
Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Melalui Pemanfaatan Media Gambar Dan Media Konkret Di Kelas V SDN 52 Kota Bengkulu

Ningtyas

Universitas Bengkulu.

ningtyas2504@gmail.com

Ansyori Gunawan

Universitas Bengkulu

ansyori.pgsdunib@gmail.com

Daimun Hambali

Universitas Bengkulu.

daimunhambali@gmail.com

Abstract

This study aims to compare learning outcomes through image media and concrete media, and to find out which instructional media is more effective for use in learning mathematics class V SDN 52 Bengkulu. This research is a quantitative research. The research design used was quasi experimental research. Type of Research Design is the Pretest-Posttest Matching Comparison Group Design. In this design two tests were conducted, before and time to provide treatment in the experimental class. The population in this research is the students of class V SDN 52 Bengkulu city. Sampling technique using purposive sampling. The sample selected is the VA class as the experimental class 1, and the VC class as the experimental class 2. The data completion instrument used is a short test provided through the pretest (Before the learning took place) and posttest (after the learning took place). Data of this research are analyzed using inferential statistic that is t-test. From result of research result of t test equal to 1,73 > t table equal to 1,67 at significant level 5%. So it can be concluded that there is a significant difference in the learning outcomes of students of grade V SDN 52 Bengkulu on learning mathematics between students who use the images media with students who use concrete media.

Keywords: Image Media, Concrete Media, Learning Outcomes.

Pendahuluan

Matematika mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan belajar matematika melatih seseorang untuk berpikir secara rasional dan lebih menggunakan logika. Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari

siswa mulai dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah. Matematika perlu dipelajari oleh siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali kemampuan berpikir sistematis, kritis, logis, analitis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif (Depdiknas, 2007).

Matematika sering kali keliru dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan kurang menarik bagi siswa. Sehingga akhirnya berpengaruh pada interaksi proses pembelajaran (Perna, 2014:2). Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Bengkulu, peneliti menemukan hasil pembelajaran matematika secara umum lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Dilihat dari nilai tugas sekolah hingga nilai ulangan matematika, rata-rata siswa mendapatkan nilai relatif rendah untuk pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Negeri 52.

Seorang guru memiliki peran mengembangkan pembelajaran yang kreatif dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan. Hal tersebut mengembangkan kemampuan pikir siswa mengenai konsep matematika dengan memberikan rasa kesenangan akan matematika. maka akan menghilangkan persepsi bahwa matematika merupakan bidang yang studi yang sulit. pembelajaran bermakna bagi siswa apabila siswa dapat menemukan sendiri konsep matematika. Konsep matematika tersebut bisa diperoleh dari media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber menuju penerima. Media membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2016:8).

Media yang digunakan guru sesuai dengan tingkat berpikir dan karakteristik siswa sekolah dasar (Sumantri, 2006: 6.3). Media pembelajaran merupakan wahana dalam menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran pada murid. tidak diberdayakan alat serta sumber belajar yang optimal dapat mempengaruhi hasil belajar. Proses belajar mengajar menjadi terpusat pada guru, sehingga guru masih dianggap satu-satunya sumber ilmu yang utama (Kamsiyatun, 2014:3). Proses pembelajaran yang demikian kurang menarik bagi murid karena hanya menempatkannya sebagai objek saja.

Menurut Sagala (2006:27) anak bisa memahami pelajaran jika pembelajarannya dibantu dengan benda yang kongkrit maupun benda yang hanya menggunakan indera pengelihatan saja. Peneliti ingin mengetahui perbandingan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berupa media gambar dan media konkret. Guna mengetahui media mana yang lebih efektif digunakan pada saat pembelajaran matematika pada materi memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun.

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Bengkulu pada pembelajaran matematika antara siswa yang menggunakan media gambar dengan siswa yang menggunakan media konkret?"

"Manakah yang lebih efektif antara penggunaan media gambar dan media konkret pada hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Bengkulu?"

Berdasarkan rumusan masalah yang tertulis diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Bengkulu pada pembelajaran matematika antara siswa yang menggunakan media gambar dengan siswa yang menggunakan media konkret”.

“Untuk mengetahui media apa yang lebih efektif antara penggunaan media gambar dan media konkret pada hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Bengkulu”

Matematika adalah pengetahuan struktur terorganisasi yang memiliki sifat-sifat atau teori-teori dibuat secara deduktif. Berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya. matematika adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide. Berdasarkan asal katanya yang diambil dari literatur Yunani yaitu *matematike*, matematika berarti belajar (*to learn*). Jadi, berdasarkan asal usulnya maka kata matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan proses belajar, berfikir (bernalarnya) (Haryono 2014: 6).

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Menurut Gagne dalam Suprijono (2014:2) Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara terus-menerus. Menurut Soedjadi dalam Abadi (2011) Guna memahami arti dari struktur-struktur, hubungan-hubungan, simbol-simbol, dan manipulasi konsep-konsep yang dihasilkan ke situasi yang nyata. sehingga menyebabkan perubahan. Melalui pembelajaran Matematika siswa diharapkan dapat menata nalarnya.

Hasil belajar merupakan akibat dari proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Winataputra (2005: 2.19) mengatakan bahwa hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kata *media* sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak. kata *Medium* dapat didefinisikan sebagai “Perantara” atau “Pengantar”. terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut Gerlach dan Ely dalam Sundayana (2015:4) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Gagne dalam Bactiar (2014:6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menstimulus peserta didik untuk belajar.

Media gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto atau lukisan (Rohani, 2004:21). Sedangkan pengertian media dua dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandang saja yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja.

Media gambar memiliki karakteristik yaitu dimana media gambar hanya dapat dilihat dari satu sisi saja yaitu dari sisi depannya dan tidak dapat dilihat dari sisi samping maupun belakang. Media gambar berupa desain maupun lukisan yang mempermudah untuk menyampaikan materi, guna membantu siswa dalam memahami dan mengerti materi pembelajaran.

Sebagaimana media pada umumnya, media gambar juga mempunyai kelebihan ataupun kekurangan (Sudjana 2007: 29). kelebihan media gambar adalah 1) Mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan, 2) Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, 3) Pembuatan mudah, 4) Harganya murah, 5) Dapat memperjelas suatu masalah, lebih realistis. Dan kelemahan media gambar adalah 1) Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks, 2) Penyajian pesan hanya berupa unsur visual, 3) Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar.

Media konkret yaitu suatu objek utuh yang dapat dilihat dari tiga sisi depan belakang dan samping. Dengan demikian sebuah media konkret dapat dilihat dari berbagai arah. Media konkret merupakan objek sesungguhnya atau miniatur suatu objek dan bukan foto atau gambar. Contoh media konkret adalah model, prototype, kotak, dan lain-lain. Dimana media konkret ini lebih mengarah pada media visual yang lebih nyata atau lebih mirip dengan yang aslinya. (Asyhar, 2011:47)

Media pembelajaran konkret memiliki beberapa karakteristik. Shalih (2013) mengatakan karakteristik media konkret yaitu belajar melalui benda sebenarnya dan belajar melalui Media tiruan. Pada penelitian akan menggunakan media konkret berupa benda nyata atau konkret karena anak-anak akan lebih memahami dan mengerti materi yang akan diajarkan dengan menggunakan media benda konkret.

Sebagaimana media pada umumnya, media konkret juga mempunyai kelebihan ataupun kekurangan. Menurut Septiati (2011) mengatakan kelebihan media konkret adalah 1) Memberikan pengalaman secara langsung, 2) Penyajian secara konkret atau nyata, 3) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, 4) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas dan dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas. Dan kelemahan media konkret adalah 1) Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah besar, 2) Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar jika benda yang disajikan besar, 3) Untuk membuat alat peraga ini membutuhkan biaya yang besar.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2014:8) metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Winarni (2011:48), menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian manipulasi stimuli, kondisi eksperimental, kemudian mengobservasi pengaruh akibat perlakuan

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah (*quasi experimental design*). Menurut sugiyono (2014:77), *Quasi Eksperimental Design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini menggunakan jenis desain penelitian *Matching Pretest-Posttest Comparison Group Design* atau yang dikenal dengan desain kelompok pembandingan pretest-posttest berpasangan. *matching pretest-posttest comparison group design* dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda, sehingga terlihat perbedaan hasil belajar pada ranah kognitif siswa.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2014:80). Populasi

dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 52 Kota Bengkulu tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 78 siswa. Kelas yang digunakan sebagai populasi adalah sebanyak tiga kelas.

Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014:81). Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif (Sugiyono 2014: 218).

Dalam pengambilan sampel ini, diantara ketiga kelas tersebut hanya dua kelas yang akan digunakan sebagai sampel penelitian. ditentukan kelas VA sebagai kelas eksperimen 1 dan VC sebagai kelas eksperimen 2.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2014: 102). Tes yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa berbentuk soal tes isian singkat, yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Soal tes diberikan kepada semua sampel. Hasil uji coba lembar tes diuji validitas, reabilitas, taraf kesukaran dan daya beda soal. Dari perhitungan hasil uji coba lembar tes dipilih beberapa soal yang valid yang akan digunakan untuk lembar tes pada saat penelitian. Lembar tes diberikan saat tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan instrumen yang sama tes awal dilakukan sebelum pembelajaran dilaksanakan sedangkan tes akhir dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Lembar tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada aspek pengetahuan.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Tes yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pembelajaran (*pretest dan posttest*). Tes awal (*pretest*) dilaksanakan sebelum pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran Matematika. Sedangkan tes akhir (*posttest*) diberikan setelah pembelajaran selesai untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa kuantitatif yang terdiri dari analisis statistik deskriptif, uji prasyarat dan analisis inferensial. Data hasil penelitian ini meliputi data tes isian singkat dengan menggunakan 15 butir soal. *Pretest* dilakukan sebelum pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada pembelajaran Matematika. Setelah kedua kelompok melaksanakan proses pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelompok, yaitu kelompok eksperimen 1 dengan menggunakan media gambar dan kelompok eksperimen 2 menggunakan media konkret. Kemudian dilaksanakan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* pada kelompok eksperimen 1 (VA) sebesar 33,85 dan kelas eksperimen 2 (VC) sebesar 29,67. Setelah Data hasil lembar tes isian singkat pada *pretest* di kedua kelas sampel dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas didapatkan hasil *pretest* kedua kelas Normal dan Homogen Artinya kemampuan awal siswa pada saat belum diberikan perlakuan adalah sama. Sehingga penelitian bisa dilakukan, sedangkan ketika sesudah diberikan perlakuan, nilai *posttest* pada kelompok eksperimen 1 lebih

tinggi dari kelompok eksperimen 2. Adapun skor rata-rata *posttest* dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen 1 54,33 dan kelas eksperimen 2 61,67. nilai t_{hitung} sebesar 1,73 lebih besar daripada nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,67. Langkah terakhir dilakukan pengujian hipotesis penelitian yang dilakukan dengan menggunakan uji-t Untuk t_{hitung} berada di daerah penerimaan H_a dan penolakan H_o . Artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Bengkulu pada pembelajaran Matematik antara siswa yang menggunakan media gambar dan siswa yang menggunakan media konkret.

Hasil uji normalitas *pretest* kelompok eksperimen 1 diperoleh nilai χ^2_{hitung} sebesar 6,09 dengan nilai kritis χ^2_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 11,07. χ^2_{hitung} pada kelompok eksperimen 1 lebih besar dari χ^2_{hitung} sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas *pretest* kelompok eksperimen 2 diperoleh nilai χ^2_{hitung} sebesar 5,77 dengan nilai kritis χ^2_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 11,07. Jadi χ^2_{hitung} pada kelompok kontrol lebih besar dari χ^2_{hitung} sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Data berdistribusi normal pada *pretest* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Hal ini menunjukkan bahwa keadaan kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan memiliki data yang normal.

Setelah mencari kenormalan data selanjutnya adalah menentukan homogenitas data *pretest* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Pengujian ini menggunakan rumus homogenitas variansi sama halnya dengan penentuan keputusan pada uji normalitas, pada uji homogenitas juga didasarkan pada ketentuan pengujian hipotesis homogenitas yaitu jika nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka kedua kelompok sampel dinyatakan memiliki variansi yang homogen dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka kedua kelompok sampel dinyatakan memiliki variansi yang tidak homogen. Hasil penghitungan *pretest* pada kedua kelompok diperoleh F_{hitung} sebesar 1,19 dengan nilai F_{tabel} sebesar 1,95 sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua data memiliki variansi yang homogen.

Setelah data penelitian diuji normalitas dan homogenitas, diperoleh hasil bahwa data homogen dan normal kemudian langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan awal siswa pada pembelajaran matematika. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t dengan kriteria pengujian yang digunakan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Perolehan nilai t_{hitung} dilakukan dengan pengujian uji-t.

Hasil penelitian ini memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 0,96 dengan $dk = (26 + 27) - 2 = 51$ pada taraf signifikan 5% dan t_{tabel} sebesar 1,67. Dengan demikian dapat disimpulkan pengujian hipotesis uji-t nilai *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah $t_{hitung} < t_{tabel}$ artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan awal siswa.

Hasil uji normalitas *posttest* kelompok eksperimen 1 diperoleh nilai χ^2_{hitung} sebesar 8,89 dengan nilai kritis χ^2_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 11,07. χ^2_{hitung} pada kelompok eksperimen 1 lebih besar dari χ^2_{hitung} sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas *posttest* kelompok eksperimen 2 diperoleh nilai χ^2_{hitung} sebesar 9,14 dengan nilai kritis χ^2_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 11,07. Jadi χ^2_{hitung} pada kelompok kontrol lebih besar dari χ^2_{hitung} sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Data berdistribusi normal pada *posttest* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Hal ini menunjukkan bahwa keadaan kedua kelompok setelah diberikan perlakuan memiliki data yang normal.

Setelah mencari kenormalan data selanjutnya adalah menentukan homogenitas data *posttest* kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Pengujian ini menggunakan rumus homogenitas variansi sama halnya dengan penentuan keputusan pada uji normalitas, pada uji homogenitas juga didasarkan pada ketentuan pengujian hipotesis homogenitas yaitu jika nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka kedua kelompok sampel dinyatakan memiliki variansi yang homogen dan jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka kedua kelompok sampel dinyatakan memiliki variansi yang tidak homogen. Hasil penghitungan *pretest* pada kedua kelompok diperoleh F_{hitung} sebesar 1,6 dengan nilai F_{tabel} sebesar 1,95 sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua data memiliki variansi yang homogen.

Setelah data penelitian diuji normalitas dan homogenitas, diperoleh hasil bahwa data homogen dan normal kemudian langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t dengan kriteria pengujian yang digunakan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Perolehan nilai t_{hitung} dilakukan dengan pengujian uji-t.

Hasil penelitian ini memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,73 dengan $dk = (26 + 27) - 2 = 51$ pada taraf signifikan 5% dan t_{tabel} sebesar 1,67. Dengan demikian dapat disimpulkan pengujian hipotesis uji-t nilai *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Bengkulu pada pembelajaran Matematika antara siswa yang menggunakan media gambar dan siswa yang menggunakan media konkret.

Penelitian yang berjudul Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Melalui Pemanfaatan Media Gambar dan Media Konkret di Kelas V SDN 52 Kota Bengkulu ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika dengan pemanfaatan media gambar dan media konkret. Serta untuk mengetahui media manakah yang lebih efektif untuk digunakan pada pembelajaran matematika di Kelas V SDN 52 Kota Bengkulu antara penggunaan media gambar dan media konkret.

Pemberian tes awal (*pretest*) kepada kedua kelas eksperimen dengan soal yang sama dilakukan peneliti sebelum proses pembelajaran dimulai. Kedua kelas eksperimen tersebut, yaitu kelas VA yang berjumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen 1 dan kelas VC yang berjumlah 27 siswa sebagai kelas eksperimen 2. Materi pelajaran: memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun. dengan menggunakan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, maka jumlah seluruh siswa yang diambil dari kedua kelas sampel sebanyak 53 siswa. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi pembelajaran. *Pretest* di kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dilaksanakan sesuai dengan jadwal, yaitu 1 jam sebelum dilakukan pembelajaran.

Kedua kelas eksperimen diberikan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berbeda. Kelas eksperimen 1, proses pembelajarannya menggunakan pemanfaatan media gambar dan Kelas eksperimen 2, proses pembelajarannya menggunakan pemanfaatan media konkret. Menurut Sugiyono (2014:4) Apabila peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode eksperimen yang bersifat membuat perbandingan, maka perlu adanya variabel kontrol yang dibuat konstan sehingga tidak mempengaruhi variabel yang diteliti. Adapun variabel kontrol dalam penelitian ini, yaitu guru yang mengajar, materi, kemampuan siswa dan pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan pada hari yang berbeda tetapi pada waktu yang sama.

Posttest diberikan kepada kedua kelas sampel setelah semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Soal *Posttest* yang diberikan, sama dengan soal *Pretest* yang telah valid. Pemberian *posttest* bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran dengan pemanfaatan media gambar dan media konkret. Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Bengkulu pada pembelajaran matematika antara siswa yang menggunakan media gambar dengan siswa yang menggunakan media konkret. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis menggunakan uji-t, dimana t_{hitung} sebesar 1,73 lebih besar dari pada t_{tabel} sebesar 1,67 dengan taraf signifikan 5%. Selain itu terdapat perbedaan yang signifikan pada selisih hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen 1 (VA) dan Kelas Eksperimen 2 (VC). Hal ini menunjukkan bahwa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan media gambar dan media konkret, siswa memiliki skor rata-rata nilai aspek kognitif yang menggunakan pemanfaatan media konkret lebih tinggi dibandingkan aspek kognitif yang menggunakan pemanfaatan media gambar.

Media gambar dan Media konkret ini digunakan pada saat pembelajaran di kelas V, sebagai eksperimen yang dilaksanakan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) penelitian yang sudah dirancang sebelumnya. Pemberian soal *pretest* diberikan sebelum melakukan pembelajaran pertemuan pertama, dan dilaksanakan pada jam pembelajaran pertama pada hari Rabu, 12 April 2017 selama 35 menit, di kelas VA. Sedangkan soal *pretest* di kelas VC diberikan sebelum melakukan pembelajaran pertemuan keempat setelah jam istirahat, dan dilaksanakan pada hari Kamis, 13 April 2017 selama 35 menit, di kelas VC. Masing masing kegiatan pembelajaran dilakukan setelah selesai nya pelaksanaan *pretest* di tiap-tiap kelas. Dengan pemanfaatan media Gambar dikelas eksperimen 1 (VA) dan dengan pemanfaatan media Konkret di kelas eksperimen 2 (VC). pertemuan kedua di kelas dilaksanakan pada jam pelajaran yang sama di minggu selanjutnya yaitu pada hari rabu tanggal 19 April 2017 di kelas VA dan pada hari kamis tanggal 20 April 2017 di kelas VC, kegiatan inti pembelajaran setiap pertemuannya menggunakan pemanfaatan media. Peneliti menggunakan pemanfaatan media gambar pada kelas VA dan media konkret pada kelas VC. Pada pertemuan kedua, diakhir pembelajaran peneliti memberikan lembar *posttest* dengan soal yang sama dilakukan setelah selesai pembelajaran pada siswa kelas eksperimen 1 dan siswa kelas eksperimen 2.

Berdasarkan hasil belajar siswa berupa *pretest* dan *posttest* yang telah dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. terdapatperbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar Negeri 52 Kota Bengkulu pada pembelajaran matematika antara siswa yang menggunakan media gambar dengan siswa yang menggunakan media konkret. Dari hasil perhitungan data diperoleh hasil pembelajaran matematika siswa melalui pemanfaatan media konkret lebih besar dari pada hasil pembelajaran siswa melalui pemanfaatan media gambar, sehingga media konkret lebih efektif penggunaannya jika dibandingkan dengan media gambar pada hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 52 Kota Bengkulu

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 52 Kota Bengkulu dan data hasil penelitian, pengolahan data, analisis dan pembahasan data, maka dapat disimpulkan bahwa, terdapatperbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar Negeri 52 Kota Bengkulu pada pembelajaran matematika antara siswa yang menggunakan media gambar dengan siswa yang menggunakan media konkret. Hal ini terlihat dari nilai t_{hitung} sebesar 1,73 > t_{tabel} sebesar 1,67 dengan taraf signifikan

5%, jika t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , maka H_a diterima dan H_o ditolak. Pemanfaatan media konkret lebih efektif dari pada media gambar, dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang menggunakan media konkret lebih besar dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti mengemukakan saran bagi peneliti lain (yang ingin menindak lanjuti penelitian ini) disarankan untuk menggunakan media konkret pada pembelajaran matematika, karena hasil belajar akan menjadi lebih baik jika menggunakan pemanfaatan media konkret. Selain itu, peneliti lain juga dapat meneliti hasil belajar lainnya seperti aspek afektif dan aspek psikomotor.

Referensi

- Abadi. 2011. "Pengertian, Manfaat dan Jenis Media Pembelajaran". <http://edu.tech.esy.es/pengertian-manfaat-dan-jenis-media-pembelajaran/>. Diunduh pada tanggal 29 Januari 2017.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Bachtiar, Harsja W. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Kamsiyatun. 2014. Jurnal Administrasi Pendidikan. "Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa". Vol.5, No.2, Mei 2014.
- Perna, Robert. 2014. Jurnal Internasional Matematika. "Pengembangan Keterampilan Matematika Kompleks". 165-185. 23 Maret 2014.
- Rohani. 2004. *Cara Belajar yang Efektif*. Pekalongan: Cinta Ilmu.
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Septiati. 2011. "Kelebihan Media Tiga Dimensi". <http://www.docstoc.ac.id/>. Diunduh pada tanggal 29 Januari 2017.
- Shalih, Ismail. 2013. "Karakteristik Media Pembelajaran Konkret". <https://www.google.com/amp/s/ismail403.wordpress.com/2013/01/06/karakteristik-media-pembelajaran-tiga-dimensi/amp/?client=ms-opera-mobile&espv=1>. Diunduh pada tanggal 29 Januari 2017.
- Sudjana, Nana. 2006. *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Rosda.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumantri, Mulyani dan Nana Syaodih. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Winarni, Endang Widi. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: UNIB Press.

Winataputra, Udin S. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.