

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA KONKRET
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS I
MI AN-NIDHOM KEBUNREJO GENTENG**

Eka Ramiati¹, Imam Mashuri², Dewi Wariyani³

Isntitu Agama Islam Ibrahimy (IAII) Genteng Banyuwangi Indonesia

e-mail: numateraeka@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan media konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan terhadap hasil belajar siswa kelas I MI An-Nidhom Kebunrejo Genteng. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimental dengan desain penelitian pre-eksperiment one group pretest-posttest. Populasi penelitian adalah seluruh siswa MI An-Nidhom tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 167 siswa. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas I yang berjumlah 34 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan media konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan terhadap hasil belajar siswa kelas I MI An-Nidhom Kebunrejo Genteng. Hal ini berdasarkan hasil pengujian hipotesis umum yang didapatkan t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $11,109 > 2,037$ dengan taraf signifikan lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,00. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penerapan media konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan terhadap hasil belajar siswa Kelas I MI An-Nidhom Kebunrejo Genteng. Dimana siswa setelah mendapatkan penerapan media kongket pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan mengalami peningkatan hasil belajar yang terlihat dari hasil postest yang diberikan setelah treatment di kelas. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh pihak sekolah untuk melakukan program tindak lanjut untuk mengatasi permasalah dalam pembelajaran di kelas terutama berkaitan dengan hasil belajar.

Kata kunci : Media Konkret, Mata Pelajaran Matematika, Materi Penjumlahan, Hasil Belajar siswa.

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of the application of concrete media on the subjects of mathematics of summation materials on the learning outcomes of mi class I students An-Nidhom Kebunrejo Genteng. This type of research is quantitative with experimental methods with pre-experimental research design one group pretest-posttest. The research population is the entire mi An-Nidhom student of the 2018/2019 school year which amounts to 167 students. While the sample used in this study was 34 students in class I. Research data is collected through tests and documentation. The results showed that there was an influence on the application of concrete media on the mathematics subjects of summing materials on the learning outcomes of mi class I students An-Nidhom Kebunrejo Genteng. This is based on the results of general hypothesis testing obtained t count greater than t table which is $11,109 > 2,037$ with a significant level smaller than 0.05 which is 0.00. Thus it can be concluded that there is an influence on the application of concrete media on the subjects of mathematics summing materials on the learning outcomes of class I MI An-Nidhom Kebunrejo Genteng students. Where students after getting the application of peer media in mathematics subjects of summation materials experienced an increase in learning outcomes seen from the posttest results given after treatment in class. The results of this study can be used as a reference by the school to conduct a follow-up program to overcome problems in classroom learning, especially related to learning outcomes.

Keywords: Concrete Media, Mathematics Subjects, Summation Materials, Student Learning Outcomes.

| | | |
|----------------------------|----------------------------|-----------------------------|
| Accepted: March 31 2022 | Reviewed: April 03 2022 | Published: April 10 2022 |
|----------------------------|----------------------------|-----------------------------|

A. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai upaya manusia merupakan aspek dan hasil budaya terbaik yang mampu disediakan setiap generasi manusia untuk kepentingan generasi muda agar melanjutkan kehidupan dan cara hidup mereka dalam konteks sosio-budaya. Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka (Ihsan, 1997)

Pendidikan tidak bisa lepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai proses belajar mengajar yang mana ada guru dan siswa. Selama proses ini, seseorang bisa memilih untuk melakukan perubahan atau tidak sama sekali terhadap apa yang ia lakukan. Pembelajaran dianggap efektif jika guru dan siswa sama-sama aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan pengajaran dapat diartikan sebagai praktik menularkan informasi untuk proses pembelajaran.

Termuat dalam Kamus Bahasa Indonesia, pembelajaran adalah proses menjadikan makhluk hidup belajar. Pembelajaran mempunyai tujuan terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Istilah matematika berasal dari kata Yunani “*mathein*” atau “*manthenein*” yang artinya mempelajari. (Masykur & Fathani, 2007)

Salah satu mata pelajaran penting yang harus diajarkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar adalah matematika. Matematika dalam Kamus Bahasa Indonesia Lengkap adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.

Pembelajaran matematika dianggap penting diajarkan pada siswa sekolah dasar karena matematika dapat mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif. Selain itu matematika dapat menambah dan mengembangkan keterampilan berhitung dengan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, serta masih banyak manfaat lainnya.

Berdasarkan peraturan (No, 22AD) tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtida'iyah betujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah. 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Matematika mempunyai beberapa karakteristik, diantaranya:

1) memiliki obyek kajian yang abstrak, 2) bertumpu pada kesepakatan, 3) berpola pikir deduktif, 4) memiliki simbol yang kosong dari arti, 5) memperhatikan semesta pembicaraan, dan 6) konsisten dalam sistemnya.

Penyajian matematika di sekolah dasar selama ini masih mengikuti kebiasaan mengajarkan teori yang terdapat pada buku teks, memberikan contoh-contoh yang masih dianggap abstrak oleh siswa, dan memberikan latihan. Pembelajaran yang demikian menandakan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, dan hampir tidak ada interaksi antar siswa. Dengan kata lain disini siswa menjadi subjek pasif dalam mengikuti apa yang disampaikan guru, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa ada respon dari siswa untuk mengajukan pertanyaan.

Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ini, mengakibatkan banyak diantara mereka kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Khususnya dalam mempelajari matematika, yang didalamnya berkenaan dengan ide/gagasan-gagasan, aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep abstrak. Salah satu penyebab kesulitan siswa dalam belajar matematika adalah sifat objeknya, yang lazim disebut dengan objek yang abstrak. Apalagi matematika di kelas rendah dimana materi yang diberikan adalah dasar-dasar matematika dengan kata lain di dalam materi pembelajaran matematika terdapat faktor penyulit intrinsik, yaitu keabstrakan objek matematika. Oleh sebab itu, diperlukan penggunaan media yang lebih nyata (konkrit) dalam menjelaskan materi matematika yang bersifat abstrak.

Pengertian media benda konkret juga dapat diartikan alat peraga seperti yang dikemukakan oleh (Subari, 1994), "alat peraga adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang sangat jelas tentang pelajaran yang diberikan." Selanjutnya Subari juga menjelaskan bahwa ditinjau dari sifatnya alat peraga dibedakan menjadi tiga, yaitu: alat-alat peraga yang asli, alat-alat peraga dari benda pengganti, alat-alat yang terbuat dari benda abstrak. Berdasarkan tiga macam alat peraga yang disebutkan, masing-masing mempunyai pengertian yang berbeda-beda. Pengertian yang berkaitan dengan media benda konkret yaitu alat peraga yang asli, dimana menurut Subari "alat-alat peraga yang asli maksudnya adalah benda-benda yang digunakan untuk alat peraga itu benda yang sebenarnya."

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di MI An-Nidhom Kebonrejo Genteng Kabupaten Banyuwangi diperoleh informasi bahwa pembelajaran Matematika kelas I pada materi penjumlahan, guru telah berupaya menjelaskan

dan menyampaikan materi penjumlahan dengan baik, dengan memberikan contoh dan menjelaskan cara menyelesaikan latihan-latihan yang diberikan. Upaya tersebut dilakukan dengan harapan siswa memahami cara menyelesaikan latihan-latihan penjumlahan yang diberikan oleh guru. Selain itu siswa juga diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan. Namun ternyata, aktivitas pembelajaran dengan metode tersebut belum sepenuhnya mencapai target pembelajaran yang diinginkan. Pada observasi awal juga belum tampak pemanfaatan media secara maksimal. Hal ini mempengaruhi siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung berbicara sendiri dengan teman sebangkunya, mengantuk, keluar masuk kelas dengan alasan yang bebeda-beda sehingga kelas terlihat membosankan. Dari kejadian-kejadian di atas tampak bahwa hasil belajar masih dibawah KKM. Hasil belajar yang tidak sesuai target tersebut terlihat dari evaluasi diakhir pembelajaran materi penjumlahan. Dari evaluasi akhir materi penjumlahan menunjukkan siswa masih banyak yang belum tuntas belajarnya. Masih ada sekitar 65% dari jumlah siswa keseluruhan yang belum mendapat nilai di atas KKM yang ditentukan.

Solusi yang dijadikan alternatif adalah pemanfaatan media konkrit yang ada di sekitar untuk pembelajaran. Media konkrit yang dipilih dalam penelitian ini adalah media konkrit berupa sedotan plastik. Pemilihan sedotan plastik selain mudah digunakan untuk membantu membilang atau menjumlah benda, juga untuk memanfaatkan benda-benda di sekitar siswa. Pemilihan sedotan plastik dikarenakan di sekolah MI An-Nidhom banyak ditemukan limbah sedotan di halaman dan di sekitar sekolah. Jadi pemilihan sedotan plastik ini juga sebagai usaha memanfaatkan limbah sedotan plastik yang ada di sekitar.

Berkaitan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MI An-Nidhom Kebonrejo Genteng Kabupaten Banyuwangi perlu adanya media yang efektif, inovatif dan kreatif. Maka peneliti menggunakan media konkrit yang diduga dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental. Metode eksperimen diartikan sebagai metode dengan bentuk yang sistematis dengan tujuan untuk mencari pengaruh variabel satu dengan variabel yang lain dengan memberikan perlakuan khusus dan pengendalian yang ketat dalam suatu kondisi. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pre-eksperiment one group pretest-posttest*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pretest* (O),

diberi *treatment* (X) dan diberi *posttest*. Keberhasilan *treatment* ditentukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

Penelitian mengambil tempat di MI An-nidhom Kebunrejo Genteng. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MI Annidhom Kebunrejo Genteng yang terdiri dari 167 siswa. Dalam penelitian ini sampel yang dipilih adalah seluruh siswa kelas 1 sejumlah 34 siswa dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non random sampling* dengan cara *purposive sampling*. Pengambilan sampel dengan teknik ini dipilih karena peneliti menganggap siswa kelas 1 memiliki ciri sesuai tujuan penelitian yang diharapkan.

Menurut (Sugiyono, 2010) *Non Random Sampling* adalah cara pengambilan sampel yang tidak semua anggota populasi diberi kesempatan untuk dipilih sebagai anggota sampel. Selanjutnya, *Purposive sampling* adalah cara pengambilan sampel dengan menetapkan ciri yang sesuai dengan tujuan.

Uji persyaratan analisis dilakukan agar kesimpulan yang ditarik tidak menyimpang dari kebenaran yang seharusnya ditarik. Sebelum dilakukan analisis maka terlebih dahulu dilakukan beberapa uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Menurut (Sugiyono, 2010) Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran dari skor masing-masing variabel apakah data yang bersangkutan berdistribusi normal atau tidak. Analisis data dapat dilanjutkan apabila data berdistrbusi normal. Untuk menguji normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan rumus:

$$KS = 1,36 \sqrt{\frac{n_1+n_2}{n_1 \times n_2}}$$

Keterangan :

KS: harga *Kolmogorov-Smirnov* yang dicari

n₁ : jumlah sampel yang diobservasi/diperoleh

n₂ : jumlah sampel yang diharapkan

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas varian digunakan untuk mengelola apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki signifikansi satu dengan yang lainnya. Adapun rumus *uji-f* menurut (Nurgiyantoro, 2010) adalah sebagai berikut.

$$f = \frac{s_b^2}{s_k^2}$$

Keterangan:

f : koefisien f

S_b^2 : variabel terbesar

S_k^2 : variabel terkecil

Seluruh perhitungan kemudian dikonsultasikan dengan tabel nilai f dengan taraf signifikansi 5 %. Jika diperoleh signifikansi f_{hitung} lebih kecil dari f_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (5%) berarti variansi dari ke dua kelompok itu dalam populasinya masing-masing adalah tidak berbeda secara signifikan, sehingga kedua kolompok ini dapat dikatakan homogen. Sebaliknya jika f hitung lebih besar dari f tabel pada taraf signifikansi 5% berarti variansi dari kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan, sehingga kedua kolompok ini dapat dikatakan tidak homogen atau heterogen.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh penerapan media konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis ini menggunakan uji-t (*independent uji test*) yaitu menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling beban dengan rumus:

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\left(\frac{S_1^2}{N_1-1}\right) + \left(\frac{S_2^2}{N_2-1}\right)}}$$

Keterangan:

X_1 = Mean pada distribusi sampel 1

X_2 = Mean pada distribusi sampel 2

N_1 = Jumlah individu pada sampel 1

N_2 = Jumlah individu pada sampel 2

S^2_1 = Nilai varian pada distribusi sampel 1

S^2_2 = Nilai varian pada distribusi sampel 2 (Winarsunu, 2017)

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan Media Konkret pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan

Hasil penelitian yang telah diuraikan mengenai penerapan media konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan sudah dapat dikategorikan layak, namun perlu beberapa pembenahan dan penyempurnaan. Kelayakan media konkret ini dapat dilihat dari keberhasilan *posttest* pada kelas eksperimen yang memperoleh peningkatan hasil belajar dibanding hasil *pretest* sebelum perlakuan.

Media konkret terus diperbaiki untuk mendapatkan hasil yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Matematika.

Penggunaan media dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar itu terhindar dari gejala *verbalisme*, yakni mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami maknanya. Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran tentu memiliki tujuan agar pembelajaran yang dilaksanakan mencapai target atau standar ketuntasan yang telah ditetapkan, seperti yang dikemukakan oleh (Sumantri & Permana, 2001) tujuan dari penggunaan media yaitu untuk membantu guru menyampaikan pesan-pesan secara mudah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menguasai pesan-pesan tersebut secara cepat, dan akurat. Secara khusus media pengajaran yang digunakan mempunyai tujuan dalam pengajaran seperti yang dikemukakan oleh (Sumantri & Permana, 2001), penggunaan media pengajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut: memberikan kemudahan kepada peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, menumbuhkan sikap dan keterampilan, menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.

Pengembangan media konkret berupa sedotan sebagai penunjang pembelajaran di kelas 1. Media konkret yang disajikan bisa menjadikan siswa melihat konsep visual tentang materi yang diajarkan terutama pada materi penjumlahan. Sebagai contoh, dengan penggunaan sedotan sebagai media menghitung angka siswa lebih mudah membilang angka dibanding dengan siswa hanya menerawang angka itu tanpa penggunaan media untuk mempermudah perhitungan.

Berhitung merupakan bagian dari ketrampilan matematika. Terdapat berbagai macam jenis operasi hitung antara lain penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian. Menurut Runtuukahu dan Kandou dalam (SITI, 2019) berhitung untuk melayani pengetahuan lainnya, berguna dalam kehidupan anak dan harus diajarkan bagi semua anak sejak usia dini, termasuk anak berkesulitan belajar.

Penelitian yang telah dilaksanakan mendukung hasil penelitian Singgih Heriyanto sebagai penelitian terdahulu dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret terhadap Hasil Belajar IPA" yang menyatakan bahwa hipotesis media benda konkret berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA. Dari pengembangan penerapan media konkret sebagai media pembelajaran yang efektif yang telah diterapkan dalam penelitian di MI AN-Nidhom Kebunrejo Kecamatan Genteng dapat disimpulkan bahwa penerapan media konkret pada

mata pelajaran matematika materi penjumlahan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Pengaruh Penerapan Media Konkret pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui bahwa penerapan media konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media konkret tersebut dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan setelah mendapat perlakuan.

Menurut (Purnomo, Endah Sudarmilah, & Eng, 2015) langkah-langkah penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

a. Persiapan

Kegiatan persiapan dilakukan oleh guru sebelum pembelajaran berlangsung. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan guru pada langkah persiapan diantaranya:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan proses pembelajaran yang akan dilangsungkan sesuai keperluan penelitian.
- 2) Mempelajari buku petunjuk penggunaan media benda yang digunakan.
- 3) Menyiapkan dan mengatur media yang digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan mencari-cari lagi serta peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.

b. Pelaksanaan/Penyajian

Tenaga Pengajar pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti:

- 1) Menyiapkan seluruh peralatan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai.
- 2) Menjelaskan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran serta memjelaskan apa saja yang harus dilakukan siswa untuk menggunakan media tersebut.
- 3) Guru memulai proses pembelajaran dengan menggunakan media konkret.

c. Tindak lanjut

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Disamping itu kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan dan tes.

Kegiatan tindak lanjut dalam penelitian ini berupa pemberian *posttest* yang diberikan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media benda konkret berlangsung.

Sebelum diberikan perlakuan, kelas eksperimen diberikan *pre-test* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa pada setiap kelas. Hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil kemampuan awal rata-rata siswa untuk kelas eksperimen adalah sebesar 73,24. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kelas eksperimen pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan tergolong rendah. Setelah diberikan *pre-test*, kemudian kelas diberikan *treatment* atau sebuah perlakuan yaitu penerapan media konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan yang diajar oleh guru matematika. Setelah diberikan perlakuan, maka siswa diberikan *post-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan sebuah perlakuan. Untuk mengetahui adanya pengaruh perlakuan penerapan media konkret menggunakan uji t. Sebelum mengadakan uji t test peneliti mengadakan pengujian normalitas dalam rangka menguji tingkat kenormalan soal yang diberikan kepada sampel. Menurut (Sugiyono, 2010) Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran dari skor masing-masing variabel apakah data yang bersangkutan berdistribusi normal atau tidak. Diperoleh data signifikansi 0,137 yang berarti bahwa uji normalitas lebih besar dari 0,05 atau $0,137>0,050$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan tergolong normal.

Langkah selanjutnya, dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas varian digunakan untuk mengelola apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki signifikansi satu dengan yang lainnya. Data yang diperoleh data signifikansi yaitu 0,123 yang artinya signifikansi lebih besar dari 0,05 atau $0,123>0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, langkah terakhir adalah menguji dengan uji t-test yang dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan yang berarti adanya pengaruh penerapan media konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan. Uji t-test menghasilkan data yaitu signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 atau signifikansi $0,000<0,05$. Sedangkan hasil uji t-test nya diperoleh hasil t hitung sebesar 11,109 dan sedangkan t tabelnya sebesar 2,037. Berarti hasil t hitung lebih besar daripada t tabel. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan media konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan terhadap hasil belajar siswa. Yang berarti **Ha diterima** dan **Ho ditolak**.

Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata siswa menunjukan peningkatan setelah mendapat perlakuan berupa penerapan media konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan. Sebelum menggunakan media konkret untuk menjelaskan materi penjumlahan, rata-rata hasil belajar siswa tergolong rendah yaitu 73,24. Hal ini terlihat dari hasil belajar yang diperoleh melalui

pembagian soal *pretest* pada siswa yang dilakukan sebelum siswa diberi perlakuan berupa penerapan media konkret. Setelah diberi penerapan media konkret oleh guru kelasnya, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat yaitu 87,65. Media konkret yang digunakan oleh guru dapat membantu siswa menghitung tidak menggunakan angan-angan tetapi dapat terbantu dengan menggunakan media konkret yang ada di sekitar. Penggunaan media konkret juga menambah pemahaman konsep penjumlahan pada siswa. Pemahaman konsep sendiri merupakan salah satu hasil belajar ranah kognitif seperti yang dikemukakan oleh Ausubel dalam (Samatowa, 2010) yakni dalam belajar bermakna pengetahuan baru dikaitkan pada konsep-konsep relevan yang sudah ada dalam struktur kognitif (otak kiri).

Selain itu, keberhasilan penggunaan media ini juga dikarenakan media ini memiliki berbagai kelebihan. Media konkret memiliki beberapa keunggulan dibanding media pembelajaran diantaranya keunggulan media konkret menurut Harjanto dalam (Heriyanto & Haryani, 2014) yaitu: 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya); 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra; 3) dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa; 4) dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

Media benda konkret yang digunakan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan adalah sedotan plastik. Keunggulan media konkret sedotan plastik ini diantaranya: 1) Tahan lama, karena terbuat dari bahan plastik sehingga tidak mudah rusak. 2) Murah, karena memanfaatkan limbah plastik yang ada di sekitar sekolah. dan 3) Mudah digunakan, karena sedotan plastik kecil dan ringan. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keunggulan media benda konkret adalah dapat memperjelas penyajian materi pembelajaran siswa tidak hanya mendengarnya tetapi dapat melihat dan merasakan langsung materi pembelajaran yang dijelaskan sehingga persepsi menjadi sama terhadap suatu masalah, hal ini menjadikan siswa lebih aktif dalam kelas.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat proses pembelajaran. Penggunaan media konkret juga dapat memberikan semangat pada siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Siswa dengan antusias menjawab pertanyaan yang sesekali di lontarkan guru saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan media konkret dengan berbagai model dan bentuk yang menarik juga memberikan hiburan bagi siswa.

Seorang guru dalam menerapkan media konkret hendaknya dapat mengetahui karakteristik siswa yang diajarkan sehingga pemilihan media konkret dapat disesuaikan dengan materi yang ingin disampaikan dan tujuan pembelajaran

yang ingin dicapai, serta indikator pencapaian siswa. Seorang guru juga harus selalu fokus bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran yang salah satunya adalah media konkret adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini megandung implikasi bahwa seorang guru hendaklah bijaksana dan cermat dalam menggunakan media pembelajaran salah satunya media konkret, dengan memperhatikan hasil belajar secara afektif, kognitif dan psikomotorik, semakin baik media konkret yang digunakan kepada siswa maka akan meningkat pula efektivitas hasil belajar siswa.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan berupa penerapan media konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan pada siswa kelas I. Peningkatan hasil belajar siswa ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata siswa. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum mendapat perlakuan adalah 73,24 dan setelah mendapat perlakuan adalah 87,65.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum mendapat perlakuan berupa penerapan media konkret pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan pada siswa kelas I dengan hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t yang memiliki nilai t hitung $>$ t tabel ($11.109 > 2,037$) dan $p < 0,05$ ($p = 0,000 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Daftar Rujukan

- Heriyanto, A., & Haryani, S. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis education game sebagai media pembelajaran kimia. *Chemistry in Education*, 3(1).
- Ihsan, H. F. (1997). *Dasar-dasar kependidikan*. Penerbit Rineka Cipta.
- Masykur, M., & Fathani, A. H. (2007). Mathematical intelligence: Cara cerdas melatih otak dan menanggulangi kesulitan belajar. *Jogjakarta: Ar-Ruzz Media*.
- No, P. (22AD). tahun 2006 tentang Standar Isi. *Jakarta: Depdiknas*.
- Nurgiyantoro, B. (2010). Penilaian pembelajaran sastra berbasis kompetensi. *Yogyakarta: BPFe*.
- Purnomo, B. H., Endah Sudarmilah, S. T., & Eng, M. (2015). *Augmented Reality Edugame Ayo Cintai Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah*

- Dasar.* Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Samatowa, U. (2010). *Pembelajaran IPA di sekolah dasar.*
- SITI, N. U. R. A. (2019). *Upaya Guru Kelas dalam Menanggulangi Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SDN Paberasan I Tahun Pelajaran 2018/2019.* STKIP PGRI SUMENEP.
- Subari. (1994). *Supervisi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono, P. D. (2010). Metode penelitian pendidikan. *Pendekatan Kuantitatif.*
- Sumantri, M., & Permana, J. (2001). Strategi belajar mengajar. *Bandung: CV Maulana, 101–102.*
- Winarsunu, T. (2017). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan* (Vol. 1). UMMPress.