

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PAPAN NILAI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATEMATIKA KELAS IV SDN 04 METRO BARAT

Nuryanto, S.Ag, M.Pd.I¹, Sa'diyatul Khasanah, S.Pd²

^{1,2} UIN Jurai Siwo, Lampung, Indonesia

Email: ynur877@gmail.com¹, sadiyatulkhasanah@gmail.com²

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu sarana penting dalam melahirkan dan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Berdasarkan hasil observasi di SDN 04 Metro Barat, guru sudah berusaha disiplin dan menggunakan berbagai cara agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, akan tetapi masih terdapat siswa yang kurang bersemangat saat proses belajar mengajar dimana hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, seorang guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta menggunakan metode yang bervariasi, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran papan nilai.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran papan nilai terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design, sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 17 siswa SDN 04 Metro Barat. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian di SDN 04 Metro Barat dengan menggunakan uji Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran papan nilai terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan di SDN 04 Metro Barat

Kata Kunci: Media Pembelajaran Papan Nilai, Hasil Belajar, Pecahan.

Abstract

Education is an important means of producing and producing quality human resources. Based on the results of observations at SDN 04 Metro Barat, teachers have tried to be disciplined and use various methods so that learning can run effectively, but there are still students who are less enthusiastic during the teaching and learning process, which affects student learning outcomes. Therefore, a teacher must be able to create a comfortable and enjoyable learning atmosphere and use a variety of methods, one of which is using the scoreboard learning media.

The aim of this research is to determine the effect of using scoreboard learning media on mathematics learning outcomes in fraction material. This type of research is quantitative research using One-Group Pretest-Posttest Design. The sample for this research is 17 class IV students at SDN 04 Metro Barat. Data collection techniques using tests, observation and documentation.

The results of research at SDN 04 Metro Barat using the Paired Sample T-Test showed that the sig. (2-tailed) of $0.00 < 0.05$. So it can be seen that there is an influence of the use of scoreboard learning media on mathematics learning outcomes in fraction material at SDN 04 Metro Barat

Keywords: Scoreboard Learning Media, Learning Outcomes, Fractions

A. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.²

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan.³ Pendidikan adalah suatu upaya untuk meningkatkan kualitas hidup dimana mengikuti perkembangan zaman yang selalu berkembang. Pendidikan merupakan satu kebutuhan yang penting bagi manusia karena dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya, mengembangkan wawasan, meningkatkan ilmu pengetahuan, serta membawa pengaruh terhadap kehidupan seseorang agar menjadi pribadi yang mampu berinteraksi dengan orang lain disekitarnya.

Hasil belajar adalah suatu perubahan, dimana seorang dikatakan sudah belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan, dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak terampil menjadi terampil.⁴ Perubahan tersebut terjadi pada tingkah laku atau kecakapan. Tingkah laku manusia dapat dilihat dari kedisiplinan yang dimilikinya.

Dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung telah terjadi interaksi yang bertujuan. Guru dan peserta didiklah yang menggerakannya. Interaksi yang bertujuan itu disebabkan guru dengan menciptakan lingkungan yang bernilai edukatif demi kepentingan peserta didik dalam belajar. Guru ingin memberikan layanan yang terbaik bagi peserta didik, dengan menyediakan lingkungan yang menyenangkan dan menggairahkan. Guru berusaha menjadi pembimbing yang baik dengan peranan yang arif dan bijaksana, sehingga tercipta hubungan dua arah yang harmonis antara guru dengan peserta didik.

Ada beberapa mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang penting untuk dipelajari di jenjang sekolah dasar karena di tujukan untuk mengasah berbagai keterampilan dasar yang dapat membentuk siswa untuk siswa mampu berfikir kritis, kreatif, analisis, dan berbagai keterampilan berfikir lainnya yang menunjang untuk kehidupan peserta didik kelak. Hal tersebut dapat terwujud dengan adanya peranan guru dalam pembelajaran. Karena guru menjadi penentu hasil yang diperoleh siswa melalui pendidikan yang ditempuhnya.

Dalam proses pembelajaran ada dua hal yang sangat erat kaitanya dan tidak dapat dipisahkan yaitu guru dan siswa, kedua elemen tersebut yang akan menentukan proses dan hasil kegiatan pembelajaran. Sebagaimana tercantum dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 tentang Sisdiknas “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar”.⁵

Guru adalah pendidik yang tugas utamanya adalah mendidik, mengajar membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan memngvaluasi peserta didik dalam jalur formal. Guru dalam menjalankan fungsinya diantaranya berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis, dan memberikan motivasi serta penghargaan kepada siswa dalam membangun minat siswa saat berlangsungnya pembelajaran.

Kenyataannya, dari hasil observasi yang penulis lakukan, pelaksanaan dalam pembelajaran di kelas, guru sudah berusaha disiplin dan menggunakan cara agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, dan pembelajaran tidak membosankan namun tanpa menggunakan cara yang peserta didik ikut andil dalam kegiatan pembelajaran tersebut dan hanya mendengarkan guru menjelaskan materi sehingga pembelajaran terkesan monoton.

Dalam pembelajaran Matematika banyak sekali kendala yang dialami oleh guru salah satunya adalah minat siswa, minat adalah suatu kondisi dimana hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah atau

² Prof. Dr. Oemar Hamalik, 'Proses Belajar Mengajar' (Jakarta: PT Bumi Aksara).

³ Dr Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 3.

⁴ Karwono dan Heni Mularansih, 'Belajar Dan Pembelajaran Serta Manfaat Sumber Belajar' (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), 12.

⁵ Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 4, 1, 2003, 1–42.

keinginan. Minat atau ketertarikan anak adalah salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan siswa kurang tertarik untuk bertanya atau mengerjakan soal, mereka cenderung malas untuk menghitung.

Ini adalah kendala yang sering dihadapi oleh guru, tingkat daya serap siswa yang rendah terhadap mata pelajaran akan mengganggu rencana guru. Alokasi waktu belajar dan lain sebagainya. Jangan pernah memarahi siswa karena kelambatan dalam menerima materi, namun sedapat mungkin guru menemukan strategi yang tepat yang dapat mendorong siswa memaksimalkan kemampuannya menerima dan menyerap materi yang diajarkan dan membuat peserta didik bergairah dalam mengikuti pembelajaran.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, Kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.⁶

Dalam dunia pendidikan Matematika merupakan ilmu yang terstruktur, konsep-konsep yang dimiliki oleh matematika tersusun secara teratur. Mulai dari yang sederhana sampai yang paling kompleks. Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika adalah bekal bagi peserta didik untuk berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, tetapi masih banyak peserta didik yang tidak menyukai pelajaran matematika karena pelajaran matematika mempunyai tingkat kesulitan yang bermacam-macam.⁷ Sehingga perlu diterapkan penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. Menurut Hudojo tahun 2003 belajar matematika berarti belajar tentang konsep-konsep dan struktur- struktur yang terdapat dalam bahasan yang dipelajari serta mencari hubungan- hubungan antara konsep- konsep dan struktur tersebut. Dari uraian di atas disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses aktif dan konstruktif dalam belajar tentang konsep dan struktur matematika serta mencari hubungan-hubungan antara konsep- konsep dan struktur tersebut, sehingga siswa mendapatkan pengalaman melalui serangkaian kegiatan terencana yang di dalamnya.

Pernyataan diatas sesuai dengan dengan fakta yang ditemukan peneliti pada saat prasurvey yang dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2024 dikelas IV SDN 04 Metro Barat. Penguasaan Pelajaran Matematika Masi tergolong rendah, sementara Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah tersebut adalah 75. Tidak dapat dipungkiri bahwa disamping siswa kesulitan dalam pelajaran matematika, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran. Selain itu siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, sehingga suasana kelas cenderung membosankan. Masih ada siswa yang lebih asyik dengan dunianya sendiri seperti: mengobrol dengan teman, masih banyak yang bermain, jalan-jalan, mengganggu teman yang lain. Hal tersebut di dukung oleh hasil belajar siswa kelas IV SDN 04 Metro Barat pada pelajaran Matematika

⁶ Teni Nurrita, *Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa*, 03 (2018), 171–187.

⁷ Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal 2.

**Daftar Nilai Ulangan Harian Matematika
Kelas IV SDN 04 Metro Barat**

No	Nilai	Kreteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	>75	Tuntas	6	35%
2	<75	Tidak Tuntas	11	65%
Jumlah			17	100%

Berdasarkan tabel I.I dapat dilihat jumlah siswa kelas IV ada 17 siswa. Siswa yang lulus atau tuntas dalam Ulangan harian Pelajaran Matematika hanya 6 orang siswa dengan presentase hanya 35,00 %. Sedangkan sisanya yaitu 11 siswa dengan presentase 65 %.⁸

Melihat permasalahan-permasalahan tersebut maka peneliti berencana menggunakan media yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika. Salah satu media tersebut adalah Papan nilai. Papan nilai adalah salah satu alternatif yang dapat membantu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran matematika dalam materi pecahan. Siswa Sekolah Dasar (SD) merupakan manusia yang menyukai hal-hal yang baru, unik dan aneh. Jadi, papan nilai cocok buat siswa Sekolah Dasar (SD) yang memiliki rasa penasar yang tinggi. Papan nilai merupakan media pembelajaran matematika yang digunakan untuk menentukan Pecahan Senilai Dengan media papan nilai diharapkan siswa dapat dengan mudah menentukan pecahan. Sebab dengan papan nilai siswa lebih mudah mengenal bilangan pecahan . Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian terkait “Penggunaan media papan nilai dalam meningkatkan hasil belajar siswa matematika kelas IV SDN 04 METRO BARAT.

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relative permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.¹¹

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijazah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa.⁹

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. ntuk mengukur hasil belajar peserta didik maka dilakukan melalui evaluasi. “Evaluasi berfungsi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik guna menetapkan keputusan apakah bahan pelajaran perlu diulang atau dapat dilanjutkan”.¹⁰

Setelah diukur melauai evaluasi maka hasil pengukurannya tersebut dinyatakan dalam bentuk nilai yang memiliki tingkat tertentu dengan kriteria pada umumnya digunakan yaitu sebagai berikut:

- Sangat baik : 91-100
- Baik : 80-90
- Cukup : 75-79
- Kurang : 64-74
- Gagal : ≥ 64

Hakikat dari nilai perolehan belajar diawali dari kemampuan peserta didik menjawab soal-soal yang diajukan guru. Dengan demikian tingkat penguasaan materi masing-masing peserta didik, akan

⁸ Daftar Nilai Ulangan Harian Matematika Kelas IV SDN 04 Metro Barat’.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar*, 38.

⁹ Wayan Somayana, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM*, 1.3 (Jurnal Pendidikan Indonesia: 2020), hal 350–61

¹⁰ Armay Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 58.

membedakan hasil belajarnya. Terkait dengan hasil belajar di atas, maka dapat diketahui bahwa untuk ukuran penguasaan materi yang baik adalah berada dalam tingkatan nilai 75 yang berarti harus dipacu dengan menguasai nilai dengan baik dan untuk KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) bidang studi Matematika kelas VI di SDN 04 Metro Barat adalah 75.

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

- a. Faktor intern, yaitu faktor yang ada pada diri individu yang sedang belajar. Ada 3 faktor, yaitu faktor jasmaniah, psikologis, dan faktor kelelahan.
 - 1) Faktor jasmaniah
 - a) Faktor kesehatan
 - b) Cacat tubuh
 - 2) Faktor psikologis
 - a) Intelegensi
 - b) Perhatian
 - c) Minat
 - d) Bakat
 - e) Motif
- b. Faktor ekstern, yaitu faktor yang ada di luar individu, ada 3 faktor yaitu:
 - 1) Faktor keluarga
 - 2) Faktor sekolah
 - 3) Faktor masyarakat¹¹

Indikator Keberhasilan Proses Belajar Proses belajar mengajar dianggap berhasil apabila:

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai hasil belajar yang tinggi baik secara kelompok maupun individu.
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa baik kelompok maupun individu.

Peserta didik mampu mengenal bilangan pecahan.¹²

Hasil belajar matematika siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya penggunaan pendekatan, model, media maupun metode yang digunakan. Ketika penerapan pendekatan, media, model maupun metode yang digunakan tepat, maka hal tersebut juga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran matematika. Usia-usia siswa SD merupakan usia perkembangan kognitif, dimana masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media atau alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Pembelajaran matematika realistik merupakan suatu pendekatan yang menekankan pada suatu contoh nyata dalam pembelajaran, oleh karena itu perlu adanya suatu media pembelajaran sebagai contoh nyata siswa dalam mempelajari sesuatu Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika realistik dengan media papan nilai dapat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika karena dengan pendekatan ini tidak hanya metode ceramah saja yang ditampilkan, akan tetapi guru memberikan contoh secara nyata dimana siswa tidak hanya berfikir secara abstrak tanpa melihat contoh langsung.

Dari sejak perkembangannya sampai sekarang, matematika diakui sebagai tolak ukur utama untuk mengukur tingkat kecerdasan seseorang. Hal ini sesuai dengan karakteristik matematika sebagai ilmu yang bersifat deduktif, logis, aksiomatik, simbolik, hierarkis-sistematis, dan abstrak. Karakter-karakter matematika di atas bersifat khas, yaitu hanya dimiliki oleh matematika saja.

Oleh sebab itu, dalam mempelajari matematika, anak juga perlu diperlakukan secara khas, yaitu dengan cara mengasah kemampuan berpikir, bernalar, dan berimajinasi. Dengan kata lain, jika seorang anak sedang mempelajari matematika maka anak tersebut pada hakikatnya sedang mengasah kecerdasannya secara langsung. Hal ini karena tingkat kecerdasan seseorang berkaitan erat dengan kemampuan berpikir, bernalar, dan berimajinasinya. Menurut Howard Gardner dalam bukunya yang berjudul Teori Kecerdasan Majemuk (*Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligence*: 1983),

¹¹ Setiawan, 'Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran', Uwais Inspirasi Indonesia, (2017), 14.

¹² Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 'Strategi Belajar Mengajar', Rineka Cipta (Jakarta, 2006), 106.

kecerdasan seseorang dapat diklasifikasikan ke dalam 9 (sembilan) macam, yaitu: kecerdasan berpikir logis (*logic-mathematic*), kecerdasan daya bayang ruang (*spatial*), kecerdasan ritmis (*musical*), kecerdasan bahasa (*linguistic*), kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan jasmani (*body-kinesthetic*), kecerdasan alami (*natural*), dan kecerdasan spiritual (*existential*). Di antara sembilan kecerdasan tersebut, yang berkaitan dengan matematika ada dua, yaitu kecerdasan berpikir logis dan daya bayang ruang.¹³

Menurut Johnson dan Myklebust matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif dan kekurangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir. Leaner mengemukakan bahwa matematika disamping sebagai simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas.¹⁴

Menurut Brunner dalam Shadiq siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep matematika jika melibatkan tiga tahapan pembelajaran yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Ketiga tahapan tersebut sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Menurut Piaget berada pada tahapan operasional konkrit. Pada tahapan ini anak memandang segala sesuatu dalam suatu kesatuan utuh, anak mampu memahami dan memecahkan suatu persoalan jika persoalan tersebut bersifat nyata atau konkrit. Secara umum anak akan mampu menyelesaikan masalah yang di visualkan.¹⁵

Masa SD (Sekolah Dasar) merupakan masa dimana seseorang anak berada pada tahapan operasional konkrit yang mana segala sesuatu nya bersifat nyata. Dimana dalam sebuah pembelajaran harus ada media agar membuat pembelajaran tersebut menjadi nyata.

Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran.¹⁶

Metode dan media pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran yang efektif akan terwujud dengan adanya metode yang tepat dengan dukungan media yang tepat pula, dengan hubungan keduanya yang sinkron tentu akan mampu mewujudkan mutu pembelajaran yang tinggi.¹⁷ Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Gagne' dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.¹⁸ Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.¹⁹

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik.' Dick dan Carey, menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada 4 faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

- a. Ketersediaan sumber belajar setempat jika tidak ada harus dibuat atau dibeli),
- b. Ketersediaan dana untuk membuat atau membeli,
- c. Keluwesan, kepraktisan, ketahanan media yang akan dipilih untuk waktu yang lama, dan

¹³ Prof. Dr. H Nanang Priatna, *Pembelajaran Matematika*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 2–3.

¹⁴ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta), 202.

¹⁵ Martini Dwi Purnama Dkk, *Pengembangan Media Box Mengenal Bilangan Dan Operasi Bagi Kelas 1 Di SDN 1 Kota Malang*, Vol 1 (Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika : 2017), 46.

¹⁶ Setria Utama Rizal and others, *Media Pembelajaran* (Bekasi: CV.Nurani, 2016).

¹⁷ Cucun Sunaengsih, 'Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A', 3.2 (2016), 177–84.

¹⁸ Rodhatul Jennah, *Konsep Media Pembelajaran* (Antasari Press, 2009), 2.

¹⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers 2014), 19.

- d. Efektivitas biayanya dalam waktu yang panjang misalnya: pengadaan media terasa mahal tetapi kalau dapat dipakai berulang-ulang dalam waktu yang lama akan menjadi murah.²⁰

Kemudian menurut Derek Rowntree menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran antara lain:

- Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam menerima pesan.
 - Menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media.
 - Lebih mempermudah siswa untuk mengulangi pesan yang terdapat dalam media.
 - Dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat).
4. Dapat merangsang siswa untuk mengadakan latihan.²¹

Kemudian Setelah Pembahasan fungsi Media pembelajaran Sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media, pengajaran dalam proses belajar pebelajar/ siswa, yaitu:

- Pembelajaran akan lebih menarik perhatian pebelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh pebelajar dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pebelajar, sehingga pebelajar tidak bosan dan pebelajar tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pebelajar mengajar pada setiap jam pelajaran.
- Pebelajar dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pebelajar, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.²²
- Penggunaan media ajar akan mempermudah siswa untuk memahami dan menyelesaikan permasalahan matematika. Papan nilai terbuat dari sterofoam atau dari papan sehingga mudah untuk dicari bahan-bahannya. Adapun yang akan peneliti gunakan pada penelitian ini adalah media ajar Papan nilai yang berfungsi untuk membuat keadaan kelas menjadi lebih aktif serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Materi yang digunakan yaitu materi Pecahan pada kelas IV yang dilaksanakan di SDN 04 Metro Barat.

Cara Penggunaan Papan Nilai :

Pecahan adalah sebagian dari sesuatu yang utuh. Ketika ingin mengenalkan kepada siswa dengan pecahan senilai $\frac{1}{2}$ dengan $\frac{2}{4}$. maka kita ambil pecahan yang sudah dibagi $\frac{1}{2}$ kemudian 2 puzzle pecahan $\frac{2}{4}$, lalu ditempelkan keduanya. Dan jelaskan bahwa $\frac{1}{2}$ dan $\frac{2}{4}$ membentuk satu lingkaran utuh.

Langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan media papan nilai yaitu:

- Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran papan nilai
- Guru meminta siswa maju satu persatu secara bergantian kedepan papan tulis untuk mempraktikkan materi yang sudah disampaikan
- Guru meminta siswa untuk memahami apa yang telah di pelajari setelah maju kedepan
- Guru memberikan tugas kepada siswa
- Pembahasan tugas oleh guru dan siswa

Kerangka Konseptual Penelitian

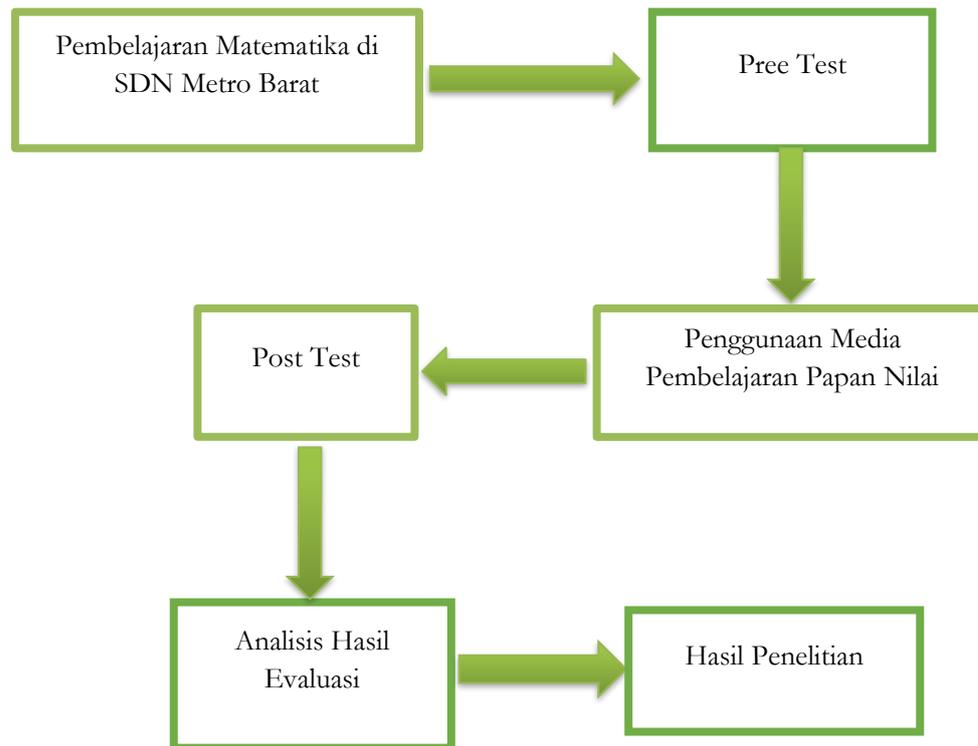
Dengan metode penggunaan Media papan nilai dapat membantu murid untuk mengingat materi yang dipelajarinya dengan baik dan pembelajaran yang diinginkan pun bisa tercapai. Sehingga hasil belajar murid akan tercapai sesuai dengan tujuannya

²⁰ Rodhatul Jennah, *Konsep Media Pembelajaran* (Antasari Press, 2009), 31.

²¹ Rodhatul Jennah, *Konsep Media Pembelajaran* (Antasari Press, 2009), 20.

²² Rodhatul Jennah, *Konsep Media Pembelajaran* (Antasari Press, 2009), 25.

Gambar
Bagan Kerangka Pikir



Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul".²³

"Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang ada didalam lingkup sekolah tersebut penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris", Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis dapat memahami bahwa yang dimaksud dengan hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari masalah yang ada dalam penelitian yaitu Penguasaan Pelajaran Matematika Masih tergolong rendah dimana peneliti masih harus membuktikan kebenaran dari dugaan itu kelapangan penelitian. Hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah "Ada pengaruh penggunaan media papan nilai dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran Matematika SDN 04 Metro Barat".

B. METODE

Rancangan penelitian menjelaskan tentang bentuk, jenis dan sifat penelitian. Rancangan penelitian diartikan sebagai strategi mengatur latar penelitian agar peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitiannya.²⁴

Penelitian yang penulis lakukan ini bertempat di SDN 04 Metro Barat. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka atau statistik, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan."²⁵

Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif. Penelitian ini berangkat dari suatu teori, gagasan para ahli atau temuan penelitian

²³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Renika Cipta 2010), 10.

²⁴ Zuhairi dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi*, 2023 Ed. (Metro: IAIN Metro,t.t.), 42.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 8.

sebelumnya, kemudian dikembangkan untuk menguji suatu teori, gagasan atau hasil penelitian sebelumnya (*Theory verification*) dengan didukung data empiris.²⁶

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yang diselidiki. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat yang dilakukan oleh peneliti.²⁷

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pra-Eksperimental Design* yaitu suatu jenis penelitian yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembandingan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran pengaruh metode penggunaan media papan nilai terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 04 Metro Barat.

Bentuk *pra-eksperimental design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Grup Pre-test – Post-test Design*, Pada design ini penelitian menggunakan satu kelompok tes atau satu kelas diberikan satu perlakuan yang sama sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan tertentu. Perlakuan (*Treatment*) yang diberikan berupa layanan bimbingan belajar dengan teknik penggunaan media papan nilai. Kelebihan desain ini adalah memasukkan pretes untuk bisa menentukan skor garis belakang. Untuk menggunakan desain ini dalam studi tentang performa akademik, kita dapat membandingkan tingkat akademik sebelum memperoleh pengalaman kerja dengan tingkat setelah melaksanakan satu semester pengalaman kerja. Sekarang kita dapat menyatakan apakah perubahan dalam hasil atau variabel terikat telah terjadi.²⁸

Dalam rancangan penelitian ini, pengukuran subyek dilakukan sebanyak lima kali, yaitu pertemuan pertama menggunakan *pre-test* (sebelum) dan pertemuan kedua sampai dengan pertemuan empat *Treatment* kemudian pertemuan kelima *post-test* (sesudah). *Pre-test* diberikan sebelum peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran dan *post-test* diberikan setelah peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran yaitu papan nilai terhadap peserta didik. Dengan demikian hasil perlakuan akan lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.²⁹ Adapun model desainnya sebagai berikut:

Desain Penelitian One Group Preetest – Postes Design		
Pre-test	Treatment	Post-Test
O ₁	X	O ₂

Sumber : Masfi Sya'fiatul Ummah, *Metode Penelitian Kuantitatif 2019*

Keterangan :

O₁ = Tes awal (*Pre-test*) sebelum Perlakuan diberikan

O₂ = Tes akhir (*Post – test*) setelah perlakuan diberikan

X = Perlakuan dengan menerapkan metode Penggunaan Media papan nilai

Populasi adalah seluruh obyek yang menjadi sasaran penelitian. Serta totalitas dari semua yang mungkin, baik hasil menghitung maupun pengukuran kuantitatif atau kualitatif pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.³⁰ Populasi dapat berupa sekelompok elemen atau kasus, baik individual, objek, atau peristiwa yang berhubungan dengan kriteria objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuh-tumbuhan gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian spesifik. Pengertian lain menyebutkan populasi sebagai keseluruhan.³¹

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas IV SDN 04 Metro Barat yang berjumlah 17 orang.

²⁶ Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas, Journal of Chemical Information and Modeling*, 2020, LIII.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian ; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), 107.

²⁸ Masfi Sya'fiatul Ummah, *Metode Penelitian Kuantitatif, Sustainability (Switzerland)*, 2019.

²⁹ Ika Indah Sari dkk, *Pengaruh Layanan Bimbingan Belajar Dengan Teknik Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Poliwali*, 4.

³⁰ Masfi Sya'fiatul Ummah, *Metode Penelitian Kuantitatif, Sustainability (Switzerland)*, 2019.

³¹ M. Andi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 2003.

Sampel adalah bagian dari jumlah atau anggota dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apa yang akan dipelajari dari sampel itu diharapkan kesimpulannya akan dapat mewakili populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).³²

Teknik sampling adalah metode atau cara menentukan sampel dan besaran sampel.³³ Teknik sampling adalah pembicaraan bagaimana menata berbagai teknik dalam penarikan atau pengambilan sampel penelitian, bagaimana kita merancang tata cara pengambilan sampel agar menjadi sampel yang representatif (mewakili).³⁴ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sampung jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Hal ini sering digunakan bila jumlah populasi relatif kecil. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.³⁵ Adapun sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas IV SDN 04 Metro Barat yang berjumlah 17 orang.

Teknik Pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu 1). Tes, tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampun atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.³⁶ Tes merupakan instrumen alat ukur untuk mengumpulkan data dimana dalam memberikan respon atas pertanyaan dalam instrumen, peserta di dorong untuk menunjukkan penampilan maksimal. Tes diberikan dalam dua tahap yaitu tes awal atau *pre-test* sebelum penggunaan media pembelajaran, dipergunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Tes akhir dilakukan pada akhir pelaksanaan dalam setiap siklus digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Tes tersebut diberikan kepada peserta didik guna mendapatkan data hasil belajar matematika siswa tentang bilangan pecahan. Subyek dalam hal ini adalah siswa kelas IV. Tes dalam penelitian ini dalam bentuk essay dengan jumlah soal sebanyak 15 soal.

Teknik Pengumpulan Data

No	Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
1	Nilai	Siswa	Test
2	Proses	Siswa	Observasi

2). Observasi (Pengamatan) Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. melalui observasi digunakan bila peneliti hendak meneliti hal-hal yang terkait dengan perilaku manusia, proses kerja, dan gejala-gejala alam, sementara jumlah responden yang ingin dilibatkan tidak terlalu besar. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data.³⁷ Berdasarkan pernyataan diatas dapat diketahui bahwa metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang aktivitas siswa dan guru dalam penggunaan Media Pembelajaran Papan Nilai yang peneliti butuhkan saat penelitian selama proses pembelajaran dikelas. 3). Dokumentasi, dokumentasi disini dipakai untuk menyediakan data-data atau bantuan rujukan-rujukan. Adapun dokumentasi yang diperlukan adalah data-data tertulis tentang hasil belajar siswa yaitu, visi dan misi sekolah, jumlah siswa, profil sekolah, serta kegiatan belajar mengajar yang dilakukan sebagai bukti konkret.

Uji coba instrumen diperlukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan tersebut benar-benar sah (valid) dan handal (reliabel).³⁸ Sedangkan yang dimaksud dengan reliabel atau handal adalah untuk melihat apakah suatu alat ukur mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dalam waktu dan tempat yang berbeda. Untuk melakukan uji coba maka perlu diperhatikan beberapa prosedur pelaksanaan yaitu:

³² Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rnika Cipta,, 2010), p. hal 121.

³³ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*, t,t,75.

³⁴ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*, 115.

³⁵ Hamid Darmagi, *Dimensi-Dimensi Metodologi Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 67.

³⁶ Ahmad Tanzeh, *Metode Penelitian Praktis*, (Yogyakarta, 2011), 92.

³⁷ Masfi Sya'fiatul Ummah, *Metode Penelitian Kuantitatif, Sustainability (Switzerland, 2019)* 166,.

³⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, 120.

1. Uji Validitas

Tinggi rendahnya suatu instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran variabel yang dimaksud. Soal yang digunakan harus mampu mengukur kemampuan siswa dalam melakukan pemecahan masalah pecahan matematika. Untuk melakukan uji validitas soal, harus mengkorelasikan antara skor soal yang dimaksud dengan skor totalnya dengan rumus korelasi sebagai berikut³⁹

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r = Koefisien validitas

n = Banyaknya siswa

x = Skor item

y = Skor total

Selanjutnya dihitung dengan Uji-t dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Distribusi tabel T untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan dk = n - 2. Kaidah keputusan:

Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid.

Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid

Uji Validitas

No	Soal	Corrected Item-Total Correlation	Rtabel	Keterangan
1	Soal 1	0,654	0,456	Valid
2	Soal 2	0,582	0,456	Valid
3	Soal 3	0,737	0,456	Valid
4	Soal 4	0,642	0,456	Valid
5	Soal 5	0,566	0,456	Valid
6	Soal 6	0,540	0,456	Valid
7	Soal 7	0,321	0,456	Tidak Valid
8	Soal 8	0,678	0,456	Valid
9	Soal 9	0,554	0,456	Valid
10	Soal 10	0,264	0,456	Tidak Valid
11	Soal 11	0,553	0,456	Valid
12	Soal 12	0,563	0,456	Valid
13	Soal 13	0,614	0,456	Valid
14	Soal 14	0,436	0,456	Tidak Valid
15	Soal 15	0,581	0,456	Valid

Berdasarkan tabel diatas disimpulkan bahwa hasil perhitungan validitas butir soal tes terhadap 15 soal yang tergolong valid ada 12 karena $t_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal-soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian, dan yang tidak valid ada 3 soal. Dengan demikian soal yang tidak valid tersebut dibuang dan tidak dapat digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Suatu instrumen dikatakan baik jika reliabilitasnya tinggi. Untuk mengetahui tinggi rendahnya suatu tes, dapat dilihat dari nilai koefisien reliabilitasnya.⁴⁰ Pengujian untuk mengukur konsistensi instrumen penelitian dapat menggunakan cronbach alpha dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n}{n-1} \frac{\sum Si^2}{St^2}$$

³⁹ Riduwan, 'Belajar Mudah Penelitian', (Bandung: Erlangga, 2010), 98.

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, 'Evaluasi Pendidikan', (Jakarta: PT Bumi Aksara, 1993), 104.

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien reabilitas

n = Banyaknya item

S_i = Varians item

S_t = Varians total

Jika nilai cronbach alpha > 0,6 maka menunjukkan bahwa instrument yang digunakan adalah reliabel.

Hasil Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,822	15

Hasil pengujian reliabilitas variabel yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh nilai sebesar 0,822 yang artinya $0,822 > 0,6$. Berdasarkan hasil tersebut, maka data yang digunakan adalah reliabel sehingga instrumen dapat digunakan untuk penelitian.

Teknis analisis data merupakan metode yang biasa digunakan untuk menganalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan data Inferensial yang berguna untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji t (t-test) dengan bantuan software IBM SPSS Statistic 26. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas sebagai syarat agar bisa dilakukan penelitian.⁴¹

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah skor untuk variabel berdistribusi normal atau tidak. Jika datanya berdistribusi normal maka analisis datanya menggunakan Statistic Parametris namun jika data tidak normal maka analisis datanya menggunakan Statistic Non Parametris, untuk menguji normalitas data digunakan uji Shapiro-Wilk karena data yang digunakan dalam penelitian ini adalah < 50 responden.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro_Wilk dengan bantuan software IBM SPSS Statistic 26. Selanjutnya untuk mengetahui apakah distribusi frekuensi masing-masing data berdistribusi normal atau tidak yaitu dengan membandingkan signifikan dengan alpha 0,05. Jika probabilitas hasil hitungan lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan sebaliknya apabila probabilitasnya kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik).⁴² Uji hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis yang diajukan oleh peneliti sebelumnya. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat implikasi dan perbedaan yang signifikan antara metode Penggunaan Media pembelajaran dalam melihat hasil belajar matematika merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar dan pembelajaran untuk kelas IV SDN 04 Metro Barat menggunakan Media pembelajaran Papan Nilai.

Jika nilai Sig. < 0,05, maka H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan Media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan. Sedangkan jika nilai Sig. > 0,05 maka H_o ditolak yang berarti tidak ada pengaruh penggunaan Media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 september sampai 25 september 2024 di SDN 04 Metro Barat kelas IV dengan menggunakan 1 kelas dengan jumlah 17 siswa sebagai sampel. Peneliti menggunakan media pembelajaran papan nilai. Adapun pengumpulan data ini dilakukan dengan pemberian soal tes yang telah diajarkan menggunakan media pembelajaran pada siswa kelas IV SDN 04 Metro Barat yang digunakan sebagai sampel penelitian. Peneliti terlebih dahulu mengkonfirmasi keabsahan soal tes yaitu berupa soal tes secara langsung yang diberikan kepada siswa dengan materi pecahan dalam tes tersebut.

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 201.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian*, 160.

Untuk mengetahui data tentang hasil belajar matematika, peneliti menggunakan soal tes yang ditunjukkan kepada seluruh siswa yang merupakan sampel dalam penelitian. Peneliti memberikan soal tes dikelas IV dengan jumlah siswa 17 di kelas SDN 04 Metro Barat.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan seluruh siswa kelas IV SDN 04 Metro Barat yang berjumlah 17 siswa, peneliti telah mengumpulkan data dengan menggunakan soal pretest sehingga diperoleh hasil pretest dari kelas IV SDN 04 Metro Barat, tanpa diberi perlakuan dan diberi perlakuan (posttest) dengan penggunaan media pembelajaran papan nilai.

Adapun hasil dari *Pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada table berikut:

Hasil <i>Pretest Posttest</i> Kelas IV SDN Metro Barat		
Keterangan	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Nilai tertinggi	87	100
Nilai Terendah	40	47
Banyak Sampel	17	17
Rata-rata	62,76	79,53
Jumlah Tuntas	6 siswa	13 Siswa
Jumlah Tidak Tuntas	11 Siswa	4 Siswa
Persentase Tuntas	35%	76%
Persentase Tidak Tuntas	65%	24%

Adapun pengumpulan data ini dilakukan dengan pemberian soal tes pada siswa kelas IV SDN 04 Metro Barat gunakan seluruh jumlah siswa kelas IV yang digunakan sebagai sampel penelitian. Peneliti terlebih dahulu mengkonfirmasi keabsahan soal tes yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN 04 Metro Barat dan realibitas pada soal tes tersebut.

Pengujian Hipotesis

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka sebelumnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Berikut data uji normalitas dan keseragaman menggunakan IBM SPSS Statistics 26.

a. Uji Normalitas

Adapun hasil Uji Normalitas yang telah diperoleh sebagai berikut:

Uji Normalitas

Tests of Normality					
Hasil Belajar Siswa	Kelas	Shapiro-Wilk			
		Statistic	Df	Sig.	
	<i>PreTest</i>		,924	17	,174
	<i>PostTest</i>		,894	17	,054

a. Lilliefors Significance Correction

Data Asli Terdapat di Lampiran

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas, yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi > 0.05 maka nilai berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi < 0.05 maka nilai tidak berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji one sample Shapiro-Wilk dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar matematika kelas IV pada *pretest* sebesar $0,174 > 0,05$, hasil belajar matematika *posttest* sebesar $0,054 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil penggunaan media pembelajaran papan nilai terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis yang diajukan oleh peneliti sebelumnya. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat implikasi dan perbedaan yang signifikan penggunaan media pembelajaran papan nilai dalam melihat hasil belajar matematika merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar dan pembelajaran untuk kelas IV SDN 04

Metro Barat menggunakan penggunaan media pembelajaran papan nilai diukur dengan tes sehingga perhitungan skor yang diperoleh sebagai berikut:

Kemudian dilakukan Uji Paired Samples Test, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7
Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	-16,76471	15,17617	3,68076	-24,56757	-8,96184	-4,555	16	,000

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig (2 tailed) dari hasil belajar matematika yaitu 0,000. Nilai $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran papan nilai terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan kelas IV SDN 04 Metro Barat. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan nilai berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan pada kelas IV SDN 04 Metro Barat.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran papan nilai. Dalam penelitian ini, kami menguji kelas IV SDN 04 Metro Barat pada materi pecahan. Media Papan nilai merupakan media yang ditawarkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan media papan nilai ini memiliki banyak manfaat. Sehingga siswa lebih paham terhadap materi yang diberikan. Papan nilai ini hadir sebagai alat bantu dan juga sebagai perangsang siswa sehingga siswa dapat lebih fokus dan dapat belajar sendiri dengan menggunakan media papan nilai ini.

Penelitian ini merupakan penelitian *pra-eksperimental* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media papan nilai terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SDN 04 Metro Barat. Sebelum diberikan perlakuan, siswa diberikan *pre-test* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa. Hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata nilai *pre-test* sebesar 62,76. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan SDN 04 Metro Barat, maka rata-rata nilai *pre-test* ($62,76 < 75$) berada pada kategori tidak tuntas. Kemudian siswa diberikan perlakuan yaitu menggunakan media papan nilai pada proses pembelajaran sebagai alat peraga atau media yang memperjelas materi pecahan sehingga siswa lebih paham dan aktif serta memberikan inovasi terhadap pembelajaran dan membuat siswa cenderung tidak bosan karena dengan adanya media pembelajaran ini fokus siswa tidak hanya pada buku dan penjelasan guru yang cenderung membuat siswa merasa bosan. Setelah diberikan perlakuan, maka siswa diberikan *post-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan sebuah perlakuan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media papan nilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan dengan rata-rata *posttest* 79,53 berada pada kategori tuntas.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran Papan nilai dengan bahan-bahan dari sterofoam dan kertas origami, dengan kertas yang dipotong bulat kemudian ditempel sesuai kebutuhan di sterofoam tersebut, dari pengalaman peneliti lakukan setelah menggunakan media papan nilai dengan bentuk bulat terdapat salah satu kekurangan yaitu terbatasnya nilai atau angka dalam jumlah banyak. Peneliti menyarankan untuk para pembaca menggunakan media dalam bentuk lainnya misalnya dalam bentuk kotak karena bentuk kotak dapat dibagi menjadi banyak bagian, sehingga dapat menghitung nilai lebih banyak.

Berdasarkan hasil observasi dari penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 04 Metro dapat disimpulkan bahwa guru telah sangat baik dalam hal mengenalkan, menyampaikan, dan membimbing siswa dalam penggunaan media pembelajaran papan nilai saat kegiatan belajar mengajar. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa termasuk kedalam kategori cukup artinya siswa cukup mampu mengikuti pembelajaran dan memahami penjelasan guru tentang pecahan dengan menggunakan media pembelajaran papan nilai yang digunakan guru, 2 siswa kategori baik

yang artinya siswa dengan baik dan mampu mengikuti pembelajaran, memahami penjelasan guru dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan 13 siswa dengan kategori sangat baik dimana siswa mampu sangat baik mengikuti pembelajaran, memahami penjelasan, dan mampu mengerjakan serta menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru tentang pecahan dengan menggunakan media pembelajaran papan nilai.

Pengaruh penggunaan media pembelajaran papan nilai dalam materi terhadap hasil belajar matematika dapat dilihat pada hasil uji paired samples test dengan nilai sig (2 tailed) yaitu 0,000. Nilai sig $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran papan nilai terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa Kelas IV SDN 04 Metro Barat.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 04 Metro Barat dapat diketahui pada hasil pretest menunjukkan bahwa hanya 4 siswa yang tuntas, sementara 13 siswa lain belum tuntas, kemudian setelah penggunaan media pembelajaran papan nilai dan dilakukan posttest dapat diketahui bahwa ketuntasan siswa naik menjadi 13 siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan nilai dapat mempengaruhi hasil belajar matematika pada materi pecahan. Hal ini karena membuat siswa belajar secara lebih menyenangkan dan lebih mempunyai semangat dan gairah. Dari hasil analisis data menggunakan uji t-test dapat menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$ maka dapat peneliti simpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima yakni ada pengaruh penggunaan media pembelajaran papan nilai hasil belajar matematika pada materi pecahan kelas IV SDN 04 Metro Barat.

2. Saran

Berdasarkan penelitian dan analisis yang penulis lakukan, Maka dari itu memberikan saran-saran sebagai berikut: 1). Diharapkan bagi peserta didik mendapatkan cara belajar yang baru sehingga peserta didik lebih tertarik dalam memahami materi melalui usahanya sendiri dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. 2). Kepada guru hendaknya penggunaan media dilaksanakan dengan baik agar memudahkan proses dan pencapaian tujuannya. 3). Diharapkan Kepada kepala sekolah hendaknya senantiasa mendukung dan dapat membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan optimal

F. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tanzeh, *Metode Penelitian Praktis*, (Yogyakarta, 2011).
- Aisyah Fitri Handayani, *Penggunaan Alat Peraga Takalintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 5 Raman Aji Kecamatan Raman Utara* (IAIN METRO, 2019).
- Antomi Siregar Yuberti, *Pengantar Metodologi Pendidikan Matematika Dan Sains*, Aura (Bandar Lampung, 2017).
- Armay Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers 2014).
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*.
- Cucun Sunaengsih, *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A*, 3.2 (2016).
- Daftar Nilai Ulangan Harian Matematika Kelas IV SDN 04 Metro Barat.
- Dwi Agung Wahono, *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Metro Pusat Tahun Pelajaran 2014/2015* (Metro:STAIN Jurai Siwo Metro, 2015).
- Dwi Rina Sulistyaniingsih, *Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri Kelas V MI* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2013).
- E Mulyani and I Yatri, *Analisis Kebutuhan Penggunaan Papan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Mengenal Bilangan Pecahan Kelas II SD*, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06.02 (2022).
- Hamid Darmagi, *Dimensi-Dimensi Metodologi Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (Bandung: Rosdakarya).
- Ika Indah Sari dkk, *Pengaruh Layanan Bimbingan Belajar Dengan Teknik Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Poliwali*.

- Karwono dan Heni Mularansih, *Belajar Dan Pembelajaran Serta Manfaat Sumber Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).
- M. Andi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 2003.
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Renika Cipta,, 2010).
- Martini Dwi Purnama Dkk, *Pengembangan Media Box Mengenal Bilangan Dan Operasi Bagi Kelas 1 Di SDN 1 Kota Malang*, Vol 1 (Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika : 2017).
- Masfi Sya'fiatul Ummah, *Metode Penelitian Kuantitatif, Sustainability (Switzerland)*, 2019.
- Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*, t,t,75.
- Nanang Priatna, *Pembelajaran Matematika*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019).
- Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011).
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara).
- Q.S Al-Insyirah (94).
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian*, (Bandung: Erlangga, 2010).
- Rodhatul Jennah, *Konsep Media Pembelajaran* (Antasari Press, 2009).
- Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas, Journal of Chemical Information and Modeling*, 2020, LIII.
- Setiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran*, Uwais Inspirasi Indonesia, (2017).
- Setria Utama Rizal and others, *Media Pembelajaran* (Bekasi: CV.Nurani, 2016).
- Sudaryono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012).
- Sugiyono, *Metode Penelitian ; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta).
- , *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2011).
- , *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015).
- , *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012).
- , *Statiska Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014).
- Suharsimi Arikunto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 1993).
- , *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Renika Cipta 2010).
- Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta Rineka Cipta, 2006).
- Teni Nurrita, *Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa, 03* (2018).
- Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 4., 1, 2003.
- Wayan Somayana, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM*, 1.3 (Jurnal Pendidikan Indonesia: 2020)
- Wono Setya Budhi, *Matematika SD/MI Kelas IV* (Jakarta).
- Zuhairi dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi ,2023 Ed.* (Metro: IAIN Metro,t.t.).