recognized at 63.2%. While 36.8% influenced by other factors not examined.

Keywords: *Media, Achievement, and Math*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak asing lagi bagi semua orang, terlebih lagi di era globalisasi yang dikenal dengan zaman kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) seperti sekarang ini. Jika dulu pada zaman nenek moyang kita pendidikan dianggap kurang penting, karena tetap tidak terlepas dengan kesulitan hidup, maka pada saat ini sesulit apapun hidup yang dihadapi, pendidikan tetap menjadi prioritas yang utama bagi semua orang khususnya bagi masyarakat Indonesia. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 butir 1 menyebutkan bahwa 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, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.¹ Dalam pengertian luas, pendidikan dapat dimaknai sebagai suatu proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.²

Menuntut ilmu merupakan suatu bentuk ibadah dalam agama Islam. Bukan hanya dalam ilmu agama saja, tetapi juga ilmu-ilmu lainnya termasuk ilmu pengetahuan

¹ UU RI No. 20 tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Wajib Belajar* (Bandung : Citra Umbara, 2008) hlm. 25.

² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 10

umum, salah satunya Matematika. Bahkan ditegaskan dalam Al-qur'an bahwa Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang berilmu pengetahuan diantara kita. Sebagaimana Allah berfirman dalam surat Al-mujadalah ayat 11 sebagai berikut:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا
 فِي الْمَجَلِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
 وَإِذَا قِيلَ أُنشُرُوا فَاذْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ
 ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
 وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : "Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang

kamu kerjakan". (QS. Al-mujadalah : 11)³

Menurut Laelatul Badriah, tujuan pendidikan adalah untuk membentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia sebagai landasan bagi mereka dalam menjalani kehidupan sosial.⁴ Proses belajar mengajar yang diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah salah satu tujuannya adalah untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa-siswi secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, baik lingkungan sekolah, fasilitas, maupun berbagai aspek lainnya.

³ Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al Quranul Karim...*, hlm. 987

⁴ Laelatul Badriah, *Kurikulum Pendidikan Islam Masa Klasik* (Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Agama Alma Ata, 2015), Literasi Jurnal Ilmu Pendidikan Volume. VI No. 2 Desember 2015 hlm. 195

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat kita lihat bahwa salah satu poin yang menjadi tujuan utama dalam pendidikan adalah terjadinya proses perubahan tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.

Salah satu permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran, khususnya pelajaran Matematika, adalah tentang bagaimana cara menyajikan materi kepada siswa secara baik. Sehingga dapat diperoleh hasil yang efektif dan efisien atau hasil yang maksimal. Salah satu usaha yang dapat diterapkan untuk memberikan motivasi belajar anak adalah dengan memanfaatkan suatu media pembelajaran seperti media berbasis visual, media berbasis audio, media berbasis audio visual, dan lain-lain. Menurut Fatah Syukur, proses belajar mengajar akan efektif apabila

terdapat guru yang professional, yang mampu menyelaraskan antara media pendidikan yang ada dengan metode pembelajaran.⁵ Sehingga antara materi ajar, metode, dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar akan selaras. Dengan kata lain, media pembelajaran harus sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sedangkan metode pembelajaran yang digunakan haruslah sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa-siswinya.

Menurut Oemar Hamalik, media pendidikan merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan belajar, serta dapat meningkatkan efisiensi proses mutu

⁵ Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan* (Semarang: RaSAIL, 2005), Cet. 1, hlm. 123

dan hasil belajar mengajar.⁶ Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, media yang digunakan dalam belajar dapat memudahkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran, serta dapat menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media.⁷ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang ada di lingkungan sekolah maupun yang ada diluar sekolah, dapat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang ada dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Dengan berbagi pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa begitu pentingnya penggunaan suatu media pembelajaran, yang dapat menunjang kegiatan belajar-mengajar. Oleh

⁶ Oemar Malik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hlm. 64-65

⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 122

karena itu, peneliti sangat tertarik untuk meneliti serta membuktikan apakah suatu media pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar. Dengan alasan inilah peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas IV di SDN Bangunjiwo”.

KAJIAN PUSTAKA

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara arti kata berarti “perantara atau pengantar”, dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.⁸ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media

⁸ Arief Sardiman, dkk., *Media Pendidikan* (Jakarta: CV. Raja Wali, 1986), Cet. 1, hlm. 6

pembelajaran adalah suatu alat ataupun sebuah objek yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, yang mana dapat merangsang pikiran, perasaan, serta minat peserta didik sehingga dapat mendorong tercapainya tujuan dari proses kegiatan pembelajaran serta mendorong terjadinya interaksi ataupun komunikasi antara guru dan siswa.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁹ Sumardi Suryabarta mengemukakan bahwa belajar adalah aktifitas yang menghasilkan perubahan dalam diri

⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 2

individu yang belajar baik aktual maupun potensial, perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kemampuan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama, perubahan itu terjadi karena usaha.¹⁰ Sedangkan menurut Purwanto, belajar merupakan proses dalam diri individu berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.¹¹

Menurut Zahara Idris dan Lisma Jamal, prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang di kembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh

¹⁰ Esti Ismawati dan Faraz Umayu, *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hlm. 2

¹¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 39

guru.¹² Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan yang telah dilakukan. Jadi, prestasi belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh siswa dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar, yang ditunjukkan dengan nilai yang berbentuk angka ataupun simbol tertentu yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Sedangkan prestasi belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa berupa daftar nilai Matematika siswa kelas IV SD N Bangunjiwo dengan materi bangun ruang. Daftar nilai ini diperoleh dari hasil nilai siswa dalam mengerjakan instrumen soal tes yang disediakan peneliti.

¹² Zahara Idris dan Lisma Jamal, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 1995), hlm. 40

Matematika berasal dari bahasa Yunani, *mathein* atau *manthenein* yang berarti mempelajari.¹³ Menurut Ekaningsih, pelajaran Matematika adalah suatu ilmu yang dipelajari atau diajarkan, yang berhubungan dengan bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah tentang bilangan.¹⁴

Pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul karena adanya sesuatu.¹⁵ Sedangkan penggunaan adalah hal mempergunakan sesuatu.¹⁶ Dalam penelitian ini, pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi

¹³ Sri Subarinah, *Inovasi Pembelajaran Matematika SD* (Jakarta: Depdiknas., 2006), hlm. 1

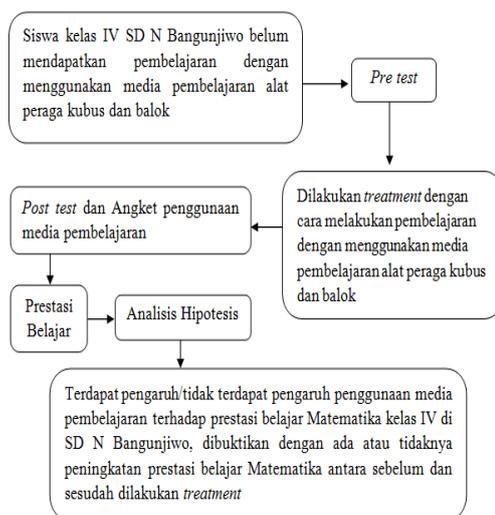
¹⁴ Joula Ekaningsih Paimin, *Agar Anak Pintar Matematika* (Jakarta: Puspa Swara, 1998), hlm. 3

¹⁵ W.J.S. Poerwardarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 866

¹⁶ Anton M. Moeliono, *Kamus Besar ...*, hlm. 390

belajar Matematika kelas IV di SD N Bangunjiwo secara garis besar diartikan sebagai hubungan sebab akibat yang dihasilkan atau terjadi antara media pembelajaran dengan prestasi belajar, karena adanya penggunaan alat peraga dalam pembelajaran Matematika kelas IV di SD N Bangunjiwo.

KERANGKA TEORI



Gambar 1
Bagan Kerangka Teori

Bagan di atas digambarkan sesuai dengan pemahaman peneliti berdasarkan pemaparan landasan teori. Seperti pendapat Oemar

Hamalik, yang menyatakan bahwa media pendidikan merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan belajar, serta dapat meningkatkan efisiensi proses mutu dan hasil belajar mengajar.¹⁷ Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, media yang digunakan dalam belajar dapat memudahkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran, serta dapat menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media.¹⁸ Dengan alasan inilah, peneliti meneliti tentang pengaruh dari penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar Matematika kelas IV di SD N Bangunjiwo.

¹⁷ Oemar Malik, *Psikologi Belajar dan Mengajar...*, hlm. 64-65

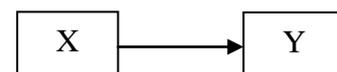
¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar...*, hlm. 122

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk menguji hipotesis berbentuk hubungan sebab akibat melalui perlakuan atau *treatment* variabel independen, kemudian menguji perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tadi.¹⁹ Fokus penelitian kuantitatif diidentifikasi sebagai proses kerja yang berlangsung secara singkat, terbatas, dan memilah-milah permasalahan menjadi bagian yang

dapat diukur atau dinyatakan dalam angka-angka.²⁰

Penelitian ini bertujuan untuk mencari pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dengan kata lain mencari pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar Matematika. Sedangkan penelitian ini memuat satu variabel bebas, dan satu variabel terikat, maka skema rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2
Skema Desain
Penelitian²¹

Keterangan :

X : Variabel bebas, yaitu penggunaan media pembelajaran.

¹⁹ Ircham Machfoed, *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif Bidang Kesehatan, Keperawatan, Kebidanan, Kedokteran*, (Yogyakarta, Fitramaya: 2014), hlm. 103

²⁰ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan dan Tenaga Kependidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 174

²¹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 8

Y : Variabel terikat, yaitu prestasi belajar Matematika.

Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel secara acak. Sebagaimana menurut Suharsimi Arikunto yang menyebutkan bahwa teknik *random sampling* yaitu pengambilan dengan cara acak atau campur sehingga setiap subyek dalam populasi itu mendapat kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel.²² Dari populasi penelitian sebanyak 66 responden, dalam penelitian ini sampel yang digunakan peneliti terdiri atas satu kelas yang dipilih secara acak antara kelas IV A dengan jumlah 30 anak, atau kelas IV B yang berjumlah 36 anak. SD Negeri Bangunjiwo dipilih peneliti sebagai tempat penelitian. Sedangkan untuk waktu penelitian

dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2017. Instrumen adalah suatu alat yang dapat digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitian, dengan menggunakan sesuatu metode.²³ Dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data yang akan digunakan adalah Lembar Angket, Instrumen Tes, dan Pedoman Dokumentasi.

Dalam penelitian ini memuat dua variabel, yaitu penggunaan media pembelajaran sebagai variabel X, yaitu variabel yang mempengaruhi/variabel bebas (*independent variable*) dan prestasi belajar Matematika siswa kelas IV SD N Bangunjiwo sebagai variabel Y, yaitu variabel yang terkena pengaruh/variabel terikat (*dependent variable*).

²² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) hlm. 177

²³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hlm. 192

Rumusan hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiatif, yaitu suatu pernyataan yang menunjukkan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih.²⁴ Setelah uji prasyarat dilakukan, langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis, dengan bantuan program SPSS.16. Dalam menguji dan menganalisis hipotesis penelitian, peneliti menggunakan korelasi *Spearman Rank*.

HASIL PENELITIAN

Gambaran Umum Sekolah

Sekolah Dasar Negeri Bangunjiwo merupakan lembaga pendidikan dasar yang terletak di dusun Tegalrejo Bangunjiwo Kasihan Bantul RT 07. SD Bangunjiwo berdiri pada tahun 1984,

sedangkan mulai beroperasi tahun 1985. Pada awalnya nama SD ini adalah SD Sribitan 2. Siswa angkatan pertama berjumlah 9 anak, dan gurunya berjumlah 3 orang. Pada tahun 1986 jumlah siswa bertambah menjadi 2 kelas. Karena kurangnya tenaga pendidik, maka didatangkan guru dari sekolah-sekolah dasar terdekat untuk membantu. Pada awalnya, terdapat rencana untuk bergabung dengan SD Sribitan 1 karena lokasinya berdekatan. Namun karena berbagai pertimbangan akhirnya pada tahun 2006 akhir, SD Sribitan 2 mengajukan ijin ke dinas untuk beroperasi sendiri dan berganti nama SD Bangunjiwo. Sampai saat ini, seiring bertambahnya waktu, jumlah siswa semakin berkembang.

²⁴ *Ibid.*, hlm. 89

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil skor angket, diketahui skor terendah yaitu 82, skor tertinggi yaitu 95, jumlah skor sebesar 2680 dan rata-rata skor sebesar 89,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SD N Bangunjiwo termasuk dalam kategori sangat setuju bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran alat peraga kubus dan balok, dapat memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar mereka. Berdasarkan hasil *pre test*, diketahui nilai terendah 3,3, nilai tertinggi 6, dan rata-rata kelas 4,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil nilai *pre test* belum terdapat siswa yang memperoleh nilai yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Adapun nilai KKM yang ditentukan adalah 7,5. Namun menurut peneliti

hal ini adalah wajar, karena siswa belum mendapatkan pembelajaran materi bangun ruang, khususnya menggunakan media pembelajaran alat peraga bangun ruang kubus dan balok. Berdasarkan hasil *post test*, diketahui nilai terendah 8, nilai tertinggi 10, dan rata-rata kelas 9,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa dinyatakan tuntas mencapai KKM, karena nilai terendah adalah 8, sedangkan nilai KKM yang ditentukan adalah 7,5.

Berdasarkan uji normalitas data, diketahui data tidak berdistribusi normal, serta berdasarkan uji homogenitas, diketahui varians tidak homogen, maka pengujian hipotesisnya menggunakan uji statistik nonparametris. Uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu dengan *Spearman Rank*. Berdasarkan hasil uji

hipotesis, diketahui nilai ρ hitung sebesar 0,795. Berdasarkan konsultasi, ρ tabel diperoleh nilai 0,364. Karena ρ hitung lebih besar dari pada ρ tabel atau $0,795 > 0,364$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran (X) terhadap prestasi belajar Matematika kelas IV (Y). Berdasarkan tabel di atas, dapat dianalisis bahwa nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,795, sedangkan R kuadratnya sebesar 0,632. Kemudian persentase pengaruhnya adalah 0,632 dikali 100, maka hasilnya adalah 63,2%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar Matematika kelas IV di SD N Bangunjiwo diakui sebesar 63,2%. Sedangkan 36,8%

dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

PEMBAHASAN

Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik, media pendidikan merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan belajar, serta dapat meningkatkan efisiensi proses mutu dan hasil belajar mengajar.²⁵ Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, media yang digunakan dalam belajar dapat memudahkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran, serta dapat menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada

²⁵ Oemar Malik, *Psikologi Belajar dan Mengajar...*, hlm. 64-65

tanpa bantuan media.²⁶ Hal ini telah peneliti buktikan dengan melakukan penelitian di kelas IV SD N Bangunjiwo. Berdasarkan deskripsi data hasil angket penggunaan media pembelajaran di atas, diketahui skor terendah yaitu 82, skor tertinggi yaitu 95, dan rata-rata skor sebesar 89,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SD N Bangunjiwo termasuk dalam kategori sangat setuju bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran alat peraga kubus dan balok, dapat memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar mereka.

Setelah mengetahui data angket penggunaan media pembelajaran dan data prestasi belajar Matematika siswa kelas IV

SD N Bangunjiwo, langkah selanjutnya yaitu menganalisis data menggunakan teknik-teknik statistik. Data yang diperoleh dari hasil penelitian, telah diolah menggunakan beberapa tahapan dan ketentuan-ketentuan tertentu, serta hasil akhir yang diperoleh tersebut digunakan untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis yang diajukan peneliti. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan bantuan program SPSS.16, serta membandingkan nilai signifikansi yang telah diperoleh berdasarkan probabilitas 0,05. Selain membandingkan nilai signifikansi, peneliti juga menggunakan metode lain seperti membandingkan nilai p hitung dengan p tabel, nilai r hitung dengan r tabel, maupun F hitung dengan F tabel.

²⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar...*, hlm. 122

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, diketahui nilai ρ hitung sebesar 0,795. Berdasarkan konsultasi, ρ tabel diperoleh nilai 0,364. Karena ρ hitung lebih besar dari pada ρ tabel atau $0,795 > 0,364$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran (X) terhadap prestasi belajar Matematika kelas IV (Y). Menurut hasil analisis hipotesis, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (R_{xy}) sebesar 0,795, sedangkan R kuadratnya sebesar 0,632. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar Matematika kelas IV di SD N Bangunjiwo diakui sebesar 63,2%. Sedangkan 36,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang di kembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.²⁷ Sedangkan prestasi belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa berupa daftar nilai Matematika siswa kelas IV SD N Bangunjiwo dengan materi bangun ruang. Daftar nilai ini diperoleh dari hasil nilai siswa dalam mengerjakan instrumen soal tes yang disediakan peneliti.

Sebelum melakukan pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran alat peraga kubus dan balok, terlebih dahulu siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal *pre test*. Tes ini dilakukan untuk mengetahui prestasi

²⁷ Zahara Idris dan Lisma Jamal, *Pengantar Pendidikan...*, hlm. 40

awal siswa sebelum menerima pelajaran Matematika materi bangun ruang, khususnya menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil *pre test* Matematika siswa kelas IV SD N Bangunjiwo materi bangun ruang, diketahui nilai terendah 3,3, nilai tertinggi 6, dan rata-rata kelas 4,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil nilai *pre test* belum terdapat siswa yang memperoleh nilai yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Adapun nilai KKM yang ditentukan adalah 7,5. Namun menurut peneliti hal ini adalah wajar, karena siswa belum mendapatkan pembelajaran materi bangun ruang, khususnya menggunakan media pembelajaran alat peraga bangun ruang kubus dan balok.

Setelah melakukan pembelajaran Matematika materi

bangun ruang dengan menggunakan media alat peraga kubus dan balok, selanjutnya yaitu memberikan tugas kepada siswa untuk mengerjakan soal *post test*. Berdasarkan hasil *post test* Matematika siswa kelas IV SD N Bangunjiwo materi bangun ruang, diketahui nilai terendah 8, nilai tertinggi 10, dan rata-rata kelas 9,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran alat peraga kubus dan balok, seluruh siswa dinyatakan tuntas mencapai KKM, karena nilai terendah adalah 8, sedangkan nilai KKM yang ditentukan adalah 7,5.

KESIMPULAN

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, diketahui nilai ρ hitung sebesar 0,795. Berdasarkan konsultasi, ρ tabel diperoleh nilai

0,364. Karena p hitung lebih besar dari pada p tabel atau $0,795 > 0,364$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan atas penggunaan media pembelajaran (X) terhadap prestasi belajar Matematika kelas IV (Y). Menurut hasil analisis hipotesis, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (R_{xy}) sebesar 0,795, sedangkan R kuadratnya sebesar 0,632. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar Matematika kelas IV di SD N Bangunjiwo diakui sebesar 63,2%. Sedangkan 36,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan hasil *pre test* Matematika peserta didik kelas IV SD N Bangunjiwo materi bangun ruang, diketahui nilai terendah 3,3,

nilai tertinggi 6, dan rata-rata kelas 4,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil nilai *pre test* belum terdapat peserta didik yang memperoleh nilai yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Adapun nilai KKM yang ditentukan adalah 7,5. Berdasarkan hasil *post test* Matematika peserta didik kelas IV SD N Bangunjiwo materi bangun ruang, diketahui nilai terendah 8, nilai tertinggi 10, dan rata-rata kelas 9,3. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran alat peraga kubus dan balok, seluruh peserta didik dinyatakan tuntas mencapai KKM, karena nilai terendah adalah 8, sedangkan nilai KKM yang ditentukan adalah 7,5.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada beberapa pihak, diantaranya:

1. Lembaga pendidikan hendaknya menyediakan serta memperbanyak media pembelajaran sebagai sarana penunjang untuk membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.
2. Guru kelas hendaknya menggunakan berbagai media pembelajaran serta berbagai metode dalam mengajar. Sehingga kegiatan pembelajaran tidak monoton hanya menggunakan cara tradisional saja. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran, tentunya dapat menarik perhatian serta minat

siswa dalam belajar, oleh karena itu guru hendaknya lebih kreatif dalam membuat ataupun memanfaatkan media pembelajaran. Sehingga tujuan dari proses kegiatan belajar mengajar dapat tercapai dengan baik.

3. Bagi seluruh peserta didik, semoga dengan adanya penggunaan media pembelajaran ini, siswa menjadi lebih aktif dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat membantu mempermudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk mengembangkan penelitian dalam

lingkup yang lebih luas. Serta mampu mengembangkan berbagai metode maupun variabel lain yang lebih kreatif, inovatif, dan variatif dalam penelitian. Sehingga dapat memperbanyak wawasan tambahan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton M. Moeliono. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arief Sardiman, dkk. 1986. *Media Pendidikan*. Cet. 1. Jakarta: CV. Raja Wali.
- Esti Ismawati dan Faraz Umayu. 2012. *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. 2012. *Al Quranul Karim*. Jakarta: Sinergi Pustaka Indonesia.
- Laelatul Badriah. 2015. *Kurikulum Pendidikan Islam Masa Klasik*. Literasi Jurnal Ilmu Pendidikan Volume. VI No. 2 Desember 2015 Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Agama Alma Ata
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Oemar Malik. 2010. *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Subarinah. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. 2007. *Statistik Untuk Penelitian*. Cet. 12. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharso, dan Ana Retnoningsih. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Semarang: Widyakarya
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.
- Triton Prawira Budi. 2006. *SPSS 13.0 Terapan Statistik Parametrik*. Yogyakarta: Andi Offset.
- UU RI No. 20 tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Wajib Belajar*. 2008. Bandung: Citra Umbara.
- W.J.S. Purwadarminta. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia* . Jakarta: Balai Pustaka.
- Zahara Idris dan Lisma Jamal. 1995. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.