

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 2 MIN 2 SIDOARJO**

SKRIPSI

ITA ALFI AMALIYAH
D07217011



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ita Alfi Amaliyah
NIM : D07217011
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Dasar/PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi perbuatan tersebut

Surabaya, 04 Januari 2022

Yang membuat pernyataan



Ita Alfi Amaliyah

NIM D07217011

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh :

Nama : ITA ALFI AMALIYAH

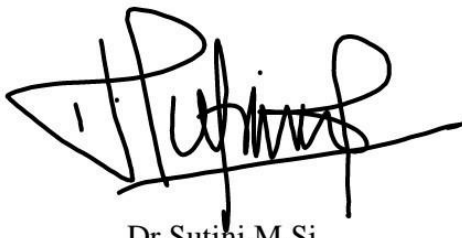
NIM : D07217011

Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS 2 MIN 2 SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan:

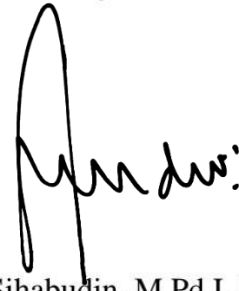
Surabaya, 06 januari 2022

Pembimbing 1



Dr. Sutini, M.Si
NIP: 197701032009122001

Pembimbing II



Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd
NIP: 197702202005011003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI


Skripsi oleh Ita Alfi Amaliyah ini telah dipertahankan di depan
Tim Penguji.

Surabaya, 13 Januari 2022

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



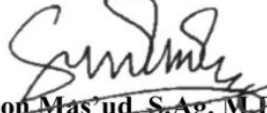

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I



Dr. Taufik Siraj, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

Penguji II



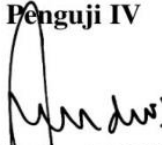
Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 19730102007011017

Penguji III



Dr. Sutini, M.Si
NIP. 197701032009122001

Penguji IV



Dr. Sihahudin, M.Pd.I, M.Pd
NIP:197702202005011003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ita Alfi Amaliyah
NIM : D07217011
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
E-mail address : itaalfi290@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain
(.....)

yang berjudul :

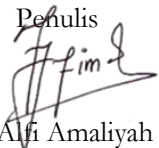
Pengaruh Media Pembelajaran *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MIN 2 Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Januari 2022

Penulis

(Ita Alfi Amaliyah)

ABSTRAK

Ita Alfi Amaliyah, 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MIN 2 Sidoarjo Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya. **Pembimbing I : Dr. Sutini, M.Si. Pembimbing II : Dr. Sihabuddin, M.Pd.I, M.Pd.**

Kata Kunci : Media Power Point, Hasil Belajar

Penelitian ini membahas tentang rendahnya hasil belajar peserta didik kelas 2 MIN 2 Sidoarjo pada mata pelajaran Matematika yang berada dibawah rata-rata ketuntasan kriteria minimal (KKM). Media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah media pembelajaran *Power Point*, maka dari itu dalam penelitian ini media tersebut digunakan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Microsoft Office Power Point* terhadap hasil belajar Matematika pada peserta didik kelas II MIN 2 Sidoarjo.

Metode yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini yaitu metode eksperimen dengan desain *pre experiment design*. Pelaksanaan dalam penelitian ini pada kelompok eksperimen diawali dengan memberikan test atau *Pre-test* yang kemudian diberikan perlakuan atau eksperimen setelah itu kelompok tersebut diberikan test akhir atau *post-test*. Teknik analisis yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah menggunakan uji *paired sample t-test*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power point* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas II MIN 2 Sidoarjo. Hal ini dibuktikan berdasarkan perhitungan uji hipotesis menggunakan *Paired T-test* mendapatkan hasil 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dari hasil tersebut diketahui $0,000 < 0,05$ yang mana artinya H_0 di tolak dan H_1 diterima. Dengan demikian media *power point* memiliki peran yang penting dalam pencapaian hasil belajar kelas II MIN 2 Sidoarjo karena media *power point* merupakan salah satu faktor pendukung pencapaian hasil belajar peserta didik.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	I
HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN MOTTO	II
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	III
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	IV
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	V
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	VI
ABSTRAK	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR RUMUS	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8

C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Fungsus Media Pembelajaran	13
c. Manfaat Media Pembelajaran	18
d. Kedudukan Media Pembelajaran	21
e. Ciri-ciri Media Pembelajaran	24
f. Jenis- jenis Media Pembelajaran	26
2. Microsoft Office Power Point.....	29
a. Pengertian Microsoft Office Power Point.....	29
b. Kelebihan Microsoft Office Power Point	30
c. kekurangan Microsoft Office Power Point	32
3. Hasil Belajar	33
a. Pengertian Hasil Belaar	33
b. Tujuan hasil Belajar	35
c. Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	36
d. Ranah hasil Belajar	37
e. Indikator Hasil Beljar	39

4. Matematika	40
a. Pengertian Matematika	40
b. Tujuan Pembelajaran Matematika SD/MI.....	41
c. Ruang lingkup Matematika SD/MI	43
d. Materi Operasi Pembagian Bilangan Cacah	44
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	44
C. Kerangka Pikir	47
D. Hipotesis Penelitian	48
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Jenis atau Desain Penelitian	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian	51
C. Populasi dan Sampel Penelitian	51
D. Variabel Penelitian	53
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	54
1. Teknik pengumpulan data	54
2. Instrumen pengumpulan data	56
F. Validitas dan Realibilitas Instrumen	61
G. Teknik Analisi Data	65
1. Uji prasyarat Analisis	65
a. Uji Normalitas	65
b. Uji homogenitas	67
2. Uji Hipotesis	69

BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN	71
A. Deskripsi Penelitian	71
B. Hasil penelitian	72
1. Deskripsi Data	72
2. Uji prasyarat	75
3. Uji Hipotesis	78
4. Media <i>PowerPoint</i>	80
C. Pembahasan	82
BAB V PENUTUP	84
A. Simpulan	84
B. Implikasi	84
C. Keterbatasan Penelitian	85
D. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media Pembelajaran	15
Gambar 2.2 Kedudukan Media pembelajaran	22
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir	48
Gambar 4.1 Output Spss Hasil Uji <i>Chi Square</i>	76
Gambar 4.2 Output Spss Hasil Uji <i>Barlett</i>	78
Gambar 4.3 Output Spss Hasil Uji <i>Paired T-test</i>	79



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar	39
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan indicator Mata Pelajaran Matematika SD/MI	44
Tabel 2.3 Matriks penelitian yang Relevan	46
Tabel 3.1 Kisi – kisi soal	57
Tabel 3.2 Rubrik Panduan Perskoran	58
Tabel 4.1 Hasil <i>pre-test</i>	72
Tabel 4.2 Hasil <i>pos-Test</i>	74
Tabel 4.3 Hasil rekapitulasi hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Pos-test</i>	75
Tabel 4.4 Gambaran Isi Media <i>PowerPoint</i>	80

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1 Product Momen	63
Rumus 3.2 Alpha Cronboach	64
Rumus 3.3 Chi Kuadrat	66
Rumus 3.4 Varians Gabungan	68
Rumus 3.5 Paired Sample T-test.....	70



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	93
Lampiran II Soal Peserta Didik	97
Lampiran III Instrumen wawancara Pendidik dan Peserta Didik	99
Lampiran IV Instrumen Angket Media <i>PowerPoint</i>	100
Lampiran V Data Peserta Didik Kelas II MIN 2 Sidoarjo	103
Lampiran VI Lembar Validasi Soal	104
Lampiran V II Lembar Validasi Kelayakan Penggunaan Media <i>PowerPoint</i>	107
Lampiran VIII Gambaran Umum Lokasi Penelitian	111
Lampiran IX Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	113

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang meduduki peranan penting. Dalam kehidupan matematika memberikan kontribusi yang sangat besar, dalam tata kehidupan banyak kegiatan yang melibatkan kemampuan dan keterampilan matematika.¹ Matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia oleh sebab itu Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan modern.²

Mata pelajaran Matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut ; (1). Memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah. (2). Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3)Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau

¹ Masrinawatie,et.al “Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 87 Palembang Dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang., *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar* Vol.03 No 01. (2016)

² Widya Rosyadi, *Analisis kesulitan belajar operasi hitung pembagian pada siswa kelas IV SDN Di Kecamatan Winong Kabupaten Pati*. (Fakultas ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang Semarang 2016) hal 2

masalah; (5) Memilikisikapmenghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.³

Secara umum tujuan pendidikan matematika dapat digolongkan menjadi tujuan yang bersifat formal yaitu menekankan kepada menata penalaran dan membentuk kepribadian siswa dan tujuan yang bersifat material yaitu menekankan kepada kemampuan memecahkan masalah dan menerapkan matematika. Untuk mencapai tujuan tersebut maka pada setiap pembelajaran matematika harus dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi. Dalam pengenalan masalah yang kontekstual siswa dibimbing untuk menguasai konsep Matematika. Selain daripada itu pembelajaran matematika juga harus dirancang semenarik mungkin dengan menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran Matematika menjadi interaktif dan lebih efektif⁴

Dalam kondisi pandemi saat ini pembelajaran Matematika juga harus berlangsung sebagaimana biasanya. Untuk mempermudah dalam menunjang pembelajaran ini para pendidik dapat menggunakan media pembelajaran. media pembelajaran yang dapat digunakan sangat beragam dari beberapa aplikasi yang sudah ada. Dan tentunya juga dalam pembelajaran Matematika.

³ Ibid, hal 2

⁴ Musakkir , “Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung”. *Jurnal Pendidikan Dasar* , Vol.6, Edisi 1 (Mei 2015) hal 37

Salah satunya dapat menggunakan aplikasi *Microsoft Office PowerPoint*. *Power Point* merupakan salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office*.⁵

Microsoft Office PowerPoint adalah perangkat lunak yang berbasis Windows yang dapat digunakan untuk membuat media yang menarik melalui slide-slide yang berisikan gambar, tulisan dan juga suara. *Microsoft Office PowerPoint* ini umumnya media yang digunakan untuk presentasi akan tetapi dapat diaplikasikan menjadi media multimedia dan video. *Microsoft PowerPoint* merupakan media komunikasi yang menarik dengan berbagai fitur yang ada membuat peserta didik tidak merasa bosan akan suasana pembelajaran yang monoton.⁶ *Microsoft PowerPoint* mempunyai beberapa fitur yaitu menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup.⁷

Salah satu kelebihan program *Microsoft Office PowerPoint* adalah memiliki fitur animasi yang sederhana yaitu suatu objek dapat muncul (*Entrance*) dari tidak ada, berubah (*Emphasis*), menghilang (*Exit*) dan bergerak (*Motion Path*). Apabila keempat fitur ini digabungkan akan menghasilkan suatu animasi yang cukup cantik. Selain ke-empat fitur tersebut, dapat diatur juga lamanya objek beranimasi. Kelebihan lainnya, dalam program *Microsoft Office PowerPoint*

⁵ Hendra, Zinnurraïn , “Pengaruh Penggunaan Media MS Power Point Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol 3, no 1 (April:2018). Hal 12

⁶ Jenny Indrastoeti, Hasan Mahfud, Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Microsoft Office Power Point Pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* Vol. 2, No,2 (September : 2018) hal 266.

⁷ Hendra & Zinnurraïn , “Pengaruh penggunaan media MS Power Point Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol 3, no 1 (April:2018). Hal 12

terdapat fasilitas hyperlink yang memungkinkan suatu slide dikaitkan dengan slide yang lainnya, atau bisa mengkaitkan suatu slide dengan suatu file bahkan bisa dikaitkan dengan sebuah alamat website.⁸

Microsoft Office PowerPoint dalam menunjang kegiatan belajar mengajar berarti memanfaatkan secara maksimal segala fitur yang tersedia dalam *Microsoft Office PowerPoint*. Ada beberapa pilihan media yang dapat digunakan kegiatan belajar mengajar ketika daring khususnya di tingkat sekolah dasar, namun *Microsoft Office PowerPoint* salah satu media pembelajaran yang efektif, dikatakan efektif karena *PowerPoint* memiliki permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto. Hal ini dapat merangsang anak untuk mengetahui lebih jelas informasi tentang bahan ajar yang disajikan oleh pendidik⁹

Selain daripada itu dalam pembelajaran Matematika ini juga memperhatikan hasil belajar yang mana seringkali kita jumpai bahwa hasil belajar daripada Matematika di setiap siswa masih dibawah nilai minimal standart sekolah. Banyak dari beberapa lembaga pendidikan yang mana hasil belajar dari pelajaran Matematika masih dibawah standart minimal salah satunya pada di lembaga pendidikan MI Negeri 2 Sidoarjo tepatnya dikelas 2.

⁸ Dede Suratman , “Pemanfaatan Power Pomit Dalam Pembelajaran”. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*. vol 5 no 1 (Maret :2007) hal 88

⁹ Jenny Indrastoeti, Hasan Mahfud, “Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Microsoft Office Power Point Pada Guru-Guru Sekolah Dasar”. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* Vol. 2, No 2 (September : 2018)hal 267

Peneliti mengetahui tingkat kerendahan hasil belajar itu ketika dalam kegiatan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP II) di MIN 2 Sidoarjo. Kegiatan ini dilakukan selama 2 bulan mulai tanggal 19 Agustus – 14 Oktober 2020. Dalam kegiatan tersebut peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas 2 yang bernama ibu Makhilla, hasil daripada wawancara tersebut yaitu bahwa masih banyak dari siswa- siswa kelas 2 MIN 2 Sidoarjo yang mana hasil belajar pelajaran Matematika berada di bawah minimal standart sekolah yaitu 70.

Selain melakukan wawancara bersama guru kelas peneliti juga melakukan observasi mengenai kerendahan hasil belajar dikelas 2. Dari observasi tersebut peneliti mengetahui bahwa kerendahan hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut yakni faktor internal dan eksternal. faktor internal itu meliputi penyampaian materi oleh guru yang terkadang masih kurang jelas karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang belajar siswa selama daring. Sedangkan faktor eksternal itu meliputi orangtua yang kurang memahami materi, melihat kondisi sekarang dan sistem pembelajaran yang berlaku, orang tua juga berperan dalam memberikan pemahaman materi terhadap anak. Sehingga pencapaian hasil belajar juga tak lepas dari peran orangtua.

Dari kedua faktor tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar Matematika dikelas 2 masih terbilang rendah dan perlu ditingkatkan. Untuk meningkatkan hasil belajar tersebut. para pendidik harus memberikan media pembelajaran yang dapat menunjang belajar peserta didik agar para peserta didik dapat

meningkatkan hasil belajarnya. Media tersebut dapat menggunakan media *PowerPoint*.

Hasil belajar itu sendiri merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar menurut Hamalik adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan siswa. Sedangkan menurut Winkel adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.¹⁰

Dalam hal ini sudah terdapat Penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa para peneliti yakni oleh Masrinawati dkk dengan judul “Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 87 Palembang Dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang” Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis data pretest dan posttest bahwa data tersebut berdistribusi normal. Setelah hipotesis penelitian diuji dengan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,538$ sedangkan dari tabel distribusi t di peroleh $t_{tabel} = 1,687$ sehingga terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media powerpoint berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang di kelas V SDN 87 Palembang.¹¹

Selain daripada itu penelitian yang sama juga dilakukan oleh M. Salahuddin dkk dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD” Hasil dari penelitian ini adalah

¹⁰ Hendra & Zinnurraim , “Pengaruh ,,,, Hal 13

¹¹ Masrinawatie,et.al “Pengaruh ,,, 81

rata-rata pre-test kelas eksperimen adalah 69.067 sedangkan kelas kontrol adalah 72, 23. Rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 80,65 dan kelas kontrol adalah 75,81. Dari hasil uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 1,33 dengan t_{tabel} 1,67078 artinya $t_{hitung} < t_{tabel}$ disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan effect size (ES) disimpulkan bahwa ES sebesar 0,308. Artinya penggunaan media microsoft powerpoint berdampak rendah terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 36 Pontianak Selatan.¹²

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Syukron Makmun (2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Slide Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 34 Pontianak Kota” berdasarkan dari pengujian hipotesis (Uji-t) menggunakan rumus pooled varians maka diperoleh t_{hitung} sebesar 2,064 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 36 + 35 - 2 = 69$) sebesar 1,669. Karena $t_{hitung} (2,064) > t_{tabel} (1,669)$, maka H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media slide microsoft powerpoint terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung campuran, penaksiran dan pembulatan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Kota.¹³

Dengan melihat uraian dan pemaparan masalah diatas serta meninjau dari penelitian yang sebelumnya bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Oleh karena itu, H_o ditolak

¹² M. Salahuddin, **et.al** *Pengaruh Penggunaan Media Microsoft Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. Artikel Ilmiah* (Pontianak : 2017). Hal 2

¹³ Syukron Makmun, **et.al** *Pengaruh Penggunaan Slide Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 34 Pontianak. Artikel Ilmiah* (Pontianak : 2017). Hal 2

dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media powerpoint berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa maka dari itu peneliti memberikan solusi atas masalah yang ada dan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas 2 MIN 2 Sidoarjo”. Penelitian ini dilakukan dengan harapan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan pemahaman dalam pembelajaran Matematika dimasa pembelajaran daring.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang serta observasi dan wawancara terhadap guru kelas II MIN 2 Sidoarjo tersebut dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik
2. Pendidik tidak menggunakan media pembelajaran ketika pembelajaran berlangsung

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian indentifikasi masalah tersebut pembatasan masalah dalam penelitian ini yakni mengenai rendahnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran Matematika, untuk meningkatkannya peneliti menggunakan media Microsoft Office Power Point. Materi bahasan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah materi operasi hitung pembagian bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari pada Tema 2 sub tema 3.

D. Rumusan masalah

1. Apakah Terdapat pengaruh media pembelajaran *Microsoft Office PowerPoint* terhadap hasil belajar Matematika pada peserta didik kelas 2 MIN 2 Sidoarjo ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Microsoft Office PowerPoint* terhadap hasil belajar Matematika pada peserta didik kelas II MIN 2 Sidoarjo.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi pada ilmu pengetahuan terutama pada bidang pendidikan yaitu sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari matematika dengan menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office PowerPoint*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Matematika

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru yang bersangkutan dalam memperbaiki proses pembelajaran berikutnya berdasarkan kemampuan pemahaman peserta didik dalam pemecahan masalah.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembinaan dan keprofesionalisme guru serta pengembangan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin "medius" yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Dalam Bahasa Arab media adalah "*Wasail*" perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan¹⁴. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata "medium" dapat diartikan sebagai "antara" atau "sedang" sehingga pengertian media dapat mengarah kepada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi antara pemberi pesan dan penerima pesan.¹⁵

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat proses komunikasi antara siswa dan guru yang mana guru bertindak sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan kepada penerima pesan yaitu siswa. Dalam proses komunikasi ini diperlukan wahana penyalur pesan agar pesan – pesan pendidikan yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik. Wahana penyalur pesan tersebut disebut dengan media pembelajaran, seperti halnya pendapat yang dikemukakan oleh *Asociantion of Education Communication Tecnology* (AECT). AECT

¹⁴ Rodhatl Jennah, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta : Antasari Press, 2009), 1

¹⁵ Zakaria Rizky Purnama, Kefektifan Penggunaan Media CD Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas 3 SD Negeri Gebang 1, Bonang, Kab, Demak, *Skripsi* (Semarang : UNNES, 2016) hal 17.

mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.¹⁶

Selain daripada itu media sering disebut dengan mediator, disamping media sebagai sistem penyampaian atau pengantar. Mediator dapat juga diartikan bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media.¹⁷

Media pembelajaran dapat juga dikatakan sebagai sebuah alat bantu untuk proses belajar mengajar dimana segala sesuatunya dapat digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan dari seseorang sehingga dapat mendorong terjadinya suatu proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan.¹⁸

Azizah dalam penelitiannya menyatakan bahwa , “Media dapat diartikan sebagai alat penentu keberhasilan proses pembelajaran karena media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sudah direncanakan ¹⁹Sementara itu, dalam buku karangan Rodhatl Jennah secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk

¹⁶ M Basri, Sumargono, *Media Pembelajaran Sejarah* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018) hal 15-16

¹⁷ Rodhatl Jennah “*Media...*” hal 2

¹⁸ Zakaria Rizky Purnama, “*Kefektifan Penggunaan*” Hal 8

¹⁹ Azizah Putri Nur Hidayah, “*Keeektifan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V SD Negeri Pangongan 01 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal*” *Skripsi* (Semarang: UNNES, 2020) hal 35.

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.²⁰

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan pebelajar yang dapat merangsang pebelajar untuk belajar. Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.²¹

Dari berbagai penjelasan pengertian media pembelajaran yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala bentuk wahana penyalur pesan/informasi meliputi alat secara fisik yang digunakan sebagai penyampaian isi materi pengajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Sebagai komponen pembelajaran media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen - komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada

²⁰ Rodhatl Jennah "*Media...*", 1

²¹ Ibid, hal 2

siswa. Penyampaian media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut digunakan secara perorangan maupun kelompok. Media pembelajaran dengan komponen sistem pembelajaran memiliki hubungan yakni sebagai wujud pemecahan masalah belajar yang saling berkaitan antara metode, strategi dan media. Penggunaan media pembelajaran juga menyesuaikan dengan metode dan strategi yang akan diterapkan dalam pembelajaran.²²

Pemilihan tersebut juga mempengaruhi efektifitas proses belajar mengajar, kesesuaian antara media dan metode yang dipilih adalah untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.²³ Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa pada kegiatan pembelajaran. Selain daripada itu media juga dapat meningkatkan pemahaman dalam menyajikan data dengan menarik dan terpercaya serta memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.²⁴

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen yang mana salah satunya adalah media pembelajaran, setiap komponen pembelajaran memiliki fungsi tersendiri, fungsi media yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam penggunaan media pembelajaran guru harus menyesuaikan kebutuhan

²² Rodahtul "*Media....* Hal 17.

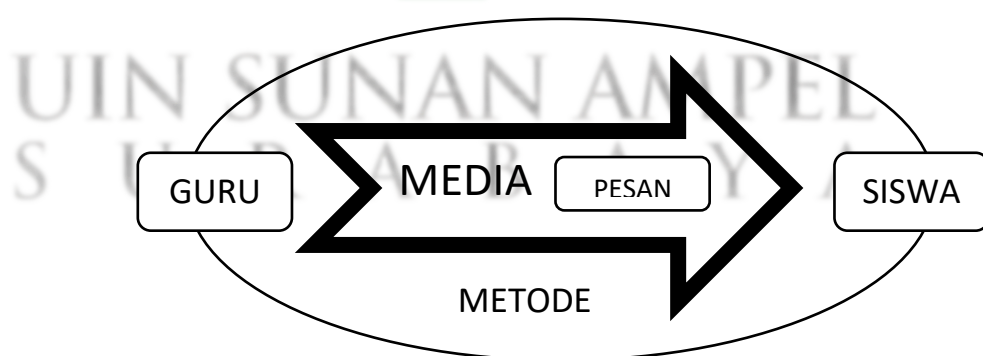
²³ Rohani, "*Media.....* hal 21.

²⁴ Rodahtul "*Media....* Hal 18.

siswa agar dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa pada kegiatan pembelajaran sehingga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran. .

Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk tujuan instruksional dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.²⁵ Selain untuk tujuan intruksional salah satu fungsi utama media pembelajaran yakni sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Fungsi media ditinjau dari pross pembelajaran adalah sebagai pembawa informasi dari ke sumber ke penerima, dimana sumber dan penerima ini adalah guru atau siswa. fungsi media dapat diperjelas dalam bagan berikut²⁶:



Gambar :2.1
fungsi media pembelajaran

²⁵ Ibid, hal 17

²⁶ Ibid, hal 18

Menurut , S Gerlach dan P. Ely menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran dapat :

- 1) Bersifat Fiksatif, artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini suatu obyek dan kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian hasilnya dapat ditunjukan dan ditampilkan kembali pada saat diperlukan
- 2) Bersifat Manipulatif, artinya menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. contoh perubahan pada media tersebut dapat terjadi pada ukuran, warna, dan kecepatannya.
- 3) Bersifat distributive, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak atau menjangkau sasaran yang lebih luas.

Derek Rowntrea menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran antara lain²⁷:

- 1) Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam menerima pesan.
- 2) Menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media.

²⁷ Ibid, hal 20

Lebih mempermudah siswa untuk mengulangi pesan yang terdapat dalam media.

- 3) Dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat)
- 4) Dapat merangsang siswa untuk mengadakan latihan.

Selain daripada itu ada beberapa fungsi media pembelajaran bagi pengajar diantaranya adalah²⁸:

- 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
- 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
- 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik.
- 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
- 5) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- 6) Meningkatkan kualitas pelajaran.

Sedangkan fungsi pembelajaran bagi siswa adalah²⁹:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar
- 4) Memberikan inti-informasi pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar.
- 5) Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis.
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.

²⁸ Rohani, "Media Pembelajaran" Diktat (Sumatera Utara : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019) hal 23

²⁹ Ibid.hal 25

- 7) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran penggunaan media diharapkan dapat memberikan beragam manfaat bagi pendidik dan peserta didik. Manfaat media pembelajaran yang dapat ditimbulkan di antaranya yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik, materi dapat dipahami secara lebih jelas oleh peserta didik, dan menghindarkan *verbalistic oriented* dalam pembelajaran. Manfaat lainya yaitu menarik indra dan minat peserta didik akibat adanya gabungan pandangan, suara, dan gerakan.³⁰

Dale mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat, asalkan pembelajaran berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam sistem pendidikan modern saat ini hubungan pembelajar dan pebelajar tetap menjadi elemen yang paling penting. Kehadiran pembelajar dengan bantuan media menjadi salah satu keharusan untuk dapat menyajikan materi dan agar terealisasi manfaat media pembelajaran berikut ini³¹

- 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpatik dalam kelas.
- 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku pebelajar.

³⁰ Nursalim, *Manajemen Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018) hal.133.

³¹ Rodahtul "*Media....* Hal 24

- 3) Menunjukkan kedua hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan serta minat pebelajar dengan meningkatkan motivasi belajar pebelajar.
- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi berbagai kemampuan pebelajar.
- 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan pebelajar.
- 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
- 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu pebelajar menemukan seberapa banyak yang telah mereka pelajari.
- 8) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
- 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.
- 10) Menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, yaitu³² :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian pebelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh pebelajar dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) 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.
- 4) Pebelajar dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pebelajar, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan memerankan dan lain-lain.

Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah³³:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
Dengan keseragaman informasi yang disampaikan ini

³² Ibid, hal 25

³³ Rohani, "*Media*" hal 22

dapat menghindarkan dan mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Pembelajaran lebih menarik dengan adanya informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna baik secara alami maupun manipulasi, sehingga dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup tidak monoton dan membosankan.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

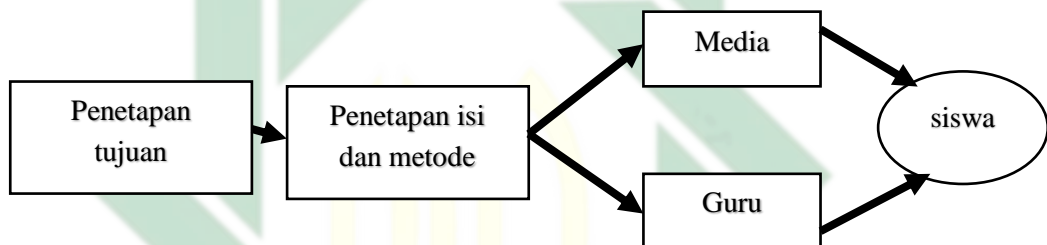
Dengan bantuan media pembelajaran guru akan menjadi aktif karena terjadinya komunikasi dua arah. Sedangkan komunikasi satu arah akan terjadi apabila guru tidak menggunakan media.

d. Kedudukan Media dalam Pembelajaran

Dalam aktivitas pembelajaran terdiri dari beberapa komponen, yang mana komponen-komponen tersebut saling berkerja sama apabila salah satu dari komponen tersebut terganggu maka akan mempengaruhi kerja komponen yang lain sehingga memberikan hasil yang tidak sesuai dengan harapan semula. Komponen tersebut meliputi: tujuan, isi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, objek pembelajaran (pendidik dan peserta didik), media/sumber belajar, serta lingkungan. ³⁴

³⁴ Rodahtul "*Media....* Hal 13

Sesuai dengan uraian diatas bahwa media merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. sehingga media mempunyai kedudukan tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh sumber berupa orang, tetapi juga menggantikan sebagai tugas guru sebagai penyaji materi pelajaran, seperti pada bagan berikut ini.³⁵



Gambar : 2.2
kedudukan Media Pembelajaran.

Selain daripada itu media juga berkedudukan sebagai medium dalam penyampaian pesan-pesan pembelajaran yang tetap harus dikendalikan, dimanipulasi dan akuntabilitasnya ditangan seorang guru. khususnya dalam pencapaian tujuan-tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran.

Untuk memperjelas kedudukan media dalam pembelajaran pendidik harus mengetahui karakteristik peserta didik dan tipe belajar peserta didik, sehingga media atau alat bantu yang akan digunakan sesuai

³⁵ Ibid, hal 14

dengan kondisi peserta didik agar pesan yang disampaikan dalam pembelajaran mudah diterima dan dapat bertahan lama.³⁶

Ada pendapat dari pihak lain juga mengemukakan bahwa suatu saat media dalam pembelajaran menduduki posisi guru, yang artinya fungsi dan peran guru, dapat digantikan oleh media pembelajaran super canggih, sehingga hal ini bisa disebut dengan media sentral dalam pembelajaran (*Media Central Of Teaching*). Namun pendapat tersebut dibantah oleh para pendidik karena sangat tidak manusiawi, sebab konten dalam pendidikan ada dua yaitu transfer pengetahuan dan penanaman nilai-nilai pada siswa. Penanaman nilai-nilai ini sangat tidak mungkin dilakukan oleh media.³⁷

Dari bagan dan beberapa pendapat peneliti yang telah dijelaskan diatas bahwa kedudukan media adalah sebagai integral dalam proses pembelajaran yang mana media bisa menggantikan posisi guru sebagai penyalur pesan dalam pembelajaran. Penggunaan media juga tetap dikendalikan oleh guru agar pesan-pesan dalam pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Seiring perkembangan zaman dan semakin bertambahnya pengetahuan teknologi peran guru akan tergantikan dengan media yang super canggih, namun hal itu tidak akan merubah hakikat seorang guru

³⁶ Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin : Amtasari press 2012), hal. 6

³⁷ Ibid

yang menjadi penyalur pesan pembelajaran bagi para peserta didik mengingat peran guru tidak hanya menyalurkan materi pengetahuan tetapi menanamkan nilai-nilai moral dalam kehidupan siswa.

e. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Erly (1971) mengemukakan tiga ciri media yang menjadi petunjuk dipergunakan dalam pendidikan yaitu³⁸ :

1) Ciri Fiksatif (*Fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu objek yang telah di ambil gambar ataupun direkam dapat diproduksi dengan mudah kapan saja ketika diperlukan. Objek tersebut dapat diurutkan dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer dan film.

Peristiwa atau objek yang telah direkam dan disimpan dengan format media ini menjadikan ciri fiksatif ini amat penting bagi guru. Sebab peristiwa yang terjadi hanya sekali sehingga dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.

³⁸ Sukiman , *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani 2012), hal.35-37.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif ini yakni mempersingkat suatu peristiwa atau objek yang memiliki durasi waktu lama hingga berhari-hari atau bahkan berbulan-bulan menjadi waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Disamping itu peristiwa atau objek tersebut dapat dipercepat ataupun diperlambat disaat menayangkan kembali hasil rekaman suatu video.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri Distributif yaitu suatu objek yang memungkinkan ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dalam format media apa saja informasi yang didapat dapat diproduksi dan diperbanyak beberapa kali dan siap digunakan secara bersamaan baik dalam satu tempat maupun di tempat lain. Konsistensi informasi yang direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

Selain daripada itu Rodhatul juga mengemukakan beberapa ciri umum media pembelajaran yaitu³⁹:

³⁹ Rodahtul "*Media*", hal 3

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak). Yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar
- 6) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan satu ilmu.

f. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran media dikenal dalam berbagai macam jenis dan dapat dikelompokkan menjadi media audio yang mengandalkan pendengaran, media visual mengandalkan indera penglihatan, media audio visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dalam satu

kegiatan. Dan multimedia mengandalkan semua indera dalam satu kegiatan.⁴⁰

Disamping itu media dapat dikategorikan menjadi dua dimensi, tiga dimensi, media pandang diam, dan media pandang gerak. Kategori tersebut masuk kedalam sisi ciri fisik media pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran juga dikenal dengan istilah media konvensional dan media modern, istilah dari media pembelajaran tersebut ditinjau dari segi cara penggunaannya. Berikut adalah jenis jenis media pembelajaran berdasarkan ragam klasifikasi diatas⁴¹:

- 1) Media cetak. Media ini berupa foto, gambar, buku teks, modul. Media ini sangat mudah ditemukan.
- 2) Media pajang. Media pajang ini berupa papan tulis, *White board*, papan magnetic, papan bulletin, *Chart*, dan pameran.
- 3) Media peraga dan eksperimen. Media ini biasa berada dalam laboratorium. Media ini berupa alat tiruan maupun alat asli. Seperti miniature organ tubuh manusia, mikroskop, botol khusus cairan dan lain sebagainya.
- 4) Media *Liquid Cristal Display*. Media ini berupa slide yang ditampilkan. Pendidik biasa menggunakan ini untuk menampilkan materi pada kelas besar.

⁴⁰ Nursalim *Manajemen* ,,, Hal. 141.

⁴¹ Ibid, hal. 141-143

- 5) Media Slide. Media ini berupa lembaran-lembaran point penting pada materi yang akan disampaikan. Lembaran tersebut dibuat dengan bantuan program *Microsoft Office PowerPoint*.
- 6) Media Film. Media ini dapat diputar dengan bantuan computer, laptop, notebook, dan *Liquid Cristal Display*. Tujuan daripada media film ini yaitu memberikan wawasan luas yang menarik kepada peserta didik terkait materi yang akan diterima dan dipelajari.
- 7) Media Televisi. Media ini sudah sangat mudah ditemukan hampir setiap rumah sudah memiliki media televisi.
- 8) Media Komputer. Media ini adalah media yang terus berkembang disetiap zamannya. Setaip tahunnya media ini selalu bertambah spesifikasinya menjadi semakin baik dan semakin tinggi. sehingga dapat menampung berbagai macam program dan aplikasi.
- 9) Media Internet. Saat ini internet sudah menjadi makan sehari-hari dan dapat diakses oleh berbagai kalangan. Cara pengaksesan ini sangat mudah dapat hampir setiap individu sudah memiliki *Handphone* yang mana menjadi alat pengakses internet saat ini.

2. Media *Microsoft Office PowerPoint*

a. Pengertian *Microsoft Office PowerPoint*

Microsoft Office PowerPoint adalah salah satu jenis computer yang tergabung dalam *Microsoft Office* yang digunakan untuk presentasi dan merupakan program berbasis multimedia. Dalam komputer *Microsoft Office PowerPoint* ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi yang disertai dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikan media yang menarik. *Microsoft Office PowerPoint* ini digunakan sebagai presentasi yang disajikan dengan pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kreatifitas penggunanya.⁴² Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Microsoft Office PowerPoint* merupakan salah satu gabungan dari *Microsoft Office* yang memiliki fitur menu pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi-animasi yang digunakan untuk presentasi.

Dalam pendidikan terutama pada kegiatan pembelajaran, media *Microsot PowerPoint* ini memberikan berbagai pilihan menu-menu yang dikemas secara menarik dengan adanya gabungan unsur grafis, animasi, dan sound. Sehingga dalam hal ini *Power Point* dapat menarik perhatian siswa dan dapat memberikan motivasi belajar serta memberikan penguatan materi kepada siswa. Berbagai pilihan dan

⁴² Maryatun "Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015" *Jurnal Promosi, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* . Vol.3 No.1 (2015) hal. 14.

rancangan fitur yang ada pada media *PowerPoint* mampu mengakomodir berbagai jenis gaya belajar siswa baik gaya belajar visual, audio, kinestetik, dan juga verbal.⁴³ Melihat uraian diatas dapat dikatakan bahwa *PowerPoint* dalam pembelajaran bisa dijadikan media yang dapat menarik perhatian siswa dan mampu mengakomodir berbagai jenis gaya belajar siswa sehingga memberikan motivasi belajar serta penguatan materi kepada siswa.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Microsoft office PowerPoint* merupakan program dari *Microsoft Office* berbasis multimedia yang dilengkapi dengan berbagai fitur menu pengolahan teks, warna dan gambar sehingga mampu menjadikan media yang menarik. Penggunaan *Microsoft Office PowerPoint* sangatlah luas dengan fitur menu yang ada penggunaan *Microsoft Office PowerPoint* menjadi beragam sehingga dapat digunakan oleh berbagai kalangan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Selain daripada itu *Microsoft Office PowerPoint* dalam pembelajaran dalam mengakomodir gaya belajar peserta didik

b. Kelebihan *Microsoft Office Power Point*

Microsoft Office Power Point mempunyai beberapa kelebihan yaitu mampu menyediakan fitur musik dalam membuat presentasi, fitur musik ini dapat memainkan seluruh presentasi atau efek suara untuk

⁴³ Septia Wahyuni, **et.al.** " Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Power Point " *Jurnal Abdidad*. Vol ! No 6 (2020). Hal. 598

slide tertentu. Selain daripada itu *PowerPoint* ini dapat dirancang menjadi seperti film yang mana presentasi dapat berjalan sendiri. Dalam *PowerPoint* ini juga menyediakan kemampuan untuk menyiarkan presentasi untuk pengguna tertentu melalui link dan *Windows Live*.⁴⁴

Pengguna *PowerPoint* ini memungkinkan untuk mempresentasikan nya dengan menggunakan narasi dan laser pointer. Disamping itu pengguna *PowerPoint* juga dapat menyesuaikan tampilan slide untuk menampilkan slide dalam urutan yang berbeda dari awalnya dirancang dan memiliki slide muncul beberapa kali. Masih ada beberapa kelebihan yang lain diantaranya yaitu :

- 1) Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa.
- 3) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
- 4) Dapat menyajikan berbagai kombinasi clipart, picture, warna, animasi dan suara sehingga membuat siswa lebih tertarik.
- 5) Dapat dipergunakan berulang-ulang

⁴⁴ Popo Musthofa Kamil “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi sisitem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point dan Media Torso”. *Jurnal Bioedudiana* Vol 3 No 2 (:2018) hal 65

c. Kekurangan *Microsoft Office PowerPoint*

Dalam kelebihan nya *Microsoft Office Power Point* juga memiliki kelemahan yaitu: Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga. Disamping itu presentasi *Power Point* ini menggunakan PC/Laptop sehingga para pendidik harus repot untuk membawa dan menyimpannya. Ukuran layar PC yang berbeda ini tidak menjangkau keseluruhan siswa dapat melihatnya, jika layar monitor yang digunakan terlalu kecil (14"-15") maka siswa yang duduk jauh dari monitor kesulitan melihat sajian materi presentasi yang di paparkan. Dalam pengoperasiannya para pendidik harus memiliki kemampuan yang cukup dalam program ini sehingga presentasi berjalan dengan lancar tanpa ada hambatan.⁴⁵

Selain dari pada itu ada beberapa kelemahan yang lainnya yaitu⁴⁶ :

- 1) Pendidik harus mempunyai keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- 2) Memerlukan perangkat keras (*hardware*) khusus seperti LCD dan komputer untuk memproyeksikan presentasi materi yang disajikan.

⁴⁵ Rustam Efendi , Edim Sinuraya, "Penerapan Media Power Point Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pengetahuan Dasar Teknik Bangunan Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka Berastagi Tahun Ajaran 2012/2013" *Jurnal Teknologi Dan Kejuruan*. Vol 16 No 2 (November:2014).hal. 6

⁴⁶ Ririn Indriyanti "Pengetahuan Dasar Teknik Bangunan Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka Berastagi Tahun Ajaran 2012/2013" *Skripsi* (Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma, 2017). Hal.38.

- 3) Dalam pembuatan presentasi yang menggunakan teknik-teknik penyajian seperti animasi yang kompleks maka membutuhkan persiapan dan rancangan yang matang.
- 4) Fitur-fitur yang telah ada menuntut pengguna untuk memiliki keterampilan lebih sehingga presentasi atau pesan yang akan disampaikan dapat didesain sesuai dengan materi dan dengan mudah diterima oleh audien.
- 5) Kerusakan hardisk dapat terjadi apabila diserang virus sehingga file presentasi akan hilang.
- 6) Dalam penyajian materi dan presentasi pengguna memerlukan operator dan pembantu khusus agar pemateri bisa lebih fokus dalam penyampaian presentasi.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah melakukan aktivitas belajar. Perubahan dari hasil belajar ini bersifat relatif tetap sebagai akibat interaksi dengan lingkungan belajar. Hasil belajar yang diwujudkan dengan angka biasa dipandang sebagai prestasi belajar.⁴⁷ Menurut Mella Dwi Nanda hasil belajar merupakan (*output*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*Input*). Sistem pemrosesan tersebut berupa informasi-informasi yang bermacam-macam

⁴⁷ Widyastuti & Agung Putra Wijaya *Dasar-dasar Dan Perencanaan Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu 2018). Hal. 13

serta pengetahuan, sedangkan *output* dari sistem pemrosesan tersebut adalah perbuatan atau kinerja (*Performance*) .⁴⁸

Keberhasilan belajar menurut Nasution adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu subjek yang melakukan pembelajaran.. Perubahan yang dihasilkan bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga pengetahuan untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri individu yang belajar.⁴⁹ Perubahan dalam hasil belajar ini terjadi dengan sengaja dan sadar.⁵⁰

Hasil belajar merupakan perubahan yang ada pada mental diri peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.⁵¹ Hasil belajar terjadi sebagai konsekuensi dari pengalaman seorang melalui interaksi dengan lingkungan atau dunia sekitarnya secara aktif. Interaksi yang terjadi ini melalui usaha yang dilakukan oleh diri sendiri tanpa dipengaruhi orang lain atau dilakukan secara bersama-sama.⁵²

Dari beberapa penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan peserta didik yang meliputi pengetahuan,

⁴⁸ Mella Dwi Nanda “Hubungan Antara Gaya Belajar Dan Minat Baxa Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 04 Kagungan Ratu Kecamatan Tulang Bawang Udik Kabupaten Tulang Bawang Barat” *Skripsi* (Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017). Hal.17.

⁴⁹ Raja Lattung Siregar “Evaluasi Hsil belajar Pendidikan Islam” *Jurnal Pendidikan Islam* Vol.6.no.1 (Januari-Juni: 2017).hal .64.

⁵⁰ Edward Purba. “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kecerdasan Adversiti Terhadap Hasil Belajar Evaluasi Hasil Belajar” *Jurnal Teknologi Pendidikan*” Vol. 17, No. 1.(April; 2015)

⁵¹ Alianus, Marzuki, Tahmid Sahri *Pengaruh Media Microsoft Office Power Point Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial DI Kelas IV*. (Pontianak: UNTAN). Hal.3

⁵² Edward Purba “”

mental, sikap pada diri individu yang disebabkan adanya interaksi aktif antara lingkungan dan sekitarnya tanpa dipengaruhi orang lain atau dilakukan secara bersama-sama dengan keadaan sadar dan sengaja.

Peningkatan kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran ini dapat dilihat dengan pembuktian data dari hasil belajar melalui kegiatan evaluasi pembelajaran.⁵³ seperti yang dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan

b. Tujuan Hasil Belajar

Ada beberapa tujuan yang dapat dicapai melalui penilaian hasil belajar. Nana Sudjana telah mengemukakan dan menyebutkan tujuan penilaian hasil belajar diantaranya adalah sebagai berikut⁵⁴;

- 1) Mendeskripsikan, kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dari pendeskripsian tersebut dapat diketahui kemampuan peserta didik dibandingkan dengan peserta didik lainnya.
- 2) Mengetahui seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku peserta didik kearah tujuan

⁵³ Mella Dwi Nanda “*Hubungan Antara Gaya Belajar.....*” hal 17.

⁵⁴ Kementrian Pendidikan dan kebudayaan, *Penilaian Hasil Belajar* (Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud 2016), hal.8-9

pendidikan yang diharapkan, dan dari situlah dapat mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran disekolah.

- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian dengan melakukan perbaikan dan pengayaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaanya.
- 4) Memberikan pertanggungjawaban (accountability) dari pihak satuan pendidikan kepada pihak yang berkepentingan.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemamuan yang ada pada diri peserta didik setelah mengalami proses belajar. Penguasaan peserta didik dapat berupa penguasaan kognitif yang diketahui melalui hasil belajar. Usaha dalam pencapaian hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor hasil belajar diantaranya yaitu⁵⁵ :

1) Faktor Eksternal

a) Lingkungan

Yaitu kondisi yang ada disekitar peserta didik contoh suhu, udara, cuaca, juga termasuk keadaan social yang ada disekitar peserta didik.

⁵⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Pembelajaran* . (Bandung; Remaja Rosakarya, 1989), hal.2

b) Faktor Instrumental

Yaitu faktor yang disebabkan oleh adanya penggunaan yang dirancang sesuai dengan hasil yang diharapkan contoh : kurikulum, metode, sarana, media, dan sebagainya

c) Faktor Internal

Faktor internal ini dipengaruhi oleh kondisi dari peserta didik sendiri seperti kondisi psikologis peserta didik dan fisiologis peserta didik.

d. Ranah Hasil Belajar

Howard Kingsley dalam Astriyani (2016) membagi 3 macam hasil belajar diantaranya adalah yang pertama keterampilan dan kebiasaan, kedua pengetahuan dan pengertian, dan yang ketiga adalah sikap dan cita-cita. Menurut benyamin Bloom hasil belajar dalam studi diacapai melalaui tiga kategori yakni kategori ranah kognitif afektif dan psikomotorik.⁵⁶

Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu :⁵⁷

1) Ranah Kognitif

Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom ranah kognitif ini terdapat enam

⁵⁶ Nur Astriany, “Meningkatkan belajar IPA melalui penggunaan Mind map Siswa kelas IV sekolah Dasar Bekasi Utara” *Jurnal Pendidikan Dasar* (Mei 2016) Vol.6 ed 1 Hal 181-182

⁵⁷ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi pendidikan Agama Di Sekolah*, (Malang: Uin Maliki Press 2010), hal. 3

jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge, comprehension, application, analysis, synthesis, evaluation,*

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang mencakup dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya yang mana perubahan tersebut telah dimiliki seseorang yang mempunyai penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe ranah afektif ini akan nampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti: motivasi belajar, kebiasaan belajar dan hubungan social, serta menghargai guru dan teman sekelas.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah hasil belajar yang nampak pada diri peserta didik dalam bentuk *skill* atau keterampilan dan kemampuan bertindak sesuatu. Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu : gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerak-gerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoric, dan lain-lain., kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketetapan, gerakan-gerakan *skill* , mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondecursive* , seperti gerakan ekspresi dan *interpretative*.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar ranah kognitif yang mempunyai tiga tingkatan yaitu *remembering, understanding, applying, analysing, evaluation, and creating*.

e. Indikator Hasil Belajar

Tabel :2.1.
Indikator Hasil Belajar⁵⁸

NO	Ranah Kognitif	
1	a	<i>Remembering</i> (Mengingat)
	b	<i>Understanding</i> (Memahami)
	c	<i>Applying</i> (Menerapkan)
	d	<i>Analysing</i> (Menganalisis)
	e	<i>Evaluating</i> (Menilai)
	f	<i>Creating</i> (Mencipta)
2	Ranah Efektif	
	a	<i>Recaiving</i> (Sikap Menerima)
	b	<i>Responding</i> (Merespon)
	c	<i>Valuating</i> (Nilai)
	d	<i>Organization</i> (Organisasi)
	e	<i>Characterization</i> (Karakterisasi)
3	Ranah psikomotor	
	a	Gerakan refleksi (Keahlian Gerakan tidak sadar)
	b	Keterampilan gerakan sadar
	c	Kemampuan perceptual, visual, auditif, motoris, dan sebagainya.
	d	Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, dan sebagainya
	e	Gerakan <i>skill</i>
	f	Kemampuan tentang komunikasi <i>non-decursive</i> seperti ekspresif dan interpretative

⁵⁸ Hamroul Fuadah & Brilian Rosy, “Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Vol 9, no 2 (2021), hal. 327

4. Matematika

a. Pengertian Matematika

Kata Matematika berasal dari bahasa Latin *Mathematika*, yang diambil dari bahasa Yunani *Mathematike* artinya mempelajari. Matematika berasal dari kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*Knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hamper sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar, (berpikir). Berdasarkan dari kata nya, Matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Penekanan Matematika lebih pada kegiatan dalam duni rasio (penalaran), bukan pada penekanan dari hasil eksperimen atau hasil observasi.⁵⁹

Ada beberapa pendapat dari para ahli mengenai pendefinisian Matematika. James dan James (1976) mengatakan bahwa Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan antara satu dengan lainnya. Pendapat lain dari Johnson dan Rising mengatakan bahwa Matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa symbol mengenai ide daripada

⁵⁹ Fatrima Santri Syafitri *Pembelajaran Matematika Pendidikan Guru SD/MI* (Yogyakarta : Matematika 2016) hal. 8-9

mengenai bunyi. Kline (1973) juga berpendapat mengenai pendefinisian Matematika, bahwa matematika itu bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan social, ekonomi, dan alam.⁶⁰

Dari beberapa pendapat dari para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika dengan menggunakan bahasa symbol dan istilah-istilah yang jelas dan akurat serta dapat digunakan untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan social, ekonomi, dan alam.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika SD/MI

Tujuan pembelajaran matematika adalah siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:⁶¹

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, manipulasi matematika dilakukan dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

⁶⁰ Ibid, hal 8

⁶¹ Rora Rizki Wandini, *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD* (Medan: CV Widya Puspita 2019) hal. 11

- 3) Dapat memecahkan masalah dengan kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, serta menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan menggunakan symbol, tabel, diagram, atau media lain guna memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematik dalam kehidupan sehari-hari. Yakni dengan memiliki sikap ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet, juga percaya diri dalam pemecahan masalah.

Selain tujuan umum pembelajaran matematika diatas ada beberapa tujuan khusus matematika SD. Tujuan ini memberikan tekanan pada keterampilan dalam penerapan matematika. Tujuan khusus matematika SD antara lain;⁶²

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan ketrampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika.
- 3) Mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut.
- 4) membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin

⁶² Ibid, hal 12.

c. Ruang Lingkup Matematika SD/MI

Dalam lampiran peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa ruang lingkup Matematika tingkat SD/MI ini meliputi: Bilangan asli dan pecahan sederhana, geometri dan pengukuran sederhana, statistika sederhana. Dalam ruang lingkup bilangan asli dan pecahan sederhana ini ditekankan pada kompetensi mampu mengoperasikan bilangan bulat dan pecahan, serta mampu menyelesaikan aritmetika dalam kehidupan sehari-hari. Pada ruang lingkup Geometri dan pengukuran sederhana kompetensi yang ditekankan yaitu mengidentifikasi bangun ruang dan bangun datar, ciri-ciri bangun ruang dan bangun datar, menentukan keliling, luas, volume serta menentukan jaring-jaring bangun ruang. Selain itu dalam pengukuran sederhana ditekankan pada kompetensi kemampuan siswa dalam mengenal satuan standar pengukuran, satuan turunan dan kemampuan menyelesaikan satuan standar pengukuran dalam kehidupan sehari-hari. Ruang lingkup statistika sederhana ditekankan pada kompetensi pengolahan data, pengumpulan dan penyajian data sederhana. Mengumpulkan data yang relevan dan menyajikannya dalam bentuk tabel, gambar, daftar.⁶³

⁶³ Kementrian pendidikan kebudayaan *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta :2016). Hal 111

d. Materi Pembagian bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari

Tabel :2.2

Kompetensi Dasar dan Indikator Mata Pelajaran Matematika
SD/MI kelas 2 Semester Ganjil ⁶⁴

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	3.4.1 menyebutkan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian
	3.4.2 mengidentifikasi perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian
4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	4.4.1 Menentukan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian
	4.4.2 menguraikan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Masrinawatie dkk dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa

⁶⁴ Kementrian pendidikan dan kebudayaan “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018... Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah” (Jakarta : 2018) hal 92

Kelas V SDN 87 Palembang Dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang”. Dalam penelitian tersebut pembelajaran matematika dengan menggunakan media Power Point dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini dibuktikan dengan hipotesis penelitian yang diterima yakni berdasarkan hasil uji prasyarat analisis data pretest dan posttest bahwa data tersebut berdistribusi normal. Setelah hipotesis penelitian diuji dengan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,538$ sedangkan dari tabel distribusi t di peroleh $t_{tabel} = 1,687$ sehingga terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima.⁶⁵

2. Penelitian yang dilakukan oleh Syukron Makmun dalam jurnal nya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Slide Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 34 Pontianak Kota”. Dalam penelitian tersebut pembelajaran Matematika dengan menggunakan media slide Power Point dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini berdasarkan dari pengujian hipotesis (Uji-t) menggunakan rumus polled varians maka diperoleh t_{hitung} sebesar 2,064 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 36 + 35 - 2 = 69$) sebesar 1,669. Karena $t_{hitung} (2,064) > t_{tabel} (1,669)$, maka H_a diterima.⁶⁶
3. Penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Rohman dan Nurfadhilah Mahmud dalam jurnal Saintifik yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika

⁶⁵ Masrinawatie, **et.al** “Pengaruh Media,,,,, hal 111

⁶⁶ Syukron Makmun, **et.al** “Pengaruh Penggunaan *Slide Power Point* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 34. *Artikel Ilmiah* (Pontianak : 2017). Hal 2

Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Majene”. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media power point dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan bukti bahwa Hasil analisis data menggunakan uji independen sampel t-test diperoleh nilai $\text{sig} = 0,027$ dengan nilai $\alpha = 0,05$ yang menunjukkan bahwa nilai ($\text{sig} = 0,027 < \text{nilai } \alpha = 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Besarnya kontribusi atau pengaruh pe

4. penggunaan media pembelajaran PowerPoint terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Majene adalah 33.3 %.⁶⁷

Adapun perbedaan dan persamaan dari penelitian terdahulu terhadap penelitian sekarang yaitu sebagai berikut :

Tabel :2.3
Matriks Penelitian yang Relevan

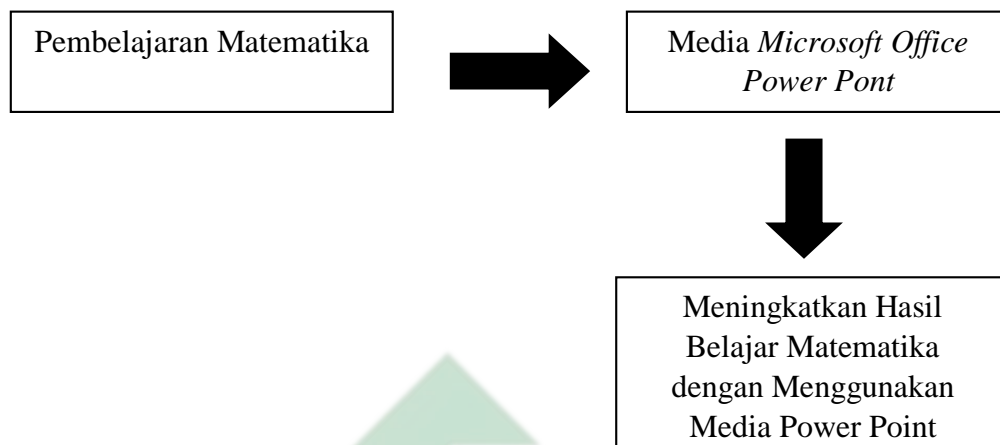
NO	Peneliti & Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Masrinawatie dkk, “Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 87 Palembang Dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang”.	<ul style="list-style-type: none"> • sama-sama merujuk pada hasil belajar siswa. • Media yang digunakan yaitu power Poin. • Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dilakukan pada kelas V SDN 87 Palembang, sedangkan penelitian ini dilakukan pada kelas II di MI Negeri Sidoarjo. • Materi yang digunakan adalah Bangun Ruang sedangkan dalam penelitian ini menggunakan

⁶⁷ Miftahul Rohman , Nur Fadhilah Mahmud “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Majene” *Jurnal Sainifik*. Vol 4 . No. 1 (Januari:2018). Hal 83.

			materi pembagian bilangan cacah pada kehidupan sehari-hari.
2.	Syukron Makmun “Pengaruh Penggunaan Slide Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 34 Pontianak Kota”	<ul style="list-style-type: none"> • sama-sama merajuk pada hasil belajar siswa. • Media yang digunakan yaitu power Poin. • Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dilakukan pada kelas IV SDN 34 Pontianak kota, sedangkan penelitian ini dilakukan pada kelas II di MI Negeri Sidoarjo.
3.	Miftahul Rohman dan Nurfadhilah Mahmud “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Majene”.	<ul style="list-style-type: none"> • sama-sama merajuk pada hasil belajar siswa. • Media yang digunakan yaitu power Poin. • Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dilakukan pada kelas X SMA Negeri 3 Majene. sedangkan penelitian ini dilakukan pada kelas II di MI Negeri Sidoarjo.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan pada halaman sebelumnya maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar : 2.3
Kerangka Berfikir

Berdasarkan pada gambar di atas, selama melakukan kegiatan belajar mengajar diberikan perlakuan pengajaran dengan materi ajar matematika dengan menerapkan media *PowerPoint* yang kemudian terlihat peningkatan hasil belajar siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang dikemukakan di atas maka dapat merumuskan hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian yang mana rumusan masalah tersebut telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Hipotesis dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang tertulis baru berdasarkan pada teori-teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Hipotesis sementara dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. H_0 = Tidak ada perbedaan hasil belajar Matematika dengan penggunaan media pembelajaran *power Point* pada kelas II di MI Negeri Sidoarjo antara *pos-test* dan *pre-test*
2. H_a = Adanya perbedaan hasil belajar Matematika dengan penggunaan media pembelajaran *power Point* pada kelas II di MI Negeri Sidoarjo antara *pos-test* dan *pre-test*



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang mana pendekatan penelitian kuantitatif ini memetingkan adanya variabel-variabel sebagai obyek penelitian dan variabel-variabel tersebut harus didefinisikan dalam bentuk operasionalisasi variabel masing-masing. Tujuan daripada penelitian kuantitatif adalah untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik menaksir dan meramalkan hasilnya.⁶⁸

Desain merupakan suatu rancangan penelitian yang akan dilaksanakan sebenarnya, maka dari itu desain penelitian kuantitatif ini harus terstruktur, baku, formal, dan dirancang sematang mungkin sebelumnya. Desain penelitian kuantitatif ini bersifat spesifik dan detik oleh karena itu jika desainnya salah maka hasilnya akan menyesatkan⁶⁹. Dalam penelitian kuantitatif ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre experimental design*. Metode ini bertujuan untuk menentukan apakah hubungan kausal ada antara dua atau lebih variabel. Dalam eksperimen ini ada dua variabel yang utama yakni variabel terikat dan variabel bebas. Variabel bebas sengaja dimanipulasi

⁶⁸ Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (Yogyakarta: Suluh Media, 2018) hal 268-269

⁶⁹ Ibid, hal 270.

oleh peneliti sedangkan variabel terikat adalah variabel yang diamati sebagai akibat dari manipulasi variabel bebas.⁷⁰

Penelitian ini menggunakan desain *pre experimental design* yakni penelitian eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Pelaksanaan penelitian pada kelompok eksperimen diawali dengan memberikan test atau *Pre-test* yang kemudian diberikan perlakuan atau eksperimen setelah itu kelompok tersebut diberikan test akhir atau *post-test*. Perbandingan dari tes awal dan tes akhir inilah yang nantinya akan dianalisa dengan menggunakan uji statistic.⁷¹

A. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas II MI Negeri 2 Sidoarjo yang terletak di jl. Mbah Nanggul 437 Cemandi Sedati Sidoarjo 6125

2. Waktu penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada hari efektif semester satu (ganjil) tahun ajaran 2021-2022. Dan penelitian disesuaikan dengan kalender akademik yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

⁷⁰ Rukminingsih, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta : Erhaka Utama 2020) hal,38

⁷¹ Ibid, hal 46

Populasi adalah obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, dan kemudian ditarik kesimpulannya. Subyek/obyek dari populasi tidak hanya orang, tetapi juga benda-benda yang lain. Kuantitas dalam populasi bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari akan tetapi kuantitas itu meliputi karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas II MI Negeri 2 Sidoarjo. Dengan Jumlah keseluruhan siswa yakni 72 orang yang terbagi atas rombongan belajar A,B, dan C. kelas II A berjumlah 25 siswa kelas II B berjumlah 24 dan kelas II C berjumlah 23 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel merupakan sub kelompok dari elemen populasi yang dipilih untuk berpartisipasi dalam sebuah penelitian. Pada penelitian yang melibatkan populasi yang besar dan tinggi tidak mungkin peneliti dapat mempelajari semua yang ada pada populasi tersebut.⁷² Karena tidak semua data dan informasi akan di proses dan tidak semua orang atau benda akan diteliti melainkan cukup dengan menggunakan sampel yang mewakili.⁷³ Hal ini terjadi karena ada beberapa keterbatasan yang ada pada peneliti, seperti misalnya keterbatasan waktu, keterbatasan

⁷² Lijan Poltak Sinambela, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014),94.

⁷³ Domidikus Dolet Unaradan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta : Unika Atma Jaya, 2019) hal 112

tenaga, dan keterbatasan biaya.⁷⁴ Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi untuk berpartisipasi dalam sebuah penelitian. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas 2C MIN 2 Sidoarjo dengan jumlah 23 siswa siswi yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut, nilai /sifat dari objek individu atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasi yang terkait dengannya serta ditarik kesimpulan. Terdapat dua macam variabel yang dapat digunakan yakni variabel diskrit dan variabel kontinu. Variabel diskrit adalah variabel yang tidak mempunyai nilai pecah, seperti; jumlah penduduk jumlah lemparan, jumlah gelas yang dihasilkan setiap hari dan sebagainya. Sedangkan variabel kontinu adalah variabel yang menggambarkan adanya nilai yang berubah-ubah yang menunjukkan keberagaman hasil dari pengukuran, dalam variabel ini nilai yang kita dihasilkan akan dibuat peringkatan menempatkannya dalam satu garis kontinu.⁷⁵

Dalam penelitian ini, peneliti mengklasifikasikan dengan variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) seperti berikut :

⁷⁴ Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Aswaja pressindo 2015) hal 227.

⁷⁵ Lijan Poltak Sinambela, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Yogyakarta; Graha Ilmu 2014) hal 30

Variabel bebas (X) : Media Power Point

Variabel terikat (Y) : Hasil Belajar Matematika

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.

1. Teknik Pengumpulan Data.

Teknik pengumpulan data merupakan bagian dari kegiatan penelitian. Dalam pelaksanaannya petugas pengumpulan data tidak harus seorang peneliti itu sendiri, melainkan dapat melibatkan teman atau orang lain. Data penelitian merupakan informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah dalam sebuah penelitian, maka dari itu data yang diperoleh dalam suatu penelitian harus valid dan terpecaya.⁷⁶

Adapun pengumpulan data yang dimaksud untuk mengetahui pengaruh media Power Point terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika kelas 2. Teknik yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data yaitu dengan cara tes dan dokumentasi. Berikut adalah teknik mengumpulkan data dalam penelitian ini ;

a. Tes

Tes merupakan instrument atau alat yang digunakan untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang yang dilakukan sesuai dengan konteksnya dengan tujuan yang bermacam – macam. Tes dilakukan berdasarkan asumsi bahwa manusia mempunyai perbedaan dalam hal kemampuan, kepribadian, serta perilaku. Tes dapat dilakukan seperti evaluasi,

⁷⁶ Adhi Kusumastuti, **et.al.** *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta deepublish 2012) hal, 60.

diagnostic, seleksi, penempatan dan promosi.⁷⁷ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* pada materi pembagian bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari. Hasil test ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran matematika menggunakan media power point dikelas 2.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sumber data dalam penelitian. Sumber data ini merupakan alamiah dan mudah diperoleh selain itu dokumen ini merupakan alat pengumpulan data tidak reaktif sehingga subyek tidak dapat menyembunyikan sesuatu. Dokumen berbebtuk beraneka ragam dari dokumen pribadi hingga dokumen sangat formal.⁷⁸ Dalam pembelajaran dokumen dapat berupa catatan harian seseorang tentang proses belajar siswa selain daripada itu dokumen lainnya yakni berupa nilai, seperti nilai harian, nilai ujian, nilai ebtanas dll. Dalam penelitian ini dokumen merupakan sumber data yang menunjang dalam keberhasilan pengumpulan data, sumber data yang diperoleh dalam dokumen adalah nilai postes, nilai pretest, serta data siswa kelas 2C dan juga dokumentasi foto yang lainnya. .

⁷⁷ Neni Hasnunidah, *Metodologi penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta Media Akademi 2017) hal,88

⁷⁸ Aji bambang Setiyadi, *Metode Penelitian Untuk Pengajaran bahasa Asing*, (Yogyakarta ; Graha Ilmu 2018) hal, 220.

2. Instrumen Pengumpulan Data.

Instrument pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya guna mempermudah pengumpulan data dan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Alat yang dimaksud dalam pengumpulan data tersebut yakni saran yang dapat diwujudkan menjadi benda seperti angket, daftar cocok, skala, pedoman wawancara, lembar pengamatan atau paduan pengamatan, soal ujian, dan lain sebagainya. Dalam penelitian data yang dikumpulkan digunakan untuk menguji hipotesis atau jawaban yang telah dirumuskan.. Data yang diperoleh oleh peneliti haruslah data yang benar, karena data tersebut menjadi landasan dalam mengambil keputusan.⁷⁹ Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian adalah alat bantu yang diwujudkan dalam bentuk benda yang digunakan oleh peneliti dalam membantu mempermudah kegiatannya dan digunakan untuk menguji hipotesis atau jawaban yang telah dirumuskan.

a. Tes

Dalam instrumen pengumpulan data tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang mana dalam penelitian ini hasil belajar siswa merupakan variabel Y. berikut kisi kisi lembar kera siswa pretest.

⁷⁹ Sudaryono, **et.al** *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta ; Graha Ilmu 2013) hal 30

Tabel 3.1
Kisi-kisi Soal Tes Siswa

Kompetensi dasar		Indicator		Indicator soal	Bentuk soal	Nomor soal
33.4	Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	3.4.1	Menyebutkan operasi hitung pembagian	Siswa mampu menentukan hasil dari sebuah operasi pembagian.	Pilihan ganda	1
				Siswa mampu menentukan hasil dari sebuah operasi pembagian.	Pilihan ganda	2
				Disajikan sebuah cerita Siswa mampu menentukan hasil dari operasi hitung pembagian	Pilihan ganda	3
		3.4.2	Mengidentifikasi operasi hitung pembagian	Siswa dapat menentukan langkah-langkah cara penghitungan operasi pembagian dengan pengurangan berulang	Pilihan ganda	4
				Disajikan soal cerita Siswa dapat menentukan langkah-langkah cara penghitungan operasi	Pilihan ganda	5

				pembagian dengan pengurangan berulang		
4.4	Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	4.4.1	Menunjukkan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	Disajikan sebah cerita siswa dapat menentukan hasil operasi pembagian dan menuliskan nya beserta langkah – langkahnya.	Uraian	6
				Disajikan sebah cerita siswa dapat menentukan hasil operasi pembagian dan menuliskan nya beserta langkah – langkahnya	Uraian	7
		4.4.2	menyajikan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan	Disajikan sebuah cerita siswa dapat menuliskan langkah-langkah operasi hitung pembagian dengan pengurangan berulang	Uraian	8
				Disajikan sebuah cerita siswa dapat	Uraian	9

			perkalian dan pembagian	menuliskan langkah-langkah operasi hitung pembagian dengan pengurangan berulang		
				Disajikan sebuah cerita dan gambar, siswa dapat menentukan hasil pembagian dan menuliskan langkah-langkah operasi hitung pembagian dengan memasukkan benda disetiap kolom yang tersedia.	Uraian	10

Pada instrumen variabel Y ini terdapat kompetensi dasar dan indicator dari materi operasi pembagian. Dalam insgtrumen ini terdapat 10 butir soal yang terdiri atas 5 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Untuk skor yang diberikan untuk tiap butir soal pilihan ganda yaitu jika responden menjawab benar maka nilainya 1, jika responden menjawab salah maka nilai nya 0. Untuk skor penilaian

soal uraian bisa dilihat pada rubrik penilaian pada tabel 3.4. Lembar soal tes tertulis bisa dilihat pada lampiran.

Tabel 3.2
Rubric Pedoman Perskoran

No soal	Indicator hasil belajar	Rubrik penilaian	Skor
6,7	Dapat Menjelaskan	Menuliskan jawaban disertai dengan langkah – langkahnya	2
		Menuliskan jawaban tanpa langkah – langkah nya	1
		Tidak menuliskan apa yang diketahui	0
8,9	Dapat menguraikan	Menguraikan langkah- langkah hasil pengitungan operasi pembagian dengan tepat.	2
		Menguraikan langkah- langkah hasil pengitungan operasi pembagian dengan tidak tepat.	1
		Tidak menguraikan langkah- langkah hasil pengitungan operasi pembagian	0
10	Dapat menjelaskan dan menafsirkan	Menjelaskan dan menafsirkan cara operasi pembagian ke dalam sebuah kolom yang disajikan dengan tepat.	2
		Menjelaskan dan menafsirkan cara operasi pembagian dalam sebuah kolom yang disaikan. dengan tidak tepat.	1
		Tidak menjelaskan dan menasirkan cara operasi pembagian kedalam sebuah kolom yang disajikna.	0

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode dalam proses mendapatkan informasi ketika subyek dan peneliti bertemu dalam satu situasi

tertentu.⁸⁰ Proses dalam mendapatkan informasi ini yakni dengan tanya jawab lisan antara peneliti dengan responden untuk mengetahui tanggapan pendapat, dan motivasi seseorang terhadap suatu obyek.⁸¹ Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar dan proses pembelajaran peserta didik kelas II di MIN 2 Sidoarjo.

c. Angket atau Kuesioner

Angket adalah cara pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan dan menyebarkan kepada responden, dengan harapan setiap responden akan memberikan respon atau jawaban atas daftar pertanyaan yang telah diberikan..⁸² Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui kelayakan serta kevalidan penggunaan media *PowerPoint* sebelum digunakan dalam proses penelitian. .

E. Validitas dan Realibilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validty* yang mempunyai arti sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu instrument pengukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dikatakan valid apabila alat ukur tersebut menjalankan sesuai dengan fungsi pengukurannya dan memberikan hasil yang sesuai

⁸⁰ Mita Rosaliza, "Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif", *jurnal Ilmu Budaya* Vol.11 No.02, (Februari 2015) hal 74

⁸¹ K.R. Soegijono, "Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data", *Artikel Media Litbangkes* Vol.3 No.01, (Juni 1993) hal 18

⁸² Ma'ruf Abdullah, *Metodologi* hal 227.

dengan maksud dilakukan pengukuran tersebut. artinya hasil ukur dari pengukuran yang dilakukan merupakan cerminan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur.⁸³ Untuk menguji validitas suatu instrument secara manual dibutuhkan langkah sebagai berikut:⁸⁴

- a. Hitunglah jmlah skor masig-masing butir
- b. Hitunglah umlah dan kuadrat jumlah untuk setiap responden
- c. Hitunglah jumlah kuadrat masing-masing butir
- d. Hitunglah jumlah perkalian antara butir dengan umlah
- e. Cari deviasi skor dari data kemudian masukkan dalam rumus Product Moment.
- f. Bandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti butir valid.
- g. Iika ada butir yang tidak valid dalam penguian yang pertama, diuji ulang kembali dengan mnegeluarkna butir yang tidak valid.

Dalam mendefinisikan suatu variabel digunakan uji validitas untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu pertanyaan. Pada umumnya daftar pertanyaan ini mendukung suatu kelompok variabel tertentu. Pada setiap butir pertanyaan sebaiknya dilakukan uji validitasnya. Uji validitas

⁸³ Zulkifli Matondang, "Validitas Dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian", *jurnal Nominal PPS Unimed* Vol.6 No.1, (Juni 2009) hal 9

⁸⁴ Lijan Poltak Sinambela, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta; Graha Ilmu 2014) hal

dapat menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dengan menggunakan rumus sebagai berikut.⁸⁵

Rumus 3.1

Product Moment

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

rx_y = koefisien korelasi product moment

n = jumlah sampel atau responden

x = total nilai variabel x

y = total nilai variabel y

Pengujian menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05

Dalam penelitian ini uji validitas digunakan untuk mengukur instrumen yang digunakan di lapangan yakni berupa kuesioner atau angket. Uji instrumen dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid atau gugur.

2. Realibilitas.

Reabilitas berasal dari kata *reability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Dalam sebuah penelitian hasil pengukuran dapat dipercaya apabila pelaksanaannya dilakukan dalam beberapa kali pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama. Jika aspek yang diukur dalam diri subyek sama dan belum

⁸⁵ V Wiratna Sujarweni, Poly Endrayanto, *Statistik Untuk Penelitian*, (Yogyakarta; Graha Ilmu 2012) hal 17

berubah maka akan diperoleh hasil pengukuran yang relative sama. Zulkifli (2019) menyatakan bahwa realibilitas merupakan salah satu ciri atau karakter utama instrument pengukuran yang baik,⁸⁶ Dalam hal ini pengukuran realibilitas instrument sangat penting untuk melihat tingkat keterandalan sesuatu. Dikatakan realibilyt jika instrument yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam megukur dan hendak diukur.

Dalam arti realibilitas alat ukur konsep realibilitas berkaitan dengan maslaah kekeliruan. Dalam hal ini Kekeliruan pengukuran sendiri menunjukkan sejauh mana inkonsistensi hasil pengukuran terjadi apabila dilakukan pengukuran ulang terhadap kelompok subyek yang sama. Sedangkan dalam arti realibilitas hasil ukur, konsep realibilitas berkaitan erat dengan kekeliruan dalam pengambilan sampel yang mengacu pada inkonsistensi hasil ukur jika pengukuran tersebut dilakukan ulang pada kelompok yang berbeda.⁸⁷ Untuk menguji realibilitas instrument digunakan rumus *Alpha Cronboach*, adapun rumusnya sebagai berikut:

Rumus 3.2

Alpha Cronboach,

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen
 k = Banyaknya butir pertanyaan
 $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir
 σ_t^2 = total varians

⁸⁶ Zulkifli Matondang, "Validitas,,,", hal 11

⁸⁷ Ibid.

Dari rumus tersebut uji realibilitas dikatakan reliabel jika nilai Alpha > 0,06. Jika nilai Cronboach Alpha < 0,06 maka dikatakan tidak reliabel.

F. Teknik Analisis Data

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan pengolahan/analisis data. Pengolahan data ini dilakukan setelah semua data penelitian terkumpul. Pada penelitian ini pengolahan data menggunakan analisis statistik sebagaimana pengolahan data yang digunakan dalam penelitian kuantitati. Pada pengolahan data ini terdapat dua langkah yakni analisis prasyarat dan uji hipotesis.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas.

Uji Normalitas merupakan uji asumsi dasar yang dilakukan sebagai prasyarat melakukan uji statistika parametrik. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui kenormalan dari sebuah populasi, jika populasi tersebut berdistribusi normal maka persyaratan normalitas terpenuhi dan metode yang digunakan adalah statistic parametric. Sebaliknya jika populasi tidak berdiatribusi normal maka metode yang digunakan adalah statistic parametrik.⁸⁸ Dalam penelitian ini uji normalitas data menggunakan uji distribusi Chi-Kuadrat (X^2). Berikut ini adalah langkah langkah menguji normalitas data menggunakan *Chi Kuadrat*⁸⁹

⁸⁸ Ricki Yuliardi, Zuli Nuraeni. *Statistik Penelitian* (Yogyakarta innosain 2017) hal 113

⁸⁹ Ibid 114

1) Merumuskan Hipotesis

H_0 ; data berdistribusi normal

H_1 ; data tidak berdistribusi normal

2) Menentukan nilai uji statistik

Penghitungan harga chi kuadrat menggunakan rumus dibawah ini

Rumus 3.3

Chi Kuadrat

$$\chi^2 = \left(\frac{(f_0 - f_h)}{f_h} \right)$$

Keterangan ;

χ^2 = chi kuadrat

f_0 = frekuensi hasil pengamatan pada klasifikasi ke –

f_h = frekuensi yang diharapkan pada klasifikasi ke-

3) Menentukan taraf signifikan (α)

Untuk mendapatkan $\chi^2_{\text{tabel}} = \chi^2_{(1-\alpha)(dk)}$

Keterangan

Df ; derajat kebebasan = k-3

K ; banyak kelas interval

4) Menentukan kriteria pengujian hipotesis

H_0 ditolak jika $\chi^2_{\text{hitung}} > \chi^2_{\text{tabel}}$

H_0 ditolak jika $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$

Nilai signifikansi (P-Value) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

5) Membandingkan Chi kuadrat dengan Chi tabel.

Dikatakan berdistribusi normal apabila H_0 diterima dengan nilai chi kuadrat hitung $<$ dari chi kuadrat tabel.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Pengujian homogenitas juga dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Tujuan daripada uji homogenitas ini adalah untuk mengetahui apakah data penelitian dari beberapa kelompok memiliki varians yang sama atau tidak.⁹⁰ Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan uji barlet tt, adapun langkahlangkah nya sebagai berikut⁹¹.

- 1) Menghitung deraat kebebasan (dk) masingmasing kelompok.
- 2) Menghitung varians (s) masing-masing kelompok.
- 3) Menghitung besarnya $\log S^2$ untuk masingmasing kelompok.

⁹⁰ Nuryadi, **et.al** *Dasar-dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibuku Meida, 2017), hal. 89

⁹¹ Ibid. 90.

- 4) Menghitung besarnya $dk \cdot \log S^2$ untuk masing-masing kelompok.
- 5) Menghitung nilai varians gabungan semua kelompok dengan rumus sebagai berikut :

Rumus 3.4
Nilai Varians gabungan

$$s_{gab}^2 = \frac{(\sum dk s_i^2)}{\sum dk}$$

Ket ; s_{gab}^2 = varians gabungan

- 6) Menghitung nilai B (Nilai Barlett) dengan rumus sebagai berikut,

$$B = \text{nilai Barlett} = \sum dk (\log s_{gab}^2)$$

- 7) Menghitung nilai χ^2 dengan rumusan sebagai berikut;

$$\chi^2 = (in 10) [B - (\sum dk \log s_{gab}^2)]$$

Dimana,

S^2 = varians tiap kelompok data

Dk_1 = $n-1$ = derajat kebebasan tiap kelompok

B = nilai Barlett = $(\sum dk) (\log s_{gab}^2)$

- 8) Setelah nilai Chi-Kuadrat hitung diperoleh, maka nilai Chi-Kuadrat tersebut dibandingkan dengan Chi-Kuadrat tabel. Kriteria Homogen ditentukan jika Chi-Kuadrat hitung < Chi-Kuadrat tabel.

Hipotesis pengujian

$$H_0 : \sigma_{12} = \sigma_{22} = \sigma_{32} = \dots = \sigma_{n2}$$

H_a : paling sedikit salah satu tanda tidak sama.

Kriteria pengujian jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel (1-\alpha; db=n-1)}$ maka tolak

H_0 Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel (1-\alpha; db=n-1)}$ maka tolak H_0 .

2. Uji Hipotesis

Pada tahap selanjutnya yakni uji hipotesis dalam hal ini peneliti menggunakan uji *paired Sample T test*. Uji-t berpasangan (paired t-test) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Dalam uji T ini objek yang digunakan dalam penelitian akan dikenakan 2 buah perlakuan yang berbeda yang mana perlakuan keduanya saling berhubungan.⁹² seperti dalam penelitian terdapat dua perlakuan yakni setelah dipengaruhi oleh media pembelajaran dan sebelum dipengaruhi oleh media pembelajaran.

Uji T hanya digunakan untuk mengetahui perbedaan dua mean dari dua distribusi data. Dalam melakukan uji T ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan harus memenuhi beberapa prasyarat.

Diantara prasyarat tersebut adalah sampel harus diambil secara random dari populasi, skala data berbentuk interval atau rasio, data harus berdistribusi normal, dan data dalam variabel yang akan dianalisis bersifat homogen.⁹³

Berikut dibawah ini rumus uji hipotesis menggunakan *Paired sample t-test*.

⁹² Nuryadi, **et.al** *Dasar-dasar Statistik* ,,,, hlm 101-102

⁹³ Setyo Budianto *Metode Statistik Untuk Mengolah Data Keolahragaan*, (Malang Universitas Negeri Malang 2017) hal, 125

Rumus 3.5

Paired sample t-test.

$$t_{hit} = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s/\sqrt{n}}$$

Keterangan ;

t = nilai t hitung

\bar{x} = rata rata sample

μ_0 = nilai parameter

s = standar deviasi sample

n = jumlah sample

Interpretasi ;

Untuk menginterpretasikan t-test terlebih dahulu harus ditentukan

- Nilai signifikansi α
- D_f (degree of freedom) = $N-k$. khusus untuk *One sample t-test* $d_f = N - 1$

Bandingkan nilai t_{hit} dengan t_{tab} , dimana $t_{tab} = t_{\frac{\alpha}{2} N-1}$

Menentukan hasil apabila :

$t_{hit} > t_{tab}$ berbeda secara signifikansi (H_0 ditolak)

$t_{hit} < t_{tab}$ tidak berbeda secara signifikansi (H_0 diterima).

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2021-2022 di semester ganjil kelas 2 MIN Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan secara tatap muka, sebelum itu sekolah memang sudah menerapkan program PTM (*Pembelajaran Tatap Muka*), yang mana program ini dapat dilakukan sesuai dengan arahan dan protokoler dari pemerintah mengingat masa pandemik yang masih terjadi di negara kita. Program ini layaknya Pembelajaran yang berlangsung normal seperti sedia kala, namun untuk peserta didik yang masuk dibatasi sehingga pembelajaran berlangsung secara bergantian yakni menjadi 2 sesi. Untuk sesi pertama yakni hari Senin peserta didik yang masuk dari no urut absen 01-14 dan untuk no urut absen 15-akhir di sesi yang kedua yakni hari Selasa, apabila peserta didik yang pada hari itu bukan jadwal nya untuk pembelajaran tatap muka maka mereka akan menerima pembelajaran secara daring begitupun seterusnya secara bergantian.

Sebelum penelitian ini dilakukan langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yakni membuat media pembelajaran yang berupa *power point* dan perangkat pembelajaran beserta instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Setelah itu peneliti berdiskusi dengan guru kelas untuk memvalidasikan media pembelajaran, perangkat pembelajaran

beserta instrumen yang lainnya guna memeriksa kelayakan dari instrumen tersebut ketika digunakan penelitian.

Penelitian ini dilakukan secara 2 sesi yakni pada tanggal 24 November untuk sesi yang pertama dan tanggal 25 November untuk sesi yang kedua. Sebelum melakukan penelitian peneliti memberikan soal *pre-Test* kepada peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan proses penelitian pembelajaran dan untuk mengetahui hasil dari penelitian tersebut peneliti memberikan soal *Pos-Test* kepada peserta didik.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Dalam kegiatan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi pembagian bilangan cacah pada kehidupan sehari-hari peneliti menggunakan soal *pre-Test* dan *PosTest*. Soal yang diberikan adalah berupa soal pilihan ganda dan soal uraian. Berikut hasil nilai dari soal *pre-Test* dan *PosTest*.

a. Data Hasil *pre-Test*

Data hasil *pre-Test* ini diambil sebelum responden mendapatkan tindakan.

Tabel 4.1
Hasil *Pre-Test* peserta didik kelas 2 MIN 2 Sidoarjo
materi pembagian bilangan cacah dalam kehidupan
sehari-hari

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1	As	20	belum tuntas
2	Ac	75	Tuntas
3	Al	50	belum tuntas
4	Am	85	Tuntas

5	Ar	20	belum tuntas
6	Ar	30	belum tuntas
7	Da	30	belum tuntas
8	Ev	20	belum tuntas
9	Fa	45	belum tuntas
10	Fe	25	belum tuntas
11	Fi	55	belum tuntas
12	Ji	35	belum tuntas
13	Kh	80	Tuntas
14	Le	75	Tuntas
15	Mu	35	belum tuntas
16	Mua	30	belum tuntas
17	Mub	20	belum tuntas
18	Muf	40	belum tuntas
19	Mur	45	Belum Tuntas
20	Muh	20	belum tuntas
21	Nur	50	belum tuntas
22	Ri	70	Tuntas
23	Se	25	belum tuntas

Berdasarkan hasil pemaparan data *Pre-test* diatas bahwasanya, dari jumlah seluruh peserta didik yakni 23 hanya ada 5 (22%) peserta didik yang mendapatkan nilai KKM (> 70) sedangkan 18 (78%) peserta didik lainnya mendapatkan nilai KKM (< 70).

Dari hasil diatas peserta didik dikatakan Tuntas apabila mendapatkan nilai KKM (> 70) yakni berjumlah 5 peserta, sedangkan peserta didik dikatakan belum tuntas apabila mendapatkan nilai KKM (< 70) yakni berjumlah 18 peserta.

b. Data Hasil *Pos-Test*

Data hasil *Pos-Test* ini diambil setelah responden mendapat tindakan.

Tabel 4.2

Hasil *Pos-Test* peserta didik kelas 2 MIN 2 Sidoarjo materi pembagian bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1	As	80	Tuntas
2	Ac	75	Tuntas
3	Al	100	Tuntas
4	Am	85	Tuntas
5	Ar	55	Belum Tuntas
6	Ar	74	Tuntas
7	Da	80	Tuntas
8	Ev	74	Tuntas
9	Fa	65	Belum Tuntas
10	Fe	70	Belum Tuntas
11	Fi	60	Belum Tuntas
12	Ji	76	Tuntas
13	Kh	80	Tuntas
14	Le	80	Tuntas
15	Mu	50	Belum Tuntas
16	Mua	55	Belum Tuntas
17	Mub	60	Belum Tuntas
18	Muf	73	Tuntas
19	Mur	65	Belum Tuntas
20	Muh	50	Belum Tuntas
21	Nur	50	Belum Tuntas
22	Ri	82	Tuntas
23	Se	78	Tuntas

Berdasarkan hasil pemaparan data *Pos-test* diatas bahwasanya, dari jumlah seluruh peserta didik yakni 23 peserta, terdapat 13 (57%) peserta didik yang mendapatkan nilai KKM (>70) sedangkan 10 (43%) peserta didik lainnya mendapatkan nilai KKM (<70). Hasil dari data diatas masih terdapat beberapa peserta didik yang mempunyai nilai KKM (<70). Berikut rekapitulasi data hasil *pre-Test* dan *post-Test* kelas 2 MIN 2

Sidoarjo materi operasi pembagian bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 4.3

Rekapitulasi Data Hasil *pre-Test* dan *post-Test* kelas 2 MIN 2 Sidoarjo materi operasi pembagian bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari

Keterangan	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah	980	1617
Rata-rata	43	70
Nilai tertinggi	85	100
Nilai terendah	20	50
Siswa Tuntas	5	13
Siswa Belum Tuntas	18	10
Prosentasi siswa Tuntas	22%	57%

Hasil Perolehan Data Pre-Test dan Pos-Test Materi Pembagian Bilangan Cacah kelas 2 MIN 2 sidoarjo Menggunakan Microsoft Excel

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menguji distribusi sebaran data dari variabel penelitian yang diteliti. Uji ini dilakukan untuk menguji apakah data yang akan diteliti berdistribusi normal atau tidak normal. Pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus uji *Chi-Kuadrat* dengan bantuan sistem komputer (menggunakan *SPSS*). Uji ini dilakukan pada kelas II-A dengan jumlah keseluruhan 23 siswa. Rumusan hipotesis yang akan diuji yaitu :

H_0 : Data distribusi normal

H_1 : Data distribusi tidak normal

Untuk dasar pengambilan keputusan, sebagai berikut :

- 1) Jika nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Adapun perhitungan ini dibantu dengan menggunakan *SPSS* dengan hasil output sebagai berikut :

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	28.667 ^a	19	.071
Likelihood Ratio	38.852	19	.005
Linear-by-Linear Association	17.527	1	.000
N of Valid Cases	46		

a. 40 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .50.

Gambar 4.1

Hasil Uji Chi Square Menggunakan SPSS

Berdasarkan hasil perhitungan data *pre-test* dan *pos-test* diatas dengan menggunakan uji *Chi Square* pada materi operasi hitung pembagian kelas II MIN 2 Sidoarjo, memperoleh hasil *Asymp.Sig.(2-sided)* yakni 0,071 dengan nilai *sig.a* 0,05. Dari hasil tersebut didapatkan nilai *Asymp.Sig* (0,071 > 0,05) Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan yakni Jika nilai sig > 0,05 maka

data berdistribusi normal Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan H_0 diterima.

b. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian dari beberapa kelompok memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas ini juga salah satu uji prasyarat analisis akan tetapi hasil dari pada uji ini bukan menjadi syarat mutlak dalam uji prasyarat analisis. Dalam hal ini dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

1) $H_0 = \text{Homogen}$

Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data bersifat homogen

2) $H_1 = \text{Tidak Homogen}$

Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka data tidak bersifat homogen

Adapun perhitungan uji homogenitas menggunakan uji Barlett dengan menggunakan *SPSS* sebagai berikut:

Test Results		
Box's M		5.231
F	Approx.	5.119
	df1	1
	df2	5808.000
	Sig.	.024

Tests null hypothesis of equal population covariance matrices.

Gambar 4.2

Hasil Uji Barlet menggunakan SPSS

Berdasarkan perhitungan uji *Barlet* diatas yakni memperoleh hasil 5,231 (X^2_{hitung}). Dan dari hasil uji *Barlet* tersebut peneliti membandingkan dengan X^2_{tabel} yakni 3.841, sehingga mendapatkan hasil $5,231 > 3841(X^2_{hitung} > X^2_{tabel})$. yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu sesuai dengan dasar pengambilan keputusan bahwa data tersebut tidak bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat analisis yakni uji normalitas dan homogenitas, peneliti melakukan uji hipotesis. Sesuai dengan hasil yang diperoleh dalam uji prasyarat analisis yakni uji normalitas data menggunakan uji *Chi Square* memperoleh hasil bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal sehingga dalam uji hipotesis ini peneliti menggunakan statistic parametric yakni menggunakan uji *Paired Sample t-test* . dalam pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan bantuan computer yakni program *SPSS*.

Uji Hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar peserta didik kelas II MIN 2 Sidoarjo pada pelajaran Matematika materi operasi hitung pembagian bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari.

Dasar pengambilan keputusan uji *Paired Sample t-test* sebagai berikut :

- 1) H_0 ditolak apabila $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$.
- 2) H_1 diterima apabila $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$

Jika nilai $\text{Sig. (2-tailed)} < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Berikut dibawah ini adalah hasil output uji *Paired Sample t-test* menggunakan SPSS.

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
P pretes - air post tes 1	-27.696	20.207	4.213	-36.434	-18.958	-6.573	22	.000

Gambar 4.3

Hasil Uji Paired Sample t-test menggunakan SPSS

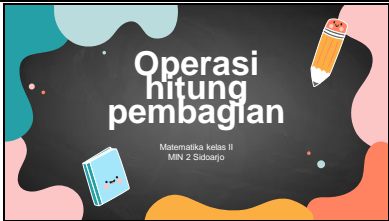
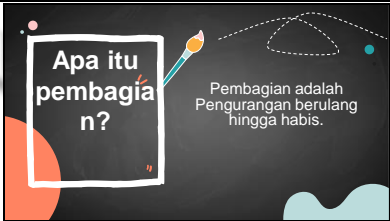

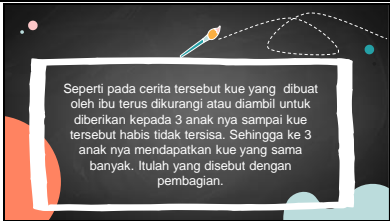
Dari gambar diatas diperoleh hasil *Paired Sample t-test* menggunakan SPSS yakni *Sig. (2-tailed)* 0,000, dari hasil tersebut disesuaikan dengan dasar pengambilan keputusan *Paired Sample t-*

test yakni Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang mana hasil *Paired Sample t-test* adalah 0,0000, sehingga $0,000 < 0,05$ yang mana artinya H_0 di tolak dan H_1 diterima. Dari perolehan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Power Point* terhadap hasil belajar peserta didik kelas II MIN 2 Sidoarjo mata pelajaran Matematika.

4. Media *PowerPoint*

Dalam proses penelitian ini penggunaan media *PowerPoint* dirancang menjadi sebuah animasi yang menarik sesuai dengan fitur dan menu yang ada serta kelebihan *PowerPoint* yakni dapat dirancang menjadi sebuah film yang mana presentasi dapat berjalan sendiri sehingga tidak perlu bantuan seseorang dalam penggunaan nya. berikut materi dan isi yang tersajikan dalam media *PowerPoint*.

Tabel : 4.4
Gambaran isi Media *PowerPoint*

Slide 1		Slide 8	
Slide 2		Slide 9	

C. Pembahasan

Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar belajar peserta didik. Jumlah sample yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 23 siswa dengan rincian 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam 1 waktu dengan 2 jam pelajaran dipertemuannya,

Data hasil *pre-test* dan *pos-test* siswa yang mengalami kenaikan secara signifikan, kenaikan tersebut dilihat dari banyaknya siswa yang telah tuntas dan dari hasil perhitungan melalui uji hipotesis dengan menggunakan rumus *Paired Sample t-test*, yang mana perhitungan nya dibantu dengan komputer program SPSS mendapatkan hasil 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dari hasil tersebut diketahui $0,000 < 0,05$ yang mana artinya H_0 di tolak dan H_1 diterima

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajarn *Power Point* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan fungsi media pembelajaran menurut Derek Rowntrea yakni 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). Serta dapat merangsang siswa untuk mengadakan⁹⁴

⁹⁴ Rodahtul "*Media* Hal 20

Media *Microsot Power Point* ini memberikan berbagai pilihan menu-menu yang dikemas secara menarik dengan adanya gabungan unsur grafis, animasi, dan sound. Sehingga dalam hal ini *Power Point* dapat menarik perhatian siswa dan dapat memberikan motivasi belajar serta memberikan penguatan materi kepada siswa

Dengan demikian Media PowerPoint dianggap memegang peran yang sangat penting dalam pencapaian hasil belajar siswa kelas II MIN 2 Sidoarjo karena media PowerPoint merupakan salah satu faktor pendukung pencapaian hasil belajar siswa.

Dalam pelaksanaan penelitian ini tidak menutup kemungkinan adanya kendala yang dihadapi, mengingat penelitian ini dilakukan pada masa pandemic covid sehingga pelaksanaan pembelajaran secara langsung tidak sama seperti proses pembelajaran sebelumnya dan dalam proses pembelajaran ini tetap mematuhi protokoler kesehatan sesuai dengan arahan dari pemerintah. Selaiin daripada itu terdapat kendala yang lain yakni kelas yang memiliki itensitas cahaya yang terang sehingga dal am pemaparan materi menggunakan media *Power Point* kurang maksimal karena terdapat cahaya dari luar kelas, akan tetapi itu semua bisa diselesaikan dengan menutup beberapa jendela dengan kardus berkas, dengan begitu proses pembelaaran menggunakan media *Power Point* dapat dilaksanakan dengan baik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa “ terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power point* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas II MIN 2 Sidoarjo. hal ini dibuktikan berdasarkan perhitunagan uji hipotesis menggunakan *Paired T-test* mendapatkan hasil 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dari hasil tersebut diketahui $0,000 < 0,05$ yang mana artinya H_0 di tolak dan H_1 diterima. Dengan demikian media *power point* memiliki peran yang penting dalam pencapaian hasil belajar kelas II MIN 2 Sidoarjo karena media *power point* merupakan salah satu faktor pendukung pencapaian hasil belajar peserta didik.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian diatas bahwasanya terdapat implikasi pada penelitian yang berjudul”Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II MIN 2 Sidoarjo Pada Mata Pelajaran Matematika” sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga media *Power Piont*

ini dapat digunakan saat pembelajaran secara langsung (*Luring*). Tidak hanya itu materi yang disampaikan dalam *power point* ini juga dapat dirubah menjadi video pembelajaran sehingga dapat digunakan media pembelajaran secara *daring* mengingat wabah pandemic belum berakhir.

2. Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung pembagian dikelas II MIN 2 Sidoarjo yang dibuktikan dengan perbedaan hasil *Pre-test* dan *Pos-test*.

C. Keterbatasan Penelitian

Dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan ada beberapa keterbatasan yang dialami oleh peneliti. Berikut adalah keterbatasan dalam penelitian ini :

1. Waktu yang singkat untuk melakukan penelitian dikarenakan pandemic covid-19 sehingga ada pembatasan dalam proses pembelajaran berlangsung..
2. Ruang kelas yang memiliki intensitas cahaya yang tinggi sehingga dalam pemaparan materi menggunakan *Power Point* kurang maksimal.

D. Saran

Ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan dengan hasil yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan :

1. Bagi guru, diharapkan media pembelajaran *Power Point* dapat menjadi referensi untuk digunakan kegiatan pembelajaran khususnya pada materi Matematika
2. Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan media *Power Point* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran serta meningkatkan hasil belajar khususnya pada pelajaran Matematika.
3. Bagi peneliti diharapkan untuk bisa lebih mengembangkan atau lebih berinovasi dalam pembuatan media *Power Point* sehingga dapat digunakan pada semua mata pelajaran khususnya pada pelajaran Matematika materi operasi hitung pembagian bilangan cacah dalam kehidupan sehari-hari.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Daftar Pustaka

- Abdullah, Ma'ruf, 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Aswaja pressindo).
- Alianus, Marzuki, Tahmid Sahri . *Pengaruh Media Microsoft Office Power Point Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial DI Kelas IV*. (Pontianak: UNTAN).
- Basri M, Sumargono. 2018 *Media Pembelajaran Sejarah*. (Yogyakarta: Graha Ilmu).
- Budianto, Setyo. 2017. *Metode Statistik Untuk Mengolah Data Keolahragaan*. (Malang Universitas Negeri Malang).
- Edward Purba. 2015. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kecerdasan Adversiti Terhadap Hasil Belajar Evaluasi Hasil Belaja.r Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 17, No. 1.
- Efendi Rustam & Edim Sinuraya, 2014. *Penerapan Media Power Point Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pengetahuan Dasar Teknik Bangunan Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka Berastagi Tahun Ajaran 2012/2013. Jurnal Teknologi Dan Kejuruan*. Vol 16 No 2.
- Fuadah Hamami & Rosy Brilian, 2021 *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Vol 9 No 2,
- Hasnunidah, Neni. 2017. *Metodologi penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta Media Akademi).
- Hendra & Zinnurain , 2018. *Pengaruh penggunaan media MS Power Point Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol 3(1).
- Hidayah Azizah Putri Nur. 2020. *Keeektifan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V SD Negeri Pangongan 01 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal*. Skripsi (Semarang: UNNES).
- Indrastoeti Jenny & Mahfud Hasan, 2018 *Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Microsoft Office Power Point Pada Guru-Guru Sekolah Dasar. Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* Volume 2(2)
- Jennah Rodhatl. 2009. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta : Antasari Press).

- Kamil Musthofa Popo. 2018. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi sisitem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point dan Media Torso. Jurnal Bioedudiana Vol 3 No 2.*
- Kementrian pendidikan dan kebudayaan. 2018. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.* (Jakarta : Kemendikbud)
- Kementrian pendidikan kebudayaan. 2016 *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta : Kemendikbud).
- Kementrian Pendidikan dan kebudayaan. 2016 *Penilaian Hasil Belajar.* (Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud)
- Kusumastuti, Adhi dkk, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif.* (Yogyakarta : deepublish).
- Makmun Syukron dkk. 2017 *Pengaruh Penggunaan Slide Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 34 Artikel Ilmiah* (Pontianak : Untan)
- Maryatun. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. Jurnal Promosi, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro .3 .(1)*
- Masrinawatie dkk. 2016 *Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 87 Palembang Dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang, Jurnal Inovasi Sekolah Dasar.*Vol 3 (1)
- Matondang, Zulkifli. 2009. *Validitas Dan Reabilitas Suatu Instrumen Penelitian.* (jurnal Nominal PPS Unimed) Vol.6 (1)
- Mulyadi. 2010. *Evaluasi Pendidikan Pengembanagn Model Evaluasi pendidikan Agama Di Sekolah.* (Malang:Uin Maliki Press)
- Musakkir 2015, *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung. Jurnal Pendidikan Dasar , Vol 6(1)*

- Nanda Mella Dwi. 2017. *Hubungan Antara Gaya Belajar Dan Minat Baxa Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 04 Kagungan Ratu Kecamatan Tulang Bawang Udik Kabupaten Tulang Bawang Barat. Skripsi* (Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)
- Nasaruddin. 2013. *Karakteristik Dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika Di Sekolah. Jurnal al-Khawarizmi. Vol 2*
- Nur Astriany. 2016. *Meningkatkan belajar IPA melalui penggunaan Mind map Siswa kelas IV sekolah Dasar Bekasi Utara” Jurnal Pendidikan Dasar. Vol.6 ed 1*
- Nursalim.2018 *Manajemen Belajar & Pembelajaran.* (Yogyakarta: Lontar Mediatama)
- Nuryadi ,dkk, 2017. *Dasar-dasar Statistik Penelitian,* (Yogyakarta: Sibuku Meida).
- Purnama Rizky Zakaria. 2017. *Kefektifan Penggunaan Media CD Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas 3 SD Negeri Gebang 1, Bonang, Kab, Demak. Skripsi* (Semarang : UNNES).
- Ramli Muhammad. 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin : Amtasari press).
- Ririn Indriyanti. 2017 *Pengetahuan Dasar Teknik Bangunan Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka Berastagi Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi* (Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma).
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran. Diktat* (Sumatera Utara : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Rohman Miftahul , Nur Fadhilah Mahmud. 2018 *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Majene Jurnal Sainifik. Vol 4 . No. 1.*
- Rosaliza Mita, 2015 *Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif, jurnal Ilmu Budaya Vol.11 (2).*
- Rosyadi Widya, 2016 *Analisis kesulitan belajar operasi hitung pembagian pada siswa kelas IV Sdn Di Kecamatan Winong Kabupaten Pati. Faultas ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Semarang, Semarang.*
- Rukminingsih, dkk, 2020 *Metode Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta : Erhaka Utama)

- Salahuddin M, dkk, 2017 *Pengaruh Penggunaan Media Microsoft Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. Artikel Ilmiah (Pontianak: Untan)
- Sarwono, Jonathan, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. (Yogyakarta: Suluh Media).
- Setiyadi, Aji bambang, 2018. *Metode Penelitian Untuk Pengajaran bahasa Asing*. (Yogyakarta ; Graha Ilmu).
- Sinambela, Lijan Poltak. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Yogyakarta: Graha Ilmu).
- Siregar Raja Lattung 2017. *Evaluasi Hsil belajar Pendidikan Islam*. *Jurnal Pendidikan Islam* Vol.6.no.1.
- Soegijono K. R, 1993 *Wawancara Sebagai Salah Satu Metode Pengumpulan Data*”, *Artikel Media Litbangkes* Vol.3(1)
- Sudaryono dkk, 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta ; Graha Ilmu).
- Sudjana Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Pembelajaran*. (Bandung; Remaja Rosakarya)
- Sujarweni, V Wiratna, Poly Endrayanto, 2012. *Statistik Untuk Penelitian*. (Yogyakarta; Graha Ilmu).
- Sukiman.2012 *.Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani).
- Suratman Dede , 2017 *Pemanfaatan Power Pomit Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*. vol 5(1)
- Syah Muhibbin. 2011 *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Grafindo Persada)
- Syafitri Fatrima Santri. 2016 *Pembelajaran Matematika Pendidikan Guru SD/MI* (Yogyakarta : Matematika)
- Unaradan, Domidikus Dolet, 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta : Unika Atma Jaya).
- Wahyuni Septia, dkk. 2020 *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Power Point ” Jurnal Abdidad*. Vol 1 (6).

Wandini Rora Rizki.2019. *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*.
(Medan: CV Widya Puspita)

Widyastuti & Agung Putra Wijaya. 2018. *Dasar-dasar Dan Perencanaan Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu).

Yuliardi ,Ricki, Zuli Nuraeni. 2017 .*Statistik Penelitian*. (Yogyakarta innosain).

