

# PENGARUH MEDIA PANGAN (PAPAN BILANGAN) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS 3 SDN BERBELUK 2

Sofia Lestari  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
STKIP PGRI Bangkalan  
[sofialestari3099@gmail.com](mailto:sofialestari3099@gmail.com)

## ABSTRAK

*Sofia Lestari. 2020. Pengaruh Penggunaan Media PANGAN (Papan Bilangan) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Nilai Tempat Pada Siswa Kelas III SDN Berbeluk 2. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), STKIP PGRI Bangkalan. Pembimbing (I): Rendra Sakbana Kusuma, M. Pd, dan (II) Yunita Hariani, M. I. Kom*

**Kata Kunci :** Media PANGAN (Papan Bilangan), Hasil belajar

*Permasalahan pada penelitian ini yaitu masih banyak siswa yang hasil belajarnya rendah terutama pada pembelajaran matematika. Ini dilihat dari nilai siswa yang masih banyak dibawah KKM. rendahnya nilai siswa ini dikarenakan metode pembelajaran yang sangat monoton dan tidak adanya variasi sehingga siswa mudah merasa bosan dalam pembelajaran. Dapat dilihat pada pembelajaran matematika ini guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga dalam Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media PANGAN (Papan Bilangan) terhadap hasil belajar matematika nilai tempat pada kelas III SDN Berbeluk 2. Agar meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa ini mengalami peningkatan terlihat pada hasil uji t diketahui nilai rata-rata pre-test sebesar 57.05 dan nilai rata-rata post-test sebesar 88.00 dan nilai signifikan 0.000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media PANGAN (Papan Bilangan) terhadap hasil belajar matematika nilai tempat pada kelas III di SDN Berbeluk 2.*

## ABSTRACT

*Sofia Lestari. 2020. Pengaruh Penggunaan Media PANGAN (Papan Bilangan) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Nilai Tempat Pada Siswa Kelas III SDN Berbeluk 2. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), STKIP PGRI Bangkalan. Pembimbing (I): Rendra Sakbana Kusuma, M. Pd, dan (II) Yunita Hariani, M. I. Kom*

**Kata Kunci :** Media PANGAN (Papan Bilangan), Hasil belajar

*Learning Outcome. The problem in this research is that there are still many students whose learning outcomes are low, especially in learning mathematics. This is seen from the value of students who are still much below the KKM, the low value of these students is due to the very monotonous learning method and the absence of variation so that students easily feel bored in learning. It can be seen in this mathematics learning that the teacher still uses the lecture method, so in this study the aim of this study was to determine the effect of food media (Number Board) on place value mathematics learning outcomes in class III SDN Berbeluk 2. In order to improve student learning outcomes. Based on this study, it shows that student learning outcomes have increased, seen in the t test results, it is known that the average pre-test value is 57.05 and the post-test average value is 88.00 and a significant value of 0.000 is less than 0.05, it can be said that there is an increase in student learning outcomes. In this case, it can be concluded that there is an influence of PANGAN (Number Board) media on the learning outcomes of place value mathematics in class III at SDN Berbeluk 2.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan proses, cara, dan perbuatan mendidik. Pendidikan sebaiknya pendidikan dilakukan sejak dini agar anak mendapatkan stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan mulai dari sekolah dasar sampai tingkat pendidikan atas. Menurut Wijayanti (2011:12) menyebutkan matematika adalah bentuk kuantitas, bentuk, susunan, dan ukuran yang utama adalah metode dan proses untuk menemukan konsep yang tepat dan lambing yang konsisten, sifat dan hubungan antara jumlah dan ukuran baik secara abstrak matematika murni atau dalam keterkaitan manfaat matematika tetap. Hal ini berarti suatu konsep dalam matematika disusun berdasarkan konsep sebelumnya dan akan menjadi dasar bagi konsep selanjutnya. Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan basic atau dasar yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Susanto (2015:183) matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pada sumber yang sama, tertera bahwa bidang studi matematika merupakan bidang studi yang berguna dan membantu menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan berhitung atau berkaitan dengan angka-angka berbagai masalah, yang memerlukan suatu keterampilan dan kemampuan untuk memecahkannya. Salah satu tujuan diberikan pembelajaran matematika di SD yaitu menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung. Keterampilan berhitung dalam matematika di antaranya operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Menurut Subarinah (2010:18) pembelajaran matematika kadang-kadang terasa sulit, banyak hambatan, banyak kegagalan, baik bagi siswa maupun guru. Kesan matematika sulit merupakan faktor penyebab yang cukup besar bagi siswa untuk tidak senang dengan matematika. Guru kurang memberikan pembaharuan seperti penggunaan metode, strategi maupun media sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Dari situ lah banyak dari siswa yang tidak menyukai pembelajaran matematika karena dianggap sulit dan terlalu membosankan karena berhadapan dengan angka-angka maka dari itu sebagai guru harus mengakali dengan media pembelajaran agar menarik minat anak pada pembelajaran matematika sehingga tidak menimbulkan rasa bosan.

Media belajar diartikan sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran. (Schramm 2011:20). Guru harus memilih media pembelajaran yang tepat dengan tujuan pembelajaran, sehingga dapat mendorong minat belajar siswa dan tidak adanya kejenuhan dalam pembelajaran. Jadi media pembelajaran dapat disimpulkan alat dan bahan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran untuk mencapai pembelajaran. Hasil belajar menurut Wulan (2014:10) adalah suatu tindakan atau suatu proses menentukan nilai dari segala sesuatu dalam dunia pendidikan (yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan yang terjadi di lapangan pendidikan) dengan kata lain evaluasi pendidikan adalah kegiatan atau proses menentukan nilai pendidikan, sehingga dapat diketahui mutu atau hasil-hasilnya.

Menurut observasi yang saya lakukan ada salah satu guru yang mengajar di SDN Berbeluk 2. Pada mata pelajaran matematika banyak nilai yang dibawah KKM, ada sebanyak 35% siswa yang nilainya dibawah KKM. Ini berarti masih banyak siswa yang belum menguasai materi-materi yang diajarkan dalam Matematika. Dari informasi yang saya peroleh dari pihak guru matematika siswa kelas III di SDN Berbeluk 2, salah satu materi yang sulit dikuasai oleh siswa adalah materi Nilai Tempat. Banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar rendah dalam materi tersebut dengan alasan materi tersebut sulit untuk dipahami

Dari masalah diatas jika kondisinya terus dibiarkan maka tidak adanya kemajuan dari nilai siswa dalam mata pembelajaran matematika. Dan alasan tersebut, maka peneliti memilih media PANGAN (Papan Bilangan) untuk membantu siswa dalam memahami materi nilai tempat Selain

membuat pengetahuan siswa, media PANGAN (Papan Bilangan) juga memotivasi siswa dalam belajar matematika dan juga dapat meningkatkan hasil nilai siswa dalam mata matematika dalam materi nilai tempat.

Mata pelajaran matematika khususnya materi nilai tempat diperlukan sebuah media pembelajaran untuk memperjelas penjelasan materi. Seperti yang sudah dijelaskan di atas, guru dapat menggunakan media PANGAN (Papan Bilangan) untuk membantu menjelaskan materi nilai tempat. Penggunaan media PANGAN (Papan Bilangan) ini diharapkan siswa dapat memahami materi dengan lebih jelas dan paham. Media PANGAN (Papan Bilangan) merupakan media yang sederhana dan mudah untuk membuatnya. Apabila guru dapat menggunakan media dengan tepat, maka materi yang diberikan kepada siswa akan dapat diterima dengan jelas. Siswa yang menerima materi dengan jelas tentu akan mendapatkan hasil belajar yang baik. Dengan demikian, media PANGAN (Papan Bilangan) diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika materi nilai tempat.

Berdasarkan asumsi yang penulis harapkan, maka judul yang diambil penulis adalah “Pengaruh penggunaan media PANGAN (Papan Bilangan) terhadap hasil belajar matematika nilai tempat pada siswa kelas 3 SDN Berbeluk 2?”

## KAJIAN PUSTAKA

### Pengertian Belajar

Menurut Ihsana (2017:12) belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Oleh karena itu belajar dapat disimpulkan sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.

Belajar menurut Sumadi (2012:18) adalah :

- 1) Bahwa belajar itu membawa perubahan, baik yang aktual maupun yang potensial.
- 2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya mendapatkan kecakapan baru
- 3) Bahwa perubahan itu terjadi karena adanya usaha/disengaja.

Belajar dapat dikatakan sebagai proses, artinya dalam belajar akan terjadi suatu proses intelektual, fisik, dan mental untuk mengubah perilaku siswa. Kegiatan tersebut dapat diwujudkan dalam proses aktivitas melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, dan menyimak. Ada 4 pilar yang perlu diperhatikan dalam belajar yaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk berbuat (*learning to do*), belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*), dan belajar untuk menjadi (*learning to be*). Semua itu harus dapat diterapkan pada proses belajar di sekolah dasar baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Dengan demikian dapat disimpulkan belajar adalah tingkah laku pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jadi dapat dikatakan bahwa belajar itu serangkaian kegiatan jiwa raga yang menuju pada pribadi manusia yang lebih baik.

### Ciri-ciri Belajar

Ciri-ciri belajar menurut Ihsana (2017:15) meliputi : Belajar ditandai adanya perubahan tingkah laku, Perubahan perilaku dari hasil belajar itu relatif permanen, Perubahan tingkah laku tidak harus diamati pada saat berlangsungnya proses belajar, tetapi perubahan perilaku itu bisa jadi bersifat potensial, Perubahan tingkah laku itu merupakan hasil latihan atau pengalaman, dan Pengalaman atau

latihan itu dapat memberikan penguatan.

## **Tujuan Belajar**

Mengenai tujuan belajar itu sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar menurut Ihsana (2017:17) ada tiga jenis yaitu:

### **1) Untuk Mendapatkan Pengetahuan**

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. pengetahuan dan kemampuan berfikir yang tidak dapat dipisahkan. Dan kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan, tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya didalam kegiatan belajar.

### **2) Penanaman Konsep dan Keterampilan**

Penanaman konsep atau merumuskan konsep juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmaniah adalah keterampilan yang dapat dilihat, diamati, sehingga akan menitik beratkan pada keterampilan gerak dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah keterampilan yang dilihat bagaimana ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan penghayatan, dan keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep.

### **3) Pembentukan sikap**

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak terlepas dari penanaman nilai-nilai. Oleh karena itu, guru tidak sekedar pengajar, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya.

## **Hasil Belajar Matematika**

Hasil belajar dapat dipahami dari dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. pengertian hasil menunjukan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas proses yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Sedangkan belajar hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi didalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan proses belajar. jadi hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani, *mathein* atau *manthanein* yang berarti mempelajari. Menurut Susanto (2015:183) matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pada sumber yang sama, tertera bahwa bidang studi matematika merupakan bidang studi yang berguna dan membantu menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan berhitung atau berkaitan dengan angka-angka berbagai masalah, yang memerlukan suatu keterampilan dan kemampuan untuk memecahkannya. Subarinah (2010:18) mengemukakan matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol yang mempelajari struktur abstrak dan pola hubungan yang ada di dalam nya. Dengan demikian pembelajaran matematika merupakan ilmu untuk mempelajari konsep-konsep dalam matematika sebagai rangkaian sebab akibat. Suatu konsep disusun berdasarkan konsep-konsep sebelumnya, dan akan menjadi konsep dasar bagi konsep-konsep selanjutnya.

## **Tujuan pembelajaran Matematika**

Matematika bukan pengetahuan tersendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi beradanya untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam (Subariah, 2010:18). Menurut BSNP (2009:10) mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep 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 yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan 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.

Berdasarkan penjelasan di atas, siswa dituntut untuk memahami dengan benar konsep matematika, sehingga dapat menjelaskan keterkaitan antara konsep yang satu dengan yang lainnya. Dengan demikian diharapkan siswa mampu menggunakan konsep tersebut untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, berkaitan dengan matematika. Selain itu, sebagai bekal yang cukup bagi siswa untuk menghadapi materi-materi matematika pada tingkat pendidikan selanjutnya.

### **Media PANGAN (Papan Bilangan)**

Arsyad (2014:4) mengemukakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga dapat sampai kepada penerima yang akan dituju. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan yang dituju. Selanjutnya Menurut Schramm (2011:20) media belajar diartikan sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

Dari penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara guru untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran sehingga adanya media dalam pembelajaran tidak ada terjadinya kebosanan, sehingga dapat menstimulus siswa untuk belajar dan dapat menambah motivasi siswa dalam belajar. Menurut Yuniarto (2012:18) Kantong bilangan merupakan suatu alat sederhana yang ditujukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi operasi hitung dalam matematika, serta menurut Raharjo (2014:29) mengemukakan bahwa kantong bilangan merupakan media konkret berupa kantong-kantong yang diisi dengan lidi atau sedotan, di mana untuk satuan sedotan tidak diikat, sedangkan untuk 1 puluhan terdiri dari 10 lidi/sedotan yang diikat menggunakan karet gelang. Jadi media PANGAN (Papan Bilangan) sebuah alat yang berbentuk papan yang mempermudah siswa dalam pembelajaran terutama materi nilai tempat.

### **Manfaat media**

Manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Arsyad (2014: 27) adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dari guru,

masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebunbinatang.

Manfaat media PANGAN (Papan Biangan) yaitu untuk membantu siswa dalam pembelajaran terutama dalam materi nilai tempat dari siswa yang sulit mengerti materi setelah adanya media PANGAN (Papan Bilangan) menjadi paham materi yang disampaikan, serta memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan metode eksperimen. Adapun jenis desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Design. Menurut Sugiyono (2015:109) dikatakan pre-experimental design karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

Selain daripada itu dalam penelitian ini menggunakan desain satu kelompok yaitu desain one-group *pretest-posttest*. Desain one-group *pretest-posttest* disebut juga before-after design. Pada desain ini, diawal penelitian dilakukan pengukuran terhadap variabel terikat yang telah memiliki subjek. Setelah diberikan manipulasi, dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel. Jadi peneliti mengambil jenis penelitiannya yaitu kuantitatif eksperimen dengan desain one-group pre-test dan post-test.

Populasi menurut Sugiyono (2012:80) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam hal ini jumlah seluruh siswa kelas 3 di SDN Berbeluk 2 terdapat sebanyak 22 siswa 12 siswa perempuan dan 10 orang siswa laki-laki.

Sampel menurut sugiyono (2015:118) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian yang digunakan adalah sampel jenuh, dan peneliti mengambil seluruh siswa kelas 3 SDN Berbeluk 2 yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes merupakan serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Instrumen tes ini dapat berupa soal pilihan ganda. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, dimana data kuantitatif ini dianalisis menggunakan analisis statistika.

## **HASIL PENELITIAN**

Sebelum melakukan penelitian di SDN Berbeluk 2, maka dilakukan uji coba instrument kepada siswa SDN Lajing 1 yang berjumlah 20 siswa dengan memberikan teks soal pilihan ganda yang terdiri dari 25 butir soal. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan pada tanggal 5 April 2021

### **Hasil Uji Coba Instrumen.**

Instrumen menurut sugiyono (2012:148) adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Jadi instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik yang disebut variabel peneliti. Instrumen penelitian yang sudah tersedia harus teruji validitas dan reliabilitasnya. Sebelum melakukan

penelitian di SDN Berbeluk 2, maka dilakukan uji coba instrument kepada siswa SDN Lajing 1 yang berjumlah 20 siswa dengan memberikan teks soal pilihan ganda yang terdiri dari 25 butir soal. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan pada tanggal 5 April 2021.

Keterangan	Uji coba
Jumlah Siswa	20
Butir Soal	25
Nilai Tertinggi	84
Nilai Terendah	24
Nilai Rata-rata	60,67

Dari tabel yang dapat disimpulkan bahwa data uji coba pada SDN Lajing 1 memiliki nilai tertinggi yaitu 84 dan nilai terendah 24 sedangkan nilai rata-rata 60,67.

*Pre test* merupakan tes soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa sebelum mendapatkan perlakuan, dengan menggunakan model bermain peran untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kondisi awal. Pada penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda adapun hasil terlihat hanya ada 1 siswa yang mencapai KKM dan 21 siswa lainnya belum ada yang mencapai KKM. Sedangkan pada penelitian *post-test* ini menggunakan soal pilihan ganda adapun rekapitulasi hasil *post-test*. Adapun hasil dari nilai siswa sudah memenuhi KKM.

## ANALISIS DATA

Peneliti menggunakan alat bantu SPSS Windows 21.0 yaitu alat yang berupa software yang dirancang untuk membantu dan memudahkan peneliti dalam pengelolaan data statistika.

## PEMBAHASAN

### Uji Normalitas

Uji normalitas dapat digunakan untuk mengetahui bahwa data yang diberikan berdistribusi normal atau tidak normal. Dari hasil perhitungan uji normalitas didapatkan nilai output sebagai berikut:

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		22
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.69545460
Most Extreme	Absolute	.112
Differences	Positive	.112

Negative	-106
Kolmogorov-Smirnov Z	.525
Asymp. Sig. (2-tailed)	.946

Berdasarkan uji normalitas diatas diketahui signifikansi  $0,946 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

### Uji T-tes

Uji T-test digunakan untuk mengetahui variabel bebas memberikan pengaruh yang signifikansi terhadap variabel terikat. Perhitungan uji T-test dalam penelitian ini menggunakan program SPSS Windows 21,0. Adapun hasil uji paired sampel T-test sebagai berikut:

	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	-30.955	9.609	2.049	-35.215	-26.694	-15.110	21	.000

Berdasarkan tabel paired simple t-test diatas nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir, ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel.

### KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media PANGAN (Papan Bilangan) terhadap hasil belajar matematika kelas 3 SDN Berbeluk 2. Dari hasil *pretest-posttest* menunjukkan bahwa kemampuan siswa meningkat setelah adanya media PANGAN (Papan Bilangan) jadi dengan menggunakan media PANGAN (Papan Bilangan) siswa dapat lebih memahami pembelajaran yang diberikan dan kemampuan hasil belajar siswa meningkat.

Hasil belajar siswa ini mengalami peningkatan terlihat pada hasil uji t diketahui nilai rata-rata *pre-test* sebesar 57.05 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 88.00 dan nilai signifikan 0.000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media PANGAN (Papan Bilangan) terhadap hasil belajar matematika nilai tempat pada kelas III di SDN Berbeluk 2.

### SARAN

1. Guru harus lebih kreatif, inovatif, dan variatif dalam menggunakan metode atau media pembelajaran dan harus mampu melakukan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

2. Guru harus melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, agar pemikiran siswa dapat berkembang dan dapat meningkatkan perilaku belajar yang baik.
3. Pihak sekolah harus mendukung para guru untuk melakukan pembelajaran yang inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada..
- Ihsana. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta:PT RinekaCipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabetar.
- Sudrajat Akhmad (2008). *Mekanisme Penerapan KKM*  
<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/08/15/pengertian-fungsi-dan-mekanisme-penetapan-kriteria-ketuntasan-minimal-kkm/>. Diakses pada tanggal 22 Desember 2020 pukul 19:25 WIB
- Susanto, A. (2015). *Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*. Jakarta:Depdiknas.
- Wijayanti (2011) *Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor*. Bandung : PT Remaja Rosdaya Karya.
- Wulan. R . E. (2014) *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung:PT Pustaka Setia.
- Wulandari (2015). <https://www.researchgate.net/publication/336276659> Diakses pada tanggal 22 Desember 2020 pukul 19:42 WIB.