

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PUTAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN  
RUANG BALOK DAN KUBUS PADA SISWA KELAS V MI AL IKHLAS  
SURABAYA**

**SKRIPSI**

**NADILA ZEIN  
D97219093**



**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**

**JULI 2023**

## PERNYATAAN KEASILAN TULISAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nadila Zein  
NIM : D97219093  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa Penelitian Kuantitatif yang peneliti tulia benar-benar merupakan hasil karya peneliti sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang peneliti akui sebagai tulisan atau pikiran peneliti.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian Kuantitatif ini hasil jiplakan, maka peneliti menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 01 juni 2023  
Yang membuat pernyataan,



**Nadila Zein**  
Nim D97219093

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

### LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Nadila Zein

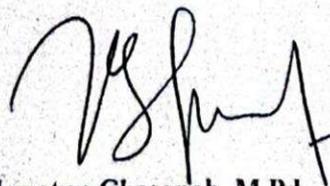
Nim : D97219093

Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PUTAR TERHADAP  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG BALOK  
DAN KUBUS PADA SISWA KELAS V DI MI AL-IKHLAS SURABAYA**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya,

Pembimbing I



Uswatun Chasanah, M.Pd  
NIP. 1982111320150320003

Pembimbing II



M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd.  
NIP. 197307222005011005

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Nadila Zein ini dipertahankan di depan Tim Penguji skripsi

Skripsi

Surabaya,

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M. Pd

NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. Shhabudin, M.Pd.I, M.Pd

NIP. 1977022020050110003

Penguji II

Sulthon Mas'ud, M.Pd.I

NIP. 197309102007011017

Penguji III

Uswatun Chasanah, M.Pd

NIP. 1982111320150320003

Penguji IV

M. Bahri Muskhofa, M.Pd.I, M.Pd.

NIP. 197307222005011005



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@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 : Nadila Zein  
NIM : D97219093  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan (PGMI)  
E-mail address : zeinnadila967@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 Papan Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Balok Dan Kubus Siswa Kelas V di MI Al Ikhlas Surabaya**

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 ijin 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, 27 Agustus 2023

Penulis

(Nadila Zein )

## ABSTRAK

**Nadila Zein**, 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Papan Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Balok dan Kubus Pada Siswa Kelas V Di MI Al-Ikhlas Surabaya. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIn Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : **Uswatun Chasanah, M.Pd**  
Pembimbing II : **M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd**

Kata Kunci: Media Papan Putar, Hasil Belajar Matematika, Bangun Ruang Kubus dan Balok

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar Matematika materi bangun ruang balok dan kubus pada siswa kelas V MI Al Ikhlas Surabaya. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan media dalam menyampaikan materi sehingga bosan, kurang antusias dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran Matematika, dimana hal tersebut membuat hasil belajar rendah. Dengan demikian perlu adanya perbaikan pembelajaran yang dapat merubah hasil belajar Matematika materi bangun ruang balok dan kubus menjadi lebih baik. Penggunaan media pembelajaran papan putar diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ditemukan.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah pada materi bangun ruang siswa kelas kelas V di MI Al Ikhlas Surabaya. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media papan putar terhadap hasil belajar materi bangun ruang siswa kelas V di MI Al Ikhlas Surabaya

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis metode penelitiannya adalah *experiment* dengan desain bentuk *one grub pre-test post-test*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V sebagai kelas Eksperimen tanpa kelas kontrol. Instrument yang digunakan yaitu berupa tes berbentuk pilihan ganda. Sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) tiga kali, dilakukan tes awal (*pre-test*), kemudian diberikan tes akhir (*post-test*) setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji validitas,

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika sebelum diberikan perlakuan mendapatkan nilai *pre-test* dengan rata-rata sebesar 53, sedangkan sesudah diberikan perlakuan hasil belajar Matematika bangun ruang balok dan kubus mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79. Dari nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terjadi pengaruh nilai sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran papan putar siswa kelas V MI Al Ikhlas Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran papan putar terhadap hasil belajar Matematika, hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t menggunakan *uji paired sample test* menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,001 atau sig, < 0,05. Sehingga media pembelajaran papan putar berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika materi bangun ruang balok dan kubus pada siswa kelas V MI Al-Ikhlas Surabaya. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima.

## DAFTAR ISI

HALAMAN MOTTO .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR RUMUS .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Media Pembelajaran Papan Putar .....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran Papan Putar .....	11
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Papan Putar.....	13
3. Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran Papan Putar .....	14
4. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Papan Putar .....	15
B. Hasil Belajar.....	16
1. Pengertian Hasil Belajar.....	16
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	17
3. Jenis-Jenis Hasil Belajar .....	18
4. Indikator Hasil Belajar .....	21

C. Pembelajaran Matematika.....	22
1. Pengertian Matematika .....	22
2. Materi Bangun Ruang .....	23
D. Kajian Penelitian yang Relevan .....	26
E. Kerangka Pikir .....	29
F. Hipotesis Penelitian .....	30
<b>BAB III MOTODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Jenis atau Desain Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	33
1. Populasi.....	33
2. Sampel.....	34
D. Variabel Penelitian.....	34
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	35
1. Teknik Pengumpulan Data.....	35
2. Instrumen pengumpulan data .....	37
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	38
1. Uji Validitas .....	38
2. Uji Reliabilitas .....	41
3. Uji Kesukaran Soal .....	43
4. Uji Daya Beda Soal.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
A. Hasil Penelitian .....	53
1. Analisis Statistik Deskriptif .....	54
2. Statistik Inferensial .....	56
B. Pembahasan.....	58
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>63</b>
A. Kesimpulan .....	63
B. Implikasi .....	64
C. Keterbatasan Penelitian.....	64
D. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	70
RIWAYAT HIDUP .....	72
LAMPIRAN.....	74



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

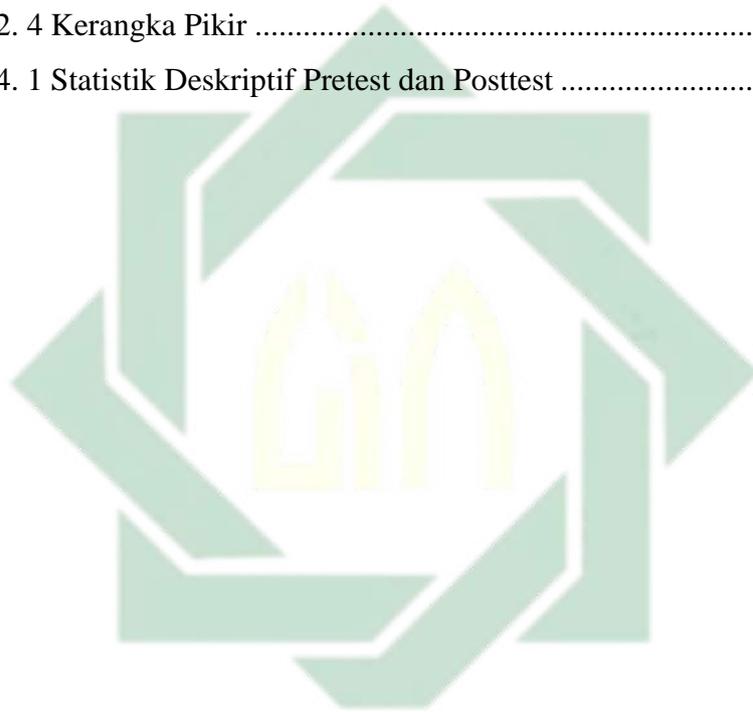
## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ranah Kognitif.....	20
Tabel 3. 1 Post-test dan Post-test One Grup Design .....	32
Tabel 3. 2 Distribusi Populasi Penelitian .....	34
Tabel 3. 3 Distribusi Sampel Penelitian.....	34
Tabel 3. 4 Tabel Instrumen Pengumpulan data.....	37
Tabel 3. 5 Klasifikasi Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas .....	40
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Butir Soal .....	40
Tabel 3. 7 Hasil Uji Realibilitas Instrumen.....	42
Tabel 3. 8 Indeks Tingkat Kesukaran .....	44
Tabel 3. 9 Hasil Uji Kesukaran Butir Soal.....	44
Tabel 3. 10 Klasifikasi Daya Pembeda .....	46
Tabel 3. 11 Hasil Uji Daya Pembeda .....	47
Tabel 4. 1 Hasil <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> .....	54
Tabel 4. 2 Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest.....	55
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas .....	57
Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis.....	58

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR GAMBAR

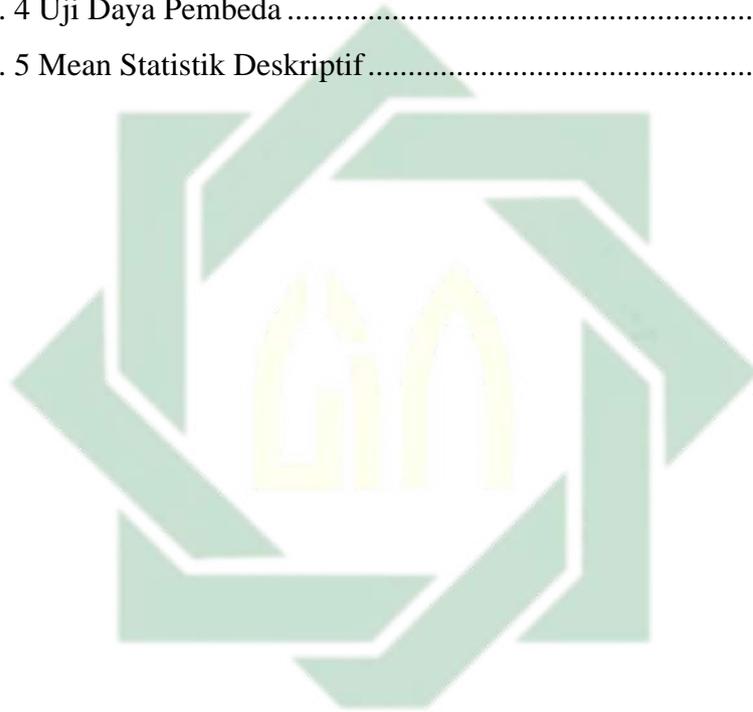
Gambar 1. 1 Grafik Hasil Studi TIMSS .....	3
Gambar 1. 2 Grafik Hasil Studi PISA.....	3
Gambar 2. 1 Media Papan putar.....	15
Gambar 2. 2 Kubus .....	25
Gambar 2. 3 Balok .....	26
Gambar 2. 4 Kerangka Pikir .....	30
Gambar 4. 1 Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest .....	56



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR RUMUS

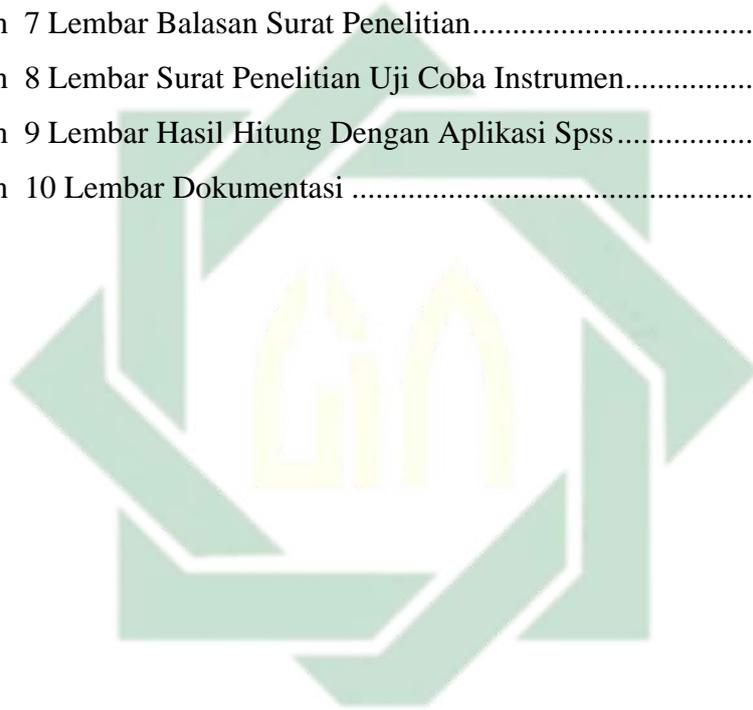
Rumus 2. 1 Kubus.....	25
Rumus 2. 2 Balok.....	26
Rumus 3. 1 Uji Validitas.....	39
Rumus 3. 2 Uji Reliabilitas .....	42
Rumus 3. 3 Uji Kesukaran .....	43
Rumus 3. 4 Uji Daya Pembeda .....	46
Rumus 3. 5 Mean Statistik Deskriptif.....	50



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	75
Lampiran 2 Lembar Penilaian.....	82
Lampiran 3 Lembar Instrumen Butir Soal .....	85
Lampiran 4 Lembar Validasi Dosen .....	91
Lampiran 5 Lembar Validasi Guru Ahli .....	97
Lampiran 6 Lembar Surat Izin Penelitian .....	103
Lampiran 7 Lembar Balasan Surat Penelitian.....	104
Lampiran 8 Lembar Surat Penelitian Uji Coba Instrumen.....	105
Lampiran 9 Lembar Hasil Hitung Dengan Aplikasi Spss.....	105
Lampiran 10 Lembar Dokumentasi .....	109



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan ilmu dasar yang memegang peranan penting dalam kehidupan, Matematika mempunyai andil yang sangat besar dalam pemecahan masalah di segala bidang, dari yang sederhana sampai yang kompleks, mulai dari yang abstrak sampai yang konkrit. Matematika termasuk mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi,<sup>1</sup> saat sekolah dasar peserta didik dibekali dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengolah, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.<sup>2</sup> Matematika merupakan ilmu yang unik dibandingkan dengan disusun secara hierarkis dan penalarannya bersifat yang lain. Dapat dikatakan bahwa Matematika berurusan dengan konsep-konsep abstrak yang disusun secara hierarkis dan penalarannya bersifat deduktif. Hal ini tentu berdampak pada pembelajaran Matematika.<sup>3</sup>

Belajar Matematika adalah proses belajar mengajar yang dirancang oleh guru untuk mengembangkan berpikir kreatif siswa, meningkatkan kemampuan berpikir, meningkatkan pemahaman informasi baru dan meningkatkan penguasaan materi Matematika yang baik. Materi merupakan materi tentang

---

<sup>1</sup> Almira Amir Dan M Si, "Pembelajaran Matematika Sd Dengan Menggunakan Media Manipulatif," 2014.

<sup>2</sup> Indah Lestari, Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika, Formatif: *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 3*, No. 2 (11 Agustus 2015) 116.

<sup>3</sup> Ibid

bangun ruang yang sudah diajarkan di sekolah dasar, tetapi banyak siswa yang masih lemah dalam menyelesaikan soal-soal Matematika yang berkaitan dengan materi bangun ruang. Khususnya kesulitan memahami materi bagi siswa sekolah dasar yang kompeten nalarnya masih tergolong rendah.<sup>4</sup>

Masalah yang dihadapi saat ini dalam dunia Pendidikan yaitu rendahnya daya serap peserta didik terutama dalam mata pelajaran Matematika, disebabkan karena menganggap Matematika sebagai ilmu yang sulit untuk dipelajari.<sup>5</sup> Pembelajaran Matematika dapat menimbulkan kecemasan sehingga siswa mungkin mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep Matematika yang diajarkan, hal menunjukkan bahwa pemahaman Matematika siswa masih lemah. Sehingga menyebabkan prestasi peserta didik menjadi turun.<sup>6</sup>

Hasil belajar Matematika di Indonesia memprihatinkan dalam arti masih dibilang tergolong rendah. Kondisi tersebut dapat diketahui dari hasil studi TIMSS (*Trends in International Mathematics and and Science Study*) dan PISA (*Programmers for International Student Assessment*). TIMSS ialah penilaian berskala internasional yang menilai pada perkembangan Matematika dan Sains siswa, sedangkan PISA adalah sebuah penilaian berskala internasional yang dirancang guna mengevaluasi hasil pendidikan dalam hal kemampuan siswa

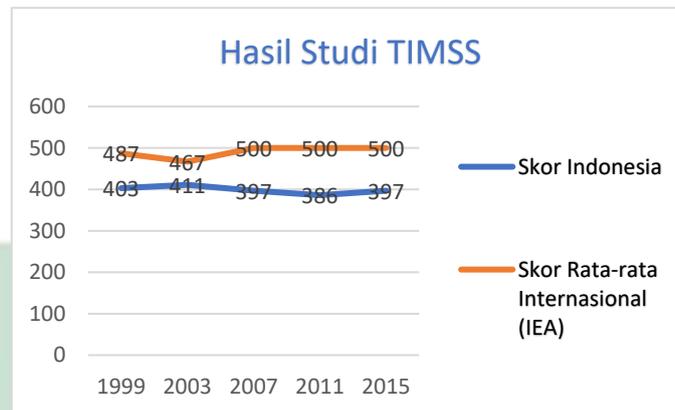
---

<sup>4</sup> Juhaeni Juhaeni dkk., “Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Lingkaran pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah,” *Journal of Instructional and Development Researches* 2, no. 5 (2022): 210–16.

<sup>5</sup> Hardianto Hardianto Dan M Rusli Baharuddin, “Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Paikem Gembrot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar,” *Cokroaminoto Journal Of Primary Education* 2, No. 1 (30 April 2019): 27–33.

<sup>6</sup> Anis Afifah Dan Ika Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Scrund (Scrapbook Bangun Datar) Untuk Kelas Iv Sd” 10 (2022).

dalam bidang Matematika.<sup>7</sup> Hal ini dapat dilihat dari hasil studi TIMSS dengan bersumber dari IEA (*International Assosiation for the Evaluation of Educational Achievement*), sebagai berikut:<sup>8</sup>



**Gambar 1. 1** Gragik Hasil Studi TIMSS

Sedangkan hasil studi PISA (*Programmers for International Student Assessment*) yang bersumber dari OECD (*Organization for Economic Cooperation and Development*), sebagai berikut:



**Gambar 1. 2** Grafik Hasil Studi PISA

Berdasarkan dengan data hasil di atas, memberikan gambaran dalam pembelajaran Matematika, mengindikasikan bahwa rendahnya hasil belajar

<sup>7</sup> Nabilah Mansur, "Melatih Literasi Matematika Siswa dengan Soal PISA," *Prisma* 1 (2018): 140–44.

<sup>8</sup> Cahya Sari Dwi, "Karakteristik Soal TIMSS," *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Uny*, 2015, 303–8.

Matematika siswa Indonesia dan belum memuaskan secara internasional. Ditemukan penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa Indonesia yaitu salah satunya kurangnya guru memanfaatkan media dalam pembelajarannya, terlebih lagi pada pembelajaran Matematika, yang dimana skor siswa Indonesia selalu rendah. Kualitas pembelajaran tentu perlu ditingkatkan yang bertujuan agar permasalahan pada Matematika yang difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa semakin meningkat baik di lingkup internasional.

Dalam mata pelajaran Matematika, terdapat materi yaitu bangun ruang. Bangun ruang yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Bangun ruang disebut bangun tiga dimensi. Bangun ruang juga memiliki konten atau volume yang terbatas beberapa sisi. Bagian bangun ruang seperti sisi, rusuk dan titik sudut. Sisi adalah bidang ruang atau permukaan yang membatasi bangun ruang. Rusuk ialah garis yang merupakan pertemuan dari dua buah sisi bangun ruang. Titik sudut adalah pertemuan dari tiga buah rusuk atau lebih.<sup>9</sup> Siswa kurang memahami konsep karena hanya diajarkan untuk menghafal berbagai rumus, ada yang tidak tahu untuk apa mempelajari konsep Matematika khususnya dalam memahami konsep materi geometri, karena yang dipelajari jauh dari kehidupan sehari-hari. Siswa mengetahui benda-benda geometris hanya dari benda-benda yang digambar dan disajikan oleh guru kepada mereka depan di papan tulis atau dalam buku Matematika, dan siswa hampir tidak pernah membuat atau memanipulasi benda-benda geometris tersebut. Akibatnya

---

<sup>9</sup> Setyaningsih Rika, *Matematika Untuk Sd/Mi Kelas V*, 2017, 107.

banyak siswa yang beranggapan bahwa mempelajari konsep-konsep geometri itu sangat sulit dipelajari.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di MI Al Ikhlas Surabaya, diperoleh informasi bahwa kemampuan menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang siswa umumnya masih rendah. Siswa kurang menguasai materi volume bangun ruang. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil ulangan harian yang diperoleh dari guru kelas V MI Al Ikhlas, dari siswa 18 hanya 10 siswa yang mencapai nilai di atas KKM (nilai KKM 75). sebagian besar siswa merasa kesulitan memahami konsep geometri terkait materi jaring-jaring dan volume kubus dan balok. Sementara itu, ketika ditanya tentang permasalahan yang dialami mengenai kesulitan siswa, bahwa siswa kesulitan dalam menghafal rumus terkait materi bangun ruang. Hal ini disebabkan oleh ketidak tepatan guru dalam memilih media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru hanya menjelaskan materi dengan media papan tulis, media tersebut kurang interaktif untuk pembelajaran materi volume bangun ruang. Sehingga konsep volume bangun ruang tidak dapat dipahami oleh siswa secara maksimal. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, diperlukan adanya inovasi atau perubahan dalam pembelajaran, salah satunya dengan berbantuan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu guru, untuk mencapai hasil belajar yang baik, guru memerlukan media pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Diah Nuriza Siatan, ,” t.t., 4.

<sup>11</sup> Indah Puspita Sari, Nani Yuliantini, dan Pebrian Tarmizi, “Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu,” t.t.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa.<sup>12</sup> juga sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berupa gambar, video, buku, benda-benda, dan lain-lain. Salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu papan putar karena papan putar memiliki konsep belajar sambil bermain. Sehingga dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang.<sup>13</sup> media ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dan mencapai tujuan pembelajaran, dengan kata lain hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang didapat siswa setelah mengalami aktivitas belajar.<sup>14</sup> Hasil belajar dapat diuji melalui test dengan begitu dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran dan keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar itu dipengaruhi oleh dua faktor internal seperti kepercayaan diri, motivasi, kebiasaan belajar, kemampuan mengingat, untuk faktor eksternal yaitu seperti faktor yang berkaitan dengan kondisi saat proses belajar.

---

<sup>12</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (27 Juni 2018): 172.

<sup>13</sup> Miftahul Jannah dan Syifa Ismi Wardani, "Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar untuk Materi Trigonometri," t.t., 82.

<sup>14</sup> Kurniati Sri, *Metode Pembelajaran Lbs Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa* (Penerbit Nem, 2022), 9–10.

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dan dapat memperkuat hasil yang telah diteliti oleh Miesta di SD Negeri 80 Barru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil pretest siswa sebesar 58,57 dan skor rata-rata hasil posttest siswa sebesar 80,85. Hasil belajar siswa sebelum pembelajaran masih tergolong rendah karena tidak ada siswa yang mencapai lebih dari KKM dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran tergolong tinggi karena sebanyak 12 siswa memperoleh nilai di atas KKM. Adapun ketuntasan hasil belajar siswa sebelum pembelajaran yaitu tidak ada siswa yang tuntas sedangkan setelah pembelajaran siswa yang tuntas sebanyak 12 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan putar bangun ruang efektif terhadap hasil belajar Matematika siswa.<sup>15</sup>

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Papan Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Balok Dan Kubus Pada Siswa Kelas V Di Mi Al Ikhlas Surabaya ”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dengan adanya pemikiran di atas, maka peneliti akan memberikan penjelasan tentang masalah yang ditemukan yaitu sebagai berikut:

- a. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Guru kurang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

---

<sup>15</sup> Miesta, “Efektivitas Penggunaan Media Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 80 Barru,” T.T.

- c. Hasil belajar Matematika siswa tergolong masih rendah karena terdapat 75% siswa belum memenuhi Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- d. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas.

### C. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah lebih terfokus pada tujuan penelitian, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran papan putar sebagai upaya untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.
- b. Pengaruh yang diteliti dibatasi pada hasil belajar peserta didik pada pelajaran Matematika materi Bangun Ruang.
- c. Peserta didik yang dijadikan sebagai subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas V MI Al Ikhlas Surabaya.
- d. Materi yang digunakan dalam penggunaan media pembelajaran papan putar adalah materi bangun ruang kelas V semester genap
- e. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.5 menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.	3.5.1 Menganalisis unsur dan volume kubus dan balok
3.6 menjelaskan dan menemukan jaring –jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok)	3.6.1 Menentukan jaring – jaring bangun ruang kubus dan balok

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan peneliti ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil belajar Matematika pada materi Bangun Ruang balok dan kubus sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Papan putar siswa kelas V MI Al-Ikhlas Surabaya?
- b. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran papan putar terhadap hasil belajar pada materi bangun ruang balok dan kubus siswa kelas V di MI Al Ikhlas Surabaya?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah di atas, peneliti dapat mencapai tujuan penelitian berikut:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah pada materi bangun ruang siswa kelas kelas V di MI Al Ikhlas Surabaya.
- b. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media papan putar terhadap hasil belajar materi bangun ruang siswa kelas V di MI Al Ikhlas Surabaya.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini tentunya memiliki beberapa manfaat dari segi teoriti dan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara teori, kegunaan teoritis penelitian ini adalah untuk memperluaspengetahuan tentang perkembangan dunia Pendidikan dengan menggunakan lingkungan belajar diskursif, sebagai pemahaman guru Matematika terhadap lingkungan belajar, sebagai motivasi bagi

siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

## 2. Praktis

- a. Agar siswa lebih percaya diri dan tidak ragu dalam mengeluarkan potensi yang berguna dalam kehidupan sendiri sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik.
- b. Bagi guru, sebagai sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, memberikan informasi bagi sekolah terkait media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
- d. Bagi penulis, mendapat pengalaman yang berharga dan pengetahuan baru serta dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman lapangan mengenai media pembelajaran papan putar.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran Papan Putar

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran Papan Putar

Istilah media berasal dari kata latin yaitu *medius* yang berarti bagian tengah, selingan atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin, “media adalah segala bentuk yang digunakan untuk berbagi informasi”, sedangkan pengertian lain dari media adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai saluran komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>16</sup>

Media pembelajaran termasuk objek benda nyata, model, suara, langsung, rekaman, video dan slide. Menurut Darhim media adalah alat peraga yang penggunaannya dipadukan dalam tujuan dan isi pengajaran yang ditetapkan dan bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut Ruseffendi, media adalah alat peraga yang berupa benda-benda konkrit seperti model dan gagasan Matematika serta penerapannya. Media adalah alat bantu atau alat yang digunakan untuk membantu guru dalam mengajar.<sup>17</sup> Ditambah media pembelajaran dianggap lebih efektif karena

---

<sup>16</sup> Dr. Teguh Wibowo, M. Pd. Dan Dwisetyoroni Anandari, S. Pd, *Media Pembelajaran Matematika* (DIY Yogyakarta: Magnum Pustaka Umum), 46, Diakses 28 November 2022.

<sup>17</sup> Ibid, 47.

mengandung permainan sambil belajar yang mengandung keasikan pada peserta didik sehingga siswa mudah menerima materi yang diajarkan oleh guru.<sup>18</sup>

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pelajaran. Dan media pembelajaran diperlukan bagi seorang pengajar dalam menyampaikan suatu materi, karena alat peraga mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini dimasukkan bahwa media pembelajaran merupakan media transfer pengetahuan dari pengajar kepada siswa. Disamping itu media pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam mempelajari Matematika. Dengan siswa melihat secara langsung maka pembelajaran akan lebih menarik sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.<sup>19</sup>

Papan putar merupakan salah satu strategi untuk membuat suasana dalam proses pengajaran berjalan menyenangkan dan tidak membosankan bagi para siswa. Papan putar adalah media pembelajaran yang dibuat dalam suatu permainan dengan cara memutar putaran yang ada di papan. Media papan putar dalam hal ini yang diperlukan adalah membuat papan tersebut. Seharusnya papan ini terbuat dari bahan kayu yang tipis atau triplek karena akan lebih kokoh saat diputar berulang kali. Tetapi melihat adanya kesulitan

---

<sup>18</sup> Aaron Steven Falim Dan Jasson Prestiliano, "The Use Of Board Games As Learning Media Of Project Time Management," 2018.

<sup>19</sup> Dwi Agustin Irmawati, S. Pd, *Media Pembelajaran Matematika: Cara Gembira Belajar Matematika*, T.T.

serta waktu khusus untuk membuatnya. Untuk memanfaatkan barang-barang bekas akhirnya diputuskan untuk menggunakan kardus bekas yang lumayan tebal, setelah itu di bentuk sebuah lingkaran.<sup>20</sup> Alat dan bahan yang diperlukan adalah kardus, pensil, penggaris, kertas manila, dan diberi hiasan agar media terlihat menarik.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Papan Putar

Media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Secara umum kelebihan dari media papan putar yaitu sebagai berikut:

- a. Bersifat konkrit
- b. Mudah diaplikasikan pada peserta didik
- c. Lebih menarik bagi siswa karena menggunakan banyak warna
- d. Memiliki unsur permainan agar siswa dapat belajar sambil bermain.

Selain memiliki kelebihan juga terdapat kekurangan, adapun kekurangan papan putar yaitu sebagai berikut:

- a. Proses pembuatannya cukup rumit
- b. Penggunaannya juga masih dimainkan secara manual.
- c. Dibutuhkan banyak waktu untuk bermain<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Wulan Dwi Aryani Dkk., *Keterampilan Mengajar Guru Abad 21* (Bojonegoro: Praktek Mandiri, Penerbit Majas, 2018).

<sup>21</sup> Aini Magfira, "Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Tahun 2022," T.T.

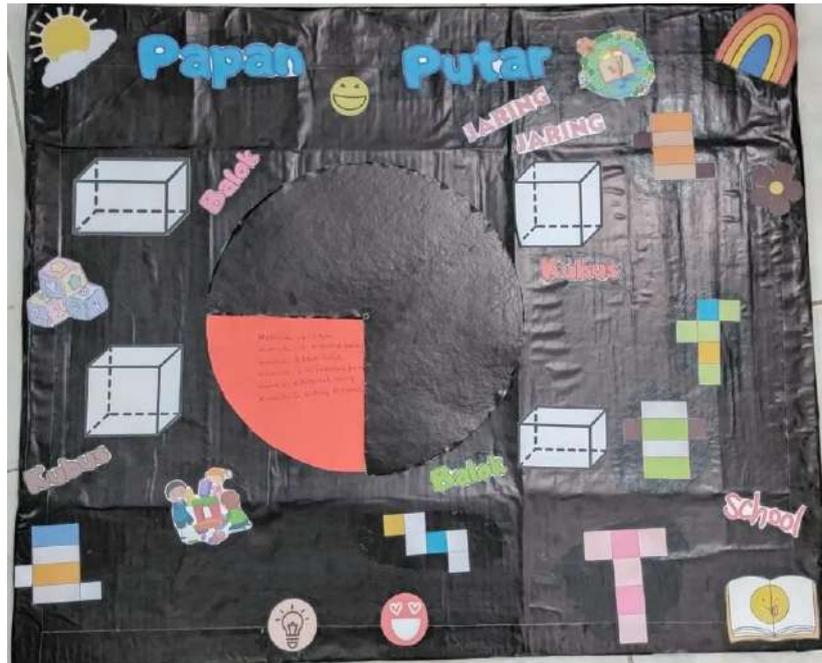
### 3. Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran Papan Putar

Adapun langkah-langkah membuat media papan putar yaitu sebagai berikut:

- a. Memilih materi yang akan disajikan dalam media papan putar.
- b. Menyiapkan kertas karton, alat tulis dan bahan lainnya.
- c. Tentukan ukuran berbentuk lingkaran yang akan dibuat, lalu digunting sesuai dengan ukuran yang sudah ditentukan.
- d. Garis beberapa bagian yang sama ukuran yang akan di buat menulis materi yang akan disimpan di dalam lingkaran tersebut. Dan desain setiap bagian dengan warna yang berbeda-beda.
- e. Membuat tambahan lingkaran kecil dan diberi lubang agar roda bisa berputar.
- f. Setelah roda sudah jadi, selanjutnya membuat tanda panah dan papan yang berguna untuk melapisi lingkaran.
- g. Siapkan kardus atau karton dan ukur Panjang tanda panah yang akan digunakan.
- h. Untuk membuat papan ukuran yang lebih panjang dengan lebar yang sedang atau disesuaikan dengan lingkarannya.
- i. Dan hias dengan semenarik mungkin agar media pembelajaran tidak berpaku tulisan materi saja.

- j. Kemudian beri besi atau semacam jarum untuk menggabungkan lingkaran dan tanda panah ke papan agar bisa berputar dengan baik.<sup>22</sup>

Dari langkah-langkah di atas, untuk membuat media pembelajaran papan putar tidaklah sulit melainkan butuh ketelatenan dan kekreatifan



dalam membuatnya agar media tersebut terlihat menarik dan mudah untuk dipahami dengan materi yang telah ada di dalamnya.

**Gambar 2. 1 Media Papan putar**

#### **4. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Papan Putar**

Adapun implementasi penggunaan media papan putar yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa diberikan media pembelajaran papan putar

<sup>22</sup> Tim Mahasiswa Pai, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)* (CV. Pilar Nusantara, 2020), 68–69.

- b. Siswa mengamati pembelajaran dengan bantuan media papan putar dengan seksama.
- c. Selama proses pembelajaran siswa dapat menggali informasi ataupun bertanya kepada guru jika ada yang belum mengerti.
- d. Guru di dalam kelas sebagai fasilitator hanya sedikit memberikan ulasan.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamalannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya.

Belajar adalah perubahan perilaku yang relative permanen yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu atau pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu sepanjang proses Pendidikan untuk mencapai perubahan perilaku berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran adalah kegiatan proses dan merupakan unsur yang sangat mendasar dalam menyelenggarakan jenis dan jenjang Pendidikan. Menurut Wina Sanjaya, belajar bukan hanya akumulasi pengetahuan, tetapi juga proses spiritual yang berlangsung dalam diri manusia.

Dari berbagai pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh seorang individu. Serangkaian kegiatan untuk mengembangkan kepribadian manusia seutuhnya merupakan pelengkap dari pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hasil belajar adalah hasil belajar seseorang yang terlibat dalam interaksi aktif dan positif terhadap lingkungan. Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah ketika seseorang telah belajar mengubah perilakunya. Menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan manusia setelah menelaah proses belajar.

Berdasarkan teori taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah, yaitu ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik.<sup>23</sup> Hasil kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri sendiri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.<sup>24</sup>

## **2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar di kelas sebagai indikator pencapaian tujuan pembelajaran tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri, Purwanto menjelaskan bahwa yang dapat mempengaruhi

<sup>23</sup> Stephen Adam, "An Introduction To Learning Outcomes," T.T., 24.

<sup>24</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (27 Juni 2018): 171.

hasil belajar adalah internal siswa dan faktor eksternal adalah eksternal siswa. Faktor internal adalah fisiologi dan psikologi, sedangkan faktor eksternal adalah lingkungan dan instrumental.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dari faktor *intern* seperti dari segi jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Dari faktor *ekstern* dari segi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Menurut Sardiman menyatakan bahwa faktor psikologis dalam belajar yakni faktor motivasi, konsentrasi, reaksi pemahaman, organisasi, perhatian, minat, faktor ingin tahu, dan seras sifat kreatif.<sup>25</sup>

### 3. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar dikatakan sebagai segala sesuatu yang berkaitan pada perubahan-perubahan diri siswa. Menurut Benyamin Bloom hasil belajar dikategorikan menjadi tiga ranah yakni kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), yaitu diantaranya sebagai berikut:

#### 1) Ranah Kognitif

Merupakan ranah yang mencakup pada ingatan atau otak dan kemampuan pada skill intelektual, ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual peserta didik. Ranah kognitif ini terdiri atas enam aspek, yaitu diantaranya:

##### a) Pengetahuan (*knowledge*)

---

<sup>25</sup> Yudha Rahmat Putra, *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*, 2018, 36–37.

Kemampuan untuk menghafal dan mengingat kembali materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya, yang berupa mengetahui, mengenali, menemukenali, menentukan, memilih, dan mencari.

b) Pemahaman (*comprehension*)

Kemampuan untuk memahami atau mengolah pengetahuan yang dipelajari menjadi sesuatu yang baru, yang berupa menafsirkan, menjelaskan, mendeskripsikan, merangkum dan mencontohkan.

c) Aplikasi (*application*)

Kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari terhadap situasi atau kondisi yang sebenarnya (riil), yang berupa menerapkan, menemukan, memecahkan, memodifikasi, mengoperasikan, dan mengimplementasikan.

d) Analisis (*analysis*)

Kemampuan untuk menguraikan materi yang bertujuan untuk mudah dimengerti, yang berupa mengkategorikan, mengedit, memerinci, menggolongkan, menguraikan dan menelaah.

e) Evaluasi (*evaluation*)

Kemampuan untuk menilai suatu objek, benda, maupun informasi tertentu.

f) Mencipta (*create*)

Kemampuan untuk menghubungkan atau memadukan bagian-bagian menjadi suatu bentuk pola baru, yang berupa menciptakan,

menyusun, merencanakan, membangun, menghasilkan, membuat dan merancang.

**Tabel 2. 1 Ranah Kognitif**

<b>Ranah Kognitif</b>	<b>Kata Kerja Operasional</b>
Mengetahui (C1)	Menyebutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menunjukkan, membaca, menghafal, mencatat, meniru, mencatat, memilih, menulis, dan lain-lain
Memahami (C2)	Menjelaskan, mengkategorikan, merinci, membandingkan, menghitung, mencontohkan, mengemukakan, menyimpulkan, merangkum, dan lain-lain
Mengaplikasikan (C3)	Menentukan, menerapkan, memodifikasi, mengklasifikasi, membangun, mengurutkan, menggunakan, menggali, mengoperasikan, melaksanakan, memproduksi, memproses, dan lain-lain
Menganalisis (C4)	Menganalisis, memecahkan, memerinci, mengui, menemukan, menelaah, mengukur, melatih, dan lain-lain
Mengevaluasi (C5)	Membandingkan, menyimpulkan, menilai, mengkritik, memperjelas, menafsirkan, merangkum, membuktikan, mendukung, memilih, dan lain-lain
Membuat / Create (C6)	Mengatur, mengumpulkan, menyusun, menghubungkan, menciptakan, mengkreasikan, merencanakan, meningkatkan, merumuskan, menggabungkan, dan lain-lain.

2) **Ranah Afektif**

Merupakan ranah yang berhubungan dengan perkembangan sikap, nilai, emosi, tingkah laku yang dimiliki oleh peserta didik.

3) **Ranah Psikomotorik**

Merupakan ranah yang berkenaan dengan keterampilan atau skill dan lebih mengarah pada kemampuan mental, fisik dan sosial yang

mendasar dalam diri siswa. Keterampilan yang dimaksud ini seperti pada kreativitas siswa.<sup>26</sup>

#### 4. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar dapat digunakan sebagai dasar penilaian dari peserta didik yang bertujuan guna mencapai proses pembelajaran. salah satu indikator tercapai atau tidak tercapainya suatu proses pembelajaran yaitu dengan melihat dan mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Indikator hasil belajar merupakan uraian kemampuan yang dikuasai peserta didik guna untuk menilai tingkat keberhasilan dan ketercapaian hasil belajar peserta didik. Indikator hasil belajar menurut Benamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* ada tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah oleh Bloom ini telah menggambarkan cara bagaimana mengukur hasil belajar peserta didik.<sup>27</sup>

Dari penjelasan di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika yang dimaksud pada penelitian ini adalah berkaitan dengan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh peserta didik mengenai materi nilai tempat melalui proses pembelajaran menggunakan media papan putar. Pada penelitian ini, hasil belajar ranah kognitif diukur dengan mengamati apakah

---

<sup>26</sup> Heronimus Delu Pingge, Muhammad Nur Wangid, dan STKIP Weetebula, "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka" (2016).

<sup>27</sup> Kifli Syamsul, Gambaran Hasil Belajar (Irawan Massie 2021, t.t.).

peserta didik telah mampu mengenal, mengetahui, memahami, mengaplikasikan dan menganalisis materi bangun ruang.

### C. Pembelajaran Matematika

#### 1. Pengertian Matematika

Pembelajaran Matematika yang berasal dari segi bahasa Yunani *mathematike*, yang berarti *relating to learning* yang memiliki akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu dan berhubungan erat dengan sebuah kata lain yang serupa, yaitu *mathanein* yang mengandung arti belajar atau berpikir.<sup>28</sup> Mata pelajaran Matematika lebih mengutamakan pada proses pembelajaran yang menonjolkan pada kemampuan berpikir logika. Untuk itu dalam proses pembelajarannya keaktifan siswa sangat diperlukan dalam usaha pencapaian hasil belajar. Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur yang abstrak dan hubungan di antara hal-hal itu. Untuk dapat memahami struktur serta hubungan-hubungannya diperlukan penguasaan tentang konsep-konsep yang terdapat dalam Matematika.<sup>29</sup>

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang melatih berpikir logis dan sistematis saat memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Belajar Matematika memiliki caranya sendiri, karena Matematika memiliki cara berpikirnya sendiri, abstrak, konsisten, hierarkis,

<sup>28</sup> Fahrurrozi Dan Syukrul Hamdi, Metode Pembelajaran Matematika (NTB: Universitas Hamzanwadi Press, 2017)

<sup>29</sup> Dwi Agustin Irmawati, S. Pd, Media Pembelajaran Matematika: Cara Gembira Belajar Matematika.

deduktif. Dapat disimpulkan bahwa Matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian dan penggunaan nalar atau kemampuan berpikir seseorang secara logika dan pikiran logis, kritis analitis dan sistematis.

Tujuan pembelajaran Matematika sendiri adalah untuk melatih dan menumbuhkan pemikiran yang sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten serta mengembangkan sikap percaya diri dan jangka Panjang dalam memecahkan masalah. Tujuan ini dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran.<sup>30</sup>

## 2. Materi Bangun Ruang

Sebuah bidang yang memanjang kearah yang berbeda dari asalnya menjadi ruang. struktur spasial adalah area tiga dimensi dimana objek dan peristiwa berbeda, ruang memiliki posisi dan relative, terutama ketika bagian dari area dirancang sedemikian rupa untuk tujuan tertentu.

Karena ruang adalah tiga dimensi, ia terkait erat dengan volume. Secara konseptual, volume dapat dianalisis sebagai 3 dimensi, ruang sangat terkait dengan volume. Secara konsep, sebuah volume dapat dianalisis dan dipahami sebagai berikut:

- a) Suatu titik atau ujung dimana bidang-bidang tertentu bertemu
- b) Garis atau sisi tempay dua bidang berpotingan
- c) Bidang atau permukaan yang membentuk batas volume

---

<sup>30</sup> Erna Yayuk, Pembelajaran Matematika SD (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019).

Unsur-unsur geometris yang disajikan di sini oleh peneliti adalah, sisi, tepi dan sudut. Sisi adalah sekat atau pembatas antara bagian dalam dan bagian luar. Bentuk geometris memiliki sisi datar seperti kubus, balok dan sebagainya, namun ada juga sisi yang harus diberi kesempatan untuk melihat, merasakan dan mengalami sendiri perbedaan tersebut. Hal ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam memperoleh informasi tentang bangun ruang yang dipelajarinya.

Rusuk merupakan persimpangan dua bidang lateral dalam bentuk geometris, yaitu segmen ada sisi yang berupa garis lurus, seperti kubus dan balok dan sebagainya, ada juga sisi yang melengkung, seperti tabung dan kerucut. Simpul adalah perpotongan dua tiga bidang atau tiga rusuk atau lebih.

a. Kubus

Kubus adalah bangun ruang yang semua sisinya berbentuk persegi.

Kubus memiliki enam bidang datar kongruen. Kubus memiliki enam sisi, dua belas rusuk dan delapan titik sudut. Ada 4 rusuk tegak dan delapan rusuk mendatar.

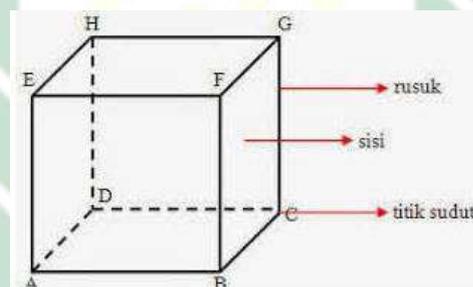
Bidang atau sisi adalah daerah yang membatasi bagian luar dengan bagian dalam dari suatu bangun ruang. Nama kubus pada gambar adalah kubus ABCD.EFGH, yang merupakan bidang dari kubus ABCD.EFGH

- a) ABCD sebagai alas
- b) Bidang EFGH sebagai atas

Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa kubus memiliki enam bujur sangkar atau sisi, yang semuanya berbentuk bujur sangkar. Tepi kubus adalah garis perpotongan antara kedua sisi kubus dan terlihat seperti bingkai yang membentuk kubus. Titik sudut adalah titik potong antara dua rusuk kubus memiliki 8 titik sudut.

### Rumus 2. 1 Kubus

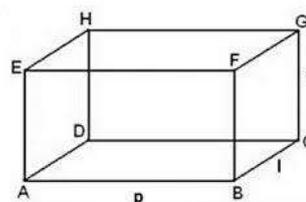
Keterangan	Rumus
Luas	$6 \times (s \times s)$
Volume	$s \times s \times s$
Keliling	$12 \times \text{rusuk}$



Gambar 2. 2 Kubus

#### b. Balok

Balok adalah bangun ruang yang dibatasi oleh enam sisi yang berbentuk persegi panjang. Penamaan pada balok disesuaikan dengan bagian bawah dan atas. Jika sisi bawah ABCD dan sisi atas adalah EFGH, maka nama balok tersebut adalah balok ABCD.EFGH.<sup>31</sup>



<sup>31</sup> Siti Ruqoyyah, M.Pd, Belajar Bangun Ruang Dengan Vba Microsoft Excel.

### Gambar 2. 3 Balok

Berdasarkan gambar balok di atas memiliki ciri – ciri yang ada pada balok yaitu: alasnya berbentuk segi empat, terdiri dari 12 rusuk, mempunyai 6 bidang sisi, memiliki 8 titik sudut, seluruh sudutnya berbentuk siku – siku, mempunyai 4 diagonal ruang dan 12 diagonal bidang. Rumus pada balok yaitu:

#### Rumus 2. 2 Balok

Keterangan	Rumus
Rumus luas permukaan	$2 (pl + pt + lt)$
Rumus Volume	$p \times l \times t$

#### D. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini digunakan sebagai acuan atau landasan dalam melakukan penelitian. Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, diantaranya :

1. Suvei yang dilakukan oleh Siti Hajar skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd Negeri 301 Buttu Bila Kabupaten Pinrang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar Matematika Kelas V dengan menggunakan alat peraga bangun ruang dibandingkan dengan tidak menggunakan alat peraga. Berdasarkan nilai t hitung dapat dibandingkan dengan nilai t tabel  $db = N-1 = 30-1 = 29$ . Dengan demikian  $30-1 = 29$  dan  $t = 0,05$  (tabel terlampir). Sedangkan t-hitung = 2,4773 dan

t-tabel = 1,6991. jadi t angka > t tabel. Membandingkan hasil sebelum dan sesudah tes memberikan nilai t hitung 2,4773 > nilai t tabel sebesar 1,6991. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian yang diajukan diterima. Hipotesis diuji dengan statistik uji-t yaitu penggunaan alat peraga berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 301 Buttu Bila Kabupaten Pinrang.<sup>32</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Siti Hajar terletak pada bentuk geometris yang peneliti gunakan sifat-sifat bangun ruang sedangkan Siti Hajar menggunakan gambar dan rumus bangun ruang, dan perbedaan Siti Hajar menggunakan alat peraga peneliti menggunakan media papan putar. Akan tetapi kemiripan penelitian ini terkait dengan materi geometri dan kedua pembelajaran kelas V serta penggunaan alat peraga ataupun media pembelajaran.

2. Penelitian yang kedua adalah skripsi yang ditulis oleh Sri Hartatik yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) Berbantuan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika bangun ruang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode TPS (*Think Pair Share*) berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika. Hal ini terbukti dari hasil analisis uji t sederhana berpasangan, nilai probabilitas tabel sig t hitung sig t hitung > t adalah 30,087 > 1,708. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat selisih 45,5 antara rata-rata hasil belajar Matematika pada praujian dan hasil pasca ujian sebesar 84,5. Dari hasil

---

<sup>32</sup> Siti Hajar, Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd Negeri 301 Buttu Bila Kabupaten Pinrang (Makassar).

penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran TPS (Think Pair Share) berbantuan media berputar berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika.<sup>33</sup> Persamaan dari penelitian ini sama sama berbantuan media Roda Putar yang menunjang hasil belajar semakin meningkat dan pembelajaran menjadi lebih seru dan nyaman, perbedaan dari penelitian ini menggunakan model pembelajarn TPS sedangkan peneliti tidak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Amati dan Budiono dalam jurnal “Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Sifat-Sifat Kubus Dan Balok” setelah melakukan survei, hasil penelitian melalui uji t-test menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 2,092 lebih besar daripada  $t_{tabel}$  sebesar 2,000, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara signifikan ada pengaruh sangat positif pada penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar Matematika materi sifat-sifat kubus dan balok siswa kelas IV SDN Karangagung Tuban.<sup>34</sup>

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar Matematika materi bangun ruang balok dan kubus, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan bantuan media pembelajaran atau alat peraga sangat membantu hasil belajar karena siswa banyak terlibat dalam pembelajaran dan mengakibatkan pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Sedangkan guru rata-rata

---

<sup>33</sup> Sri Hartatik, Pengaruh Model Pembelajaran Tps (Think Pair Share) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika (Magelang), Diakses 15 Desember 2022.

<sup>34</sup> Sri Amiati Dan Budiyo, Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Sifat-Sifat Kubus Dan Balok Siswa Sekolah Dasar 03 No 02 (2015).

menggunakan model pembelajaran ceramah yang tidak banyak melibatkan siswa dan kebanyakan siswa lainnya menjadi jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Dari situ siswa mengalami penurunan hasil belajar karna banyak yang tidak memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru.

#### **E. Kerangka Pikir**

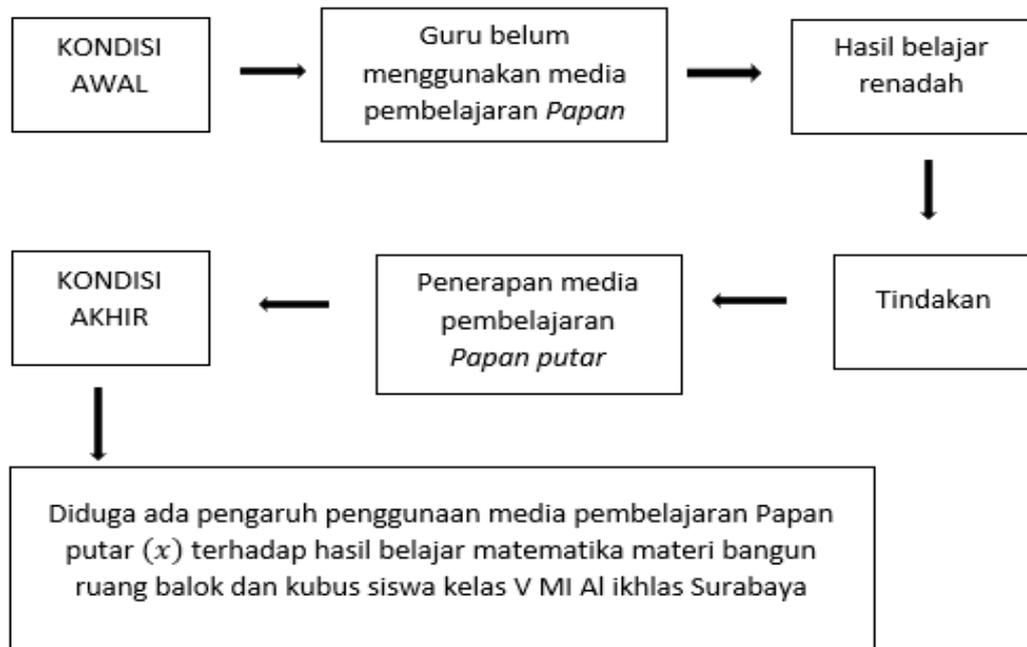
Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>35</sup> Belajar adalah proses yang mengubah perilaku manusia terhadap lingkungannya. Belajar dengan menyenangkan, yang tidak hanya ditujukan kepada guru, tetapi juga memberikan peluang kepada siswa untuk menggali ide atau gagasan. Salah satu cara yaitu menggunakan media pembelajaran papan putar.

Papan putar merupakan salah satu alternatif untuk mempengaruhi hasil belajar Matematika siswa, kegiatan belajar mengajar berbantuan media papan putar diharapkan mampu mempengaruhi antusiasme siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Karena pengajaran guru masih monoton, siswa kurang luwes atau lelah dalam mengikuti pembelajaran, siswa kurang berpikir kritis, hasil belajar Matematika siswa masih lemah, hal ini menjadi perhatian peneliti. Mempengaruhi hasil belajar Matematika dan menjadikan belajar menyenangkan. Diduga ada pengaruh penggunaan media pembelajaran papan

---

<sup>35</sup> Elfrianto Dan Gusman Lesmana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Medan: Umsu Press, 2022)

putar (X) terhadap hasil belajar Matematika bangun ruang (Y) siswa kelas V MI Al Ikhlas Surabaya.



**Gambar 2. 4 Kerangka Pikir**

#### F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari uraian pada kajian teori dan kerangka pikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini, sebagai berikut:

H<sub>0</sub> : tidak ada pengaruh media pembelajaran papan putar terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas V MI Al Ikhlas Surabaya.

H<sub>a</sub> : ada pengaruh media pembelajaran papan putar terhadap hasil belajar Matematika materi bangun ruang balok dan kubus siswa kelas V MI Al Ikhlas Surabaya.

## BAB III

### MOTODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis atau Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel biasanya diukur dengan instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik.<sup>36</sup> Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen, metode eksperimen adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.<sup>37</sup> Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa menggunakan kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Dalam penelitian ini terdapat *pre-test* dan *post-test*, dimana *pre-test* dilakukan sebelum daiberi perlakuan, sedangkan *pos-test* diberikan setelah perlakuan. Keduanya diberikan kepada satu kelompok yang sama, dengan demikian hasil perlakuan data diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebgai berikut:

---

<sup>36</sup> Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, Dan Taofan Ali Achmad, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: (Grup Penerbitan Cv Budi Utama), 2020), Hal 2.

<sup>37</sup> Indun Riyani, Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 56 Kota Bengkulu, 2019.

**Tabel 3. 1 Post-test dan Post-test One Grup Design**

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O	X	O

Keterangan :

O : tes awal (*pre-test*)

X : Perlakuan

O : tes akhir (*post-test*)

Hal yang pertama kali dilakukan peneliti menetapkan kelas sebagai eksperimen dengan cara menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang. Istilah sampel jenuh adalah sensus, di mana semua anggota populasi dijadikan sampel.<sup>38</sup> sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) kelas eksperimen terlebih dahulu dilakukan pre-test, kemudian sampel tersebut diberi perlakuan. Selanjutnya peneliti memberikan post-test terhadap kelas eksperimendan hanya akan dibandingkan dengan pre-test.

Pada peneliti ini peneliti membandingkan variabel terikat sebelum dan sesudah perlakuan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran papan putar, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini

<sup>38</sup> Dani Nur Saputra., *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022).

adalah hasil belajar Matematika belajar Matematika materi bangun ruang siswa kelas V MI Al Ikhlas Surabaya. Berikut adalah skema dalam penelitian ini.

#### SKEMA



Keterangan :

X : Pengaruh media pembelajaran papan putar

Y : Hasil Belajar Matematika materi bangun ruang pada siswa kelas V MI Al Ikhlas Surabaya

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MI Al Ikhlas Surabaya yang beralamat Jl. Gadung Raya 57-59 Jagir, Wonokromo Surabaya. Penelitian ini dilakukan pada semester Genap kelas V MI Al Ikhlas Surabaya Tahun ajaran 2022/2023.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi**

Populasi adalah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Margono populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan. Jadi populasi berhubungan dengan data, menurut Nazir populasi adalah kumpulan dari individu dengan kualitas serta ciri-ciri yang telah ditetapkan. Kualitas atau ciri tersebut

dinamakan variable. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Al Ikhlas Surabaya

**Tabel 3. 2 Distribusi Populasi Penelitian**

Kelas V (Kelas Eksperimen)	Jumlah Siswa	
	L	P
	9	9
Total	18	

## 2. Sampel

Sampel penelitian adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti menurut Sugiyono menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi dan karakteristik.<sup>39</sup> Sampel untuk penelitian ini diperoleh menggunakan sampling jenuh. *Purposive sampling* merupakan metode pengambilan sampel yang memperhitungkan semua anggota populasi, yaitu para siswa di kelas V MI Al Ikhlas Surabaya.

**Tabel 3. 3 Distribusi Sampel Penelitian**

Kelas V (Kelas Eksperimen)	Jumlah Siswa	
	L	P
	9	9
Total	18	

## D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh mengenai informasi tentang hal tersebut kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Menurut hubungan antara satu variable dengan variable yang lain dapat dibedakan menjadi *variabel independen* (X) atau dalam bahasa indonesia disebut sebagai

<sup>39</sup> Dani Nur Saputra dkk.

variabel bebas dan *variabel independen* (Y) atau dalam bahasa Indonesia disebut variabel terikat. *Variabel dependen* merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya *variabel dependen* (terikat) sedangkan variabel *dependen* yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Berikut adalah variabel independen dan variabel dependen pada penelitian ini :

1. Variabel independen : Media Pembelajaran Papan Putar (x)
2. Variabel dependen : Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang pada Siswa kelas V MI Al Ikhlas Surabaya (Y)

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Diperlukan suatu teknik yang tepat untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik yaitu sebagai berikut :

#### **a. Tes**

Tes merupakan kumpulan pertanyaan, latihan atau alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu maupun kelompok.<sup>40</sup>

Tes menjadi pengumpulan data utama yang digunakan dalam penelitian, tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes soal pilihan ganda untuk

---

<sup>40</sup> Mamik, *Metodologi Kualitatif* (Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015).

mengukur kemampuan awal peserta didik dan hasil belajar peserta didik sebelum (*Pre-test*) dan setelah (*Post-test*) dalam menjalani proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Papan Putar. Berikut adalah prosedur pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini:

1) Tes awal (*Pre-test*)

Tes awal dilakukan sebelum diberi perlakuan, *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar matematika materi bangun ruang balok dan kubus siswa kelas V sebelum diterapkannya media pembelajaran papan putar

2) Perlakuan (*treatment*)

Pemberian perlakuan pada penelitian ini menerapkan media pembelajaran papan putar

3) Tes akhir (*Post-test*)

setelah diberikannya perlakuan atau *treatment*, tindakan selanjutnya adalah memberikan soal *Post-test* untuk mengetahui dan melihat pengaruh media pembelajaran papan putar terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas V.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan, tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung dengan responden untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>41</sup> Penelitian

---

<sup>41</sup> Karisma Novitasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Srapbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas V MI Alhayatul Islamiyah" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019).

menggunakan metode wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran Matematika kelas V MI Al Ikhlas Surabaya. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang timbul apabila jawaban berkembang diluar pertanyaan-pertanyaan terstruktur namun tidak lepas dari permasalahan penelitian.<sup>42</sup>

## 2. Instrumen pengumpulan data

- a. Instrument yang digunakan untuk tes adalah menggunakan soal Pre-test dan Post-tes sesuai dengan pedoman dan indicator:

**Tabel 3. 4 Tabel Instrumen Pengumpulan data**

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Soal	Level	Bentuk Soal
3.5 menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.	Disajikan gambar kubus siswa dapat menghitung volume bangun tersebut	7	C3	Pilihan Ganda
	Disajikan gambar balok siswa dapat menghitung volume bangun tersebut	12,13	C3	
	Disajikan soal cerita siswa dapat menghitung volume bangunan tersebut yang dideskripsikan tersebut	8,11,14	C3	
	Disajikan soal berbentuk kalimat, siswa dapat menghitung volume	1,9	C3	
	Diketahui volume berbentuk kalimat siswa mampu menentukan Panjang rusuk kubus dan tinggi balok	10,15	C4	
	Disajikan soal, siswa mampu menentukan sifat bangun ruang kubus	4	C1	

<sup>42</sup> Ajat Rukajat, Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach ) (Yogyakarta: Penerbit Deepublish ( Grub penerbit CV Budi Utama ), 2018).

	Disajikan soal, siswa mampu menentukan sifat bangun ruang balok	2,3,5,6	C1	
--	---	---------	----	--

## F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas

Validitas dilakukan untuk memastikan seberapa baik *instrument* yang digunakan untuk mengukur konsep seharusnya. Validitas merupakan suatu standart atau dasar ukuran yang menunjukkan ketepatan, kemanfaatan, dan kesahihan yang mengarah pada ketepatan interpretasi suatu prosedur evaluasi sesuai dengan tujuan pengukurannya, uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuisisioner, suatu kuisisioner tersebut dikatakan valid jika pertanyaan pada kuisisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut.<sup>43</sup>

Validasi tes dapat dilihat dimana kita menemukan hubungan konsistensi tes dan tujuannya. Tujuan dari pembelajaran di penelitian ini adalah peserta didik harus mampu mendapatkan hasil belajar yang baik dari materi bangun ruang. Selain itu dilakukan uji validasi isi dengan pendapat ahli, dalam hal ini adalah dosen dan guru mata pelajaran Matematika. Para ahli dimintai pendapatnya mengenai instrument yang telah disusun, kemudian para ahli akan memberikan keputusan instrument dapat digunakan tanpa revisi, revisi kecil, revisi besar, atau soal tidak dapat digunakan. Dalam penelitian ini penilaian ahli dilakukan oleh dosen Matematika Ibu Nina Indriani, M.Pd dan guru mata pelajaran Matematika Ibu Weni Marina, S.Pd

<sup>43</sup> A.F. Pakpahan dkk., *Metodologi Penelitian Ilmiah* (Yayasan Kita Menulis, 2021).

Selanjutnya dilakukan uji validitas konstruk, validitas yang bertujuan untuk menilai individu-individu pada kemampuan dan karakteristik psikologi tertentu. Validitas tes ini diuji menggunakan korelasi *product moment*. Untuk mengetahui tingkat signifikansi 0,05 digunakan dengan kriteria sebagai berikut:

- Jika  $r_{hitung} > r_{table}$  berdasarkan uji signifikansi 0,05 maka instrument atau item – item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor
- Jika  $r_{hitung} < r_{table}$  berdasarkan uji signifikansi 0,05 maka instrument atau item – item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor ( dinyatakan tidak valid)

Adapun rumus validitas menggunakan Teknik korelasi *point biserial* yaitu sebagai berikut:

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

### Rumus 3. 1 Uji Validitas

Keterangan :

$R_{xy}$  : Koefisien korelasi Pearson antara item instrumen yang akan digunakan dengan variabel yang bersangkutan

X : Skor item instrumen yang akan digunakan

Y : Skor semua item instrumen dalam variabel tersebut

n : Jumlah responden

Untuk menginterpretasikan besarnya koefisien validitas instrumen dapat disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. 5 Klasifikasi Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas**

<b>Koefisien validitas</b>	<b>Interprestasi</b>
< 0,00	Tidak valid
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,70	Sedang
0,70 – 0,90	Tinggi
0,90 – 1,00	Sangat tinggi

Uji Validitas dihitung menggunakan SPSS Versi 29, berikut untuk melihat valid tidaknya setiap butir soal type pilihan ganda yang telah diuji dalam indeks berikut ini:

**Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Butir Soal**

<b>No. Item</b>	<b>Nilai r hitung</b>	<b>Nilai r table (5%)</b>	<b>Kategori</b>	<b>Kriteria</b>
1.	0,153	0,355	Tidak Valid	Validitas Sangat Rendah
2.	0,453	0,355	Valid	Validitas Sedang
3.	0,668	0,355	Valid	Validitas Tinggi
4.	0,520	0,355	Valid	Validitas Sedang
5.	-0,45	0,355	Tidak Valid	Validitas Sangat Rendah
6.	0,453	0,355	Valid	Validitas Sedang
7.	0,596	0,355	Valid	Validitas Sedang
8.	0,412	0,355	Valid	Validitas Sedang
9.	0,683	0,355	Valid	Validitas Tinggi
10.	0,584	0,355	Valid	Validitas Sedang
11.	0,470	0,355	Valid	Validitas Sedang
12.	0,607	0,355	Valid	Validitas Tinggi
13.	0,541	0,355	Valid	Validitas Sedang
14.	0,804	0,355	Valid	Validitas Sangat Tinggi
15.	-0,016	0,355	Tidak Valid	Validitas Sangat Rendah
16.	0,303	0,355	Tidak Valid	Validitas Rendah
17.	0,355	0,355	Tidak Valid	Validitas Rendah
18.	0,625	0,355	Valid	Validitas Tinggi
19.	0,569	0,355	Valid	Validitas Cukup
20.	0,536	0,355	Valid	Validitas Cukup

Dari perhitungan SPSS Versi 29 dapat dilihat pada *pearson correlation*, bahwa uji coba butir soal berjumlah 20 butir dengan tipe pilihan ganda terdapat 15 butir soal yang valid dengan katagori sedang, tinggi, dan sangat tinggi, juga terdapat 5 butir soal yang tidak valid dengan katagori rendah dan sangat rendah. Adapun soal yang diambil untuk diteliti adalah soal nomor 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 18, 19, 20.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas didefinisikan sebagai adanya kepercayaan atau ketepatan terhadap alat ukur tes (instrument). Reliabilitas berasal dari Bahasa latin yakni *reability* yang artinya sejauh mana hasil suatu pengukuran itu dapat dipercaya. Uji reliabilitas adalah uji pada ketepatan alat dalam menilai apa yang akan dinilai. Pengujian realibilitas tes hanya untuk butir-butir soal yang valid. Setelah peneliti melakukan pengujian validitas, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan pengujian reliabilitas yang bertujuan untuk menguji ketepatan atau kepercayaan alat ukur dari data. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan koefisien reliabilitas Alpha Cronbach. Adapun rumus dari koefisien reliabilitas yang dikemukakan oleh Alpha Cronbach yakni sebagai berikut:<sup>44</sup>

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

<sup>44</sup> Zulkifli Matondang, "Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian," 2009.

### Rumus 3. 2 Uji Reliabilitas

Keterangan

$r_i$  = reliabilitas instrument

$k$  = jumlah item dalam instrumen

$p_i$  = proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item 1

$q_i = 1 - p_i$

$St^2$  = varians total

Dasar pengambilan keputusan instrument dapat dikatakan valid jika memenuhi kriteria bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  5%. Berikut kriteria reliabilitas

**Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas**

Reliabilitas	Kreteria
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,70 \leq r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r \leq 0,60$	Sedang
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah
$-1,00 \leq r \leq 0,20$	Sangat Rendah

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS

Versi 29 yang menunjukkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3. 7 Hasil Uji Realibilitas Instrumen**

Nilai Cronbach's Alpha	Nilai r Tabel	Keterangan
0,862	0,355	Realibilitas Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 3.7 dapat diketahui r tabel atau reliabilitas instrument dalam menggunakan rumus *Cronbach Alpha* adalah sebesar 0,862. Nilai tersebut apabila dibandingkan dengan nilai r tabel yaitu sebesar 0,355 adalah lebih besar sehingga dapat disimpulkan bahwa reliabilitas instrument tes sangat tinggi atau dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

### 3. Uji Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran merupakan suatu uji yang bertujuan mengkaji butir soal dari segi kesukarannya yang dinyatakan dalam kategori mudah, sedang maupun sukar. Tingkat kesukaran butir soal diperoleh dari cara penyelesaiannya dalam menjawab butir soal. Adapun rumus menurut Arikunto dari uji tingkat kesukaran yakni sebagai berikut:<sup>45</sup>

$$P = \frac{B}{JS}$$

#### Rumus 3. 3 Uji Kesukaran

Keterangan:

P = indeks Kesukaran

B = Rata-rata / Mean

JS = Skor maksimum / tertinggi tiap soal

<sup>45</sup> Bagiyono, "Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1.," *Jurnal Widyanuklida Vol. 16*, no. 1 (2017).

Dalam mengklasifikasikan butir-butir soal, semakin kecil indeks yang diperoleh maka semakin sukar soal tersebut. Begitu juga sebaliknya, semakin besar indeks yang diperoleh maka semakin mudah soal. Untuk mengetahui dan mengkaji butir soal dalam kategori mudah, sedang maupun sukar, maka terdapat tabel klasifikasi interpretasi tingkat kesukaran butir soal berdasarkan Suherman, sebagai berikut:<sup>46</sup>

**Tabel 3. 8 Indeks Tingkat Kesukaran**

<b>Indeks Tingkat Kesukaran</b>	<b>Interpretasi</b>
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Uji tingkat kesukaran dihitung menggunakan SPSS Versi 29, berikut untuk melihat tingkat kesukaran pada setiap butir soal pilihan ganda yang telah diuji dalam indeks berikut ini:

**Tabel 3. 9 Hasil Uji Kesukaran Butir Soal**

<b>No.</b>	<b>Indeks Kesukaran</b>	<b>Kategori</b>
1.	0,81	Mudah
2.	0,84	Mudah
3.	0,58	Sedang
4.	0,68	Sedang
5.	0,16	Sukar
6.	0,84	Mudah
7.	0,74	Mudah
8.	0,84	Mudah
9.	0,58	Sedang
10.	0,68	Sedang
11.	0,58	Sedang
12.	0,58	Sedang
13.	0,61	Sedang
14.	0,65	Sedang
15.	0,23	Sukar
16.	0,58	Sedang
17.	0,29	Sukar
18.	0,52	Sedang

<sup>46</sup> T. Offirstson, *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella* (Deepublish, T.T.), 25.

19	0,39	Sedang
20.	0,68	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dari 20 butir soal yang telah diuji terdapat soal yang sedang, soal yang mudah dan soal yang sukar. Dengan interpretasi soal dengan tingkat kesukaran kurang dari 0,30 termasuk dalam kategori soal sukar, dan untuk interpretasi soal dengan tingkat kesukaran kurang dari 0,70 termasuk dalam kategori soal sedang, dan untuk interpretasi soal dengan tingkat kesukaran lebih dari 0,70 dapat dikatakan bahwa soal tersebut termasuk kategori soal mudah. Adapun soal dengan kategori mudah yaitu soal nomor 1,2,6,7,8. Dan soal yang berkategori sedang adalah soal nomor 3,4,9,10,11,12,13,14,16,18,19,20. Sedangkan yang berkategori sukar adalah nomor soal 5 dan 15.

#### 4. Uji Daya Beda Soal

Uji daya pembeda soal merupakan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Untuk suatu soal yang bisa dijawab dengan benar oleh siswa yang berkemampuan tinggi ataupun rendah, hingga pertanyaan ini juga tidak baik karena tidak memiliki daya pembeda. Begitu pula jika semua siswa, baik yang pintar maupun tidak, yang tidak bisa menjawab dengan benar.

Pertanyaan yang baik adalah pertanyaan yang hanya dapat dijawab dengan benar oleh siswa yang cerdas. Indeks daya pembeda soal dapat diukur dengan menggunakan rumus seperti berikut:

$$DP = P_A - P_B$$

Dimana :

D = Angka indeks deskriminasi item

$P_A$  = Proporsi peserta didik kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir butir item yang bersangkutan.

$$P_A = \frac{B_A}{J_A}$$

Keterangan :

$B_A$  = Banyaknya peserta didik kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan

$J_A$  = Jumlah peserta didik yang termasuk dalam kelompok atas

$P_B$  = proporsi peserta didik didik kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan ini diperoleh dengan rumus :

$$P_B = \frac{P_B}{J_B}$$

### Rumus 3. 4 Uji Daya Pembeda

Keterangan :

$B_B$  = banyaknya peserta didik kelompok bawah yang dapat menjawab dengan butir item yang bersangkutan

$J_B$  = jumlah peserta didik yang termasuk dalam kelompok bawah

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut.<sup>47</sup>

**Tabel 3. 10 Klasifikasi Daya Pembeda**

Daya Beda (DP)	Interprestasi Daya
$DP < 0,20$	Jelek
$0,21 \leq DP \leq 0,40$	Cukup
$0,41 \leq DP \leq 0,70$	Baik
$0,71 \leq DP \leq 1,00$	Sangat Baik

<sup>47</sup> ibid

Uji daya pembeda dihitung menggunakan SPSS Versi 29 pada kolom corrected item total correlation, berikut untuk melihat daya pembeda pada setiap soal yang telah diuji:

**Tabel 3. 11 Hasil Uji Daya Pembeda**

No.	Daya Pembeda	Kategori
1.	0,061	Jelek
2.	0,381	Cukup
3.	0,597	Baik
4.	0,434	Baik
5.	-0,129	Semuanya Tidak Baik
6.	0,381	Cukup
7.	0,524	Baik
8.	0,337	Cukup
9.	0,614	Baik
10.	0,506	Baik
11.	0,374	Cukup
12.	0,527	Baik
13.	0,453	Baik
14.	0,759	Sangat Baik
15.	-0,112	Semua Tidak Baik
16.	0,194	Jelek
17.	0,258	Cukup
18.	0,546	Baik
19.	0,485	Baik
20.	0,452	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dari 20 butir soal, terdapat 1 soal dengan klasifikasi kategori sangat baik, terdapat 10 soal dengan klasifikasi kategori baik, terdapat 5 soal dengan klasifikasi kategori cukup, terdapat 2 soal dengan klasifikasi kategori jelek. Dan terdapat 2 soal termasuk kategori sangat tidak baik. Soal dengan kategori sangat baik yakni soal nomor 14, soal dengan kategori baik yakni soal nomor 3,4,7,9,10,12,13,18,19,20. Soal dengan kategori cukup yakni soal nomor 2,6,8,11,17. Soal dengan kategori jelek yakni soal

nomor 1,16. Sedangkan soal dengan kategori sangat tidak baik yakni soal nomor 15.

### G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dengan melakukan Teknik pengumpulan data, selanjutnya yang dilakukan yakni analisis data, tujuan dari analisis data yaitu untuk mencari kebenaran atas data yang telah terkumpul untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Berdasarkan uraian di atas, data yang diperoleh terdiri dari nilai kognitif hasil belajar Matematika materi bangun ruang, nilai kognitif hasil belajar Matematika materi bangun ruang berupa nilai *pretest* dan *posttest* dari bahan yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Pengolahan data pada penelitian ini merupakan data dari *pretest* dan *posttest* hasil belajar Matematika materi bangun ruang. Setelah mendapatkan bahan penelitian, penulis menganalisis bahan tersebut pengolahan data untuk data penelitian mendapatkan informasi informasi yang diproses adalah data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Bahan penelitian terdiri dari data yang digunakan untuk pengukuran media pembelajaran Papan Putar yang digunakan untuk mengukur pengaruh terhadap hasil belajar Matematika. Data bersifat kuantitatif diperoleh dari hasil tes diolah menggunakan program SPSS statistik 29. Adapun data dalam penelitian ini di analisis menggunakan:

#### a. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah suatu susunan numerik yang memberikan gambaran tentang data yang disajikan dalam bentuk tabel, histogram, grafik,

ogif, poligritma frekuensi, ukuran rangking.<sup>48</sup> Dalam penelitian ini tujuan dari analisis deskriptif ialah untuk mendeskripsikan mengenai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dan data tentang ketuntasan peserta didik. Selain itu peneliti juga ingin mendeskripsikan mengenai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dan data tentang ketuntasan peserta didik. Selain itu peneliti juga ingin mendeskripsikan perbedaan nilai siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan jauh lebih baik dari pada sebelum mendapatkan perlakuan. Untuk mengetahui perbandingan nilai siswa adalah sebagai berikut :

a) Modus

Modus merupakan nilai yang sering muncul, besarnya nilai rata-rata menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami konsep pembelajaran sebagai objek penelitian secara keseluruhan, selanjutnya menentukan signifikansi dari peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep pembelajaran, besarnya signifikansi peningkatan dilakukan dengan uji signifikansi menggunakan T tes.

b) Median

Median merupakan nilai tengah dari data yang telah diurutkan dari yang terkecil sampai yang terbesar.

c) Mean

---

<sup>48</sup> H. Usman dan P.S. Akbar, *Pengantar Statistika (Edisi Ketiga): Cara Mudah Memahami Statistika* (Bumi Aksara, 2020).

Pengujian pengaruh media pembelajaran Papan Putar terhadap hasil belajar Matematika materi bangun ruang siswa dilakukan dengan membandingkan rata-rata. Adapun Rumus statistik yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum fx}{N}$$

### Rumus 3. 5 Mean Statistik Deskriptif

Keterangan

Me = Rata-rata

$\sum fx$  = Jumlah Data

N = Jumlah Siswa

#### b. Statistik Inferensial

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik inferensial, bertujuan untuk menguji keberhasilan dengan hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan dengan menggunakan uji statistik yaitu uji homogenitas dan normalitas, dibawah ini macam-macam syarat uji t tes yaitu sebagai berikut :

##### a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal, yakni distribusi data dengan bentuk lonceng (*bell shaped*).<sup>49</sup> Dalam penelitian ini untuk membuktikan distribusi normalnya dengan menggunakan analisis *shapiro*

<sup>49</sup> S. Santoso, *Mahir Statistik Multivariat dengan SPSS* (Elex Media Komputindo, 2018), 49.

*wilk* karena sampel yang digunakan kecil atau berjumlah  $<50$ . Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai signifikansi (sig.)  $< 0,005$  maka penelitian berdistribusi abnormal
- 2) Jika nilai signifikansi (sig.)  $> 0,05$  maka data penelitian berdistribusi normal

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varian dari beberapa populasi sama atau tidak, uji ini biasanya dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis sampel independent dalam uji t. uji homogenitas digunakan untuk bahan acuan menentukan keputusan uji statistik. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , dikatakan varian dua atau lebih kelompok data populasi tidak sama.
- 2) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , dikatakan varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama.

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan pengujian terhadap suatu pertanyaan dengan menggunakan metode statistik sehingga hasil pengujian tersebut mampu dinyatakan signifikan secara statistik. Uji hipotesis

dilakukan setelah pengujian normalitas dan homogenitas dengan hasil distribusi normal dan homogen uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test*.

- 1) Uji *t-test*. adalah uji yang digunakan untuk meguji hipotesis antara satu variabel bebas dengan variabel terikat, digunakan untuk membuktikan hipotesis pada bab sebelumnya. Berdasarkan pada kajian pustaka diatas dan kejadian yang terjadi di lapangan, maka hipotesis ( $H_a$ ) yang diajukan yaitu sebagai berikut :

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran papan putar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V MI Al Ikhlas Surabaya.

$H_a$  = Ada pengaruh pengaruh media pembelajaran Papan putar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V MI Al Ikhlas Surabaya.

Uji hipotesis yang dalam uji *paired sample t-test*, yang digunakan adalah membandingkan nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , adapun kreteria pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} > -t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.
- 2) Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $-t_{hitung} < -t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Al-Ikhlas Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan *one group pretest-posttest design*. Variabel independent penelitian ini adalah media papan putar yang dijadikan treatment untuk mengukur seberapa besar pengaruhnya terhadap peningkatan variabel dependen yakni hasil belajar Matematika materi bangun ruang di kelas V.

Penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan. Sebelum dilaksanakannya proses pembelajaran, dilakukan tes awal (*PreTest*) guna mengetahui hasil belajar Matematika siswa sebelum diterapkannya penggunaan media papan putar, setelah *pretest* diberikan, dilakukan treatment menggunakan media papan putar pada kelas eksperimen. Setelah proses pembelajaran treatment dilaksanakan, selanjutnya yakni dilakukan tes akhir (*PostTest*) untuk mengetahui peningkatan pada hasil belajar Matematika siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa pilihan ganda yang terdiri dari 15 butir, tes tersebut telah divalidasi oleh guru serta dosen ahli Matematika.

## 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistic deskriptif adalah statistic yang digunakan dalam menganalisis data yang berhubungan dengan penghimpunan dan penyampaian data serta mampu mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul.

Analisis ini adalah bertujuan untuk memberikan gambaran atau mendeskripsikan data dalam variable yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), minimum, maksimum dan standar deviasi. Statistic deskriptif adalah statistika yang digunakan dalam mendeskripsikan data menjadi informasi yang lebih jelas serta mudah dipahami dan memberikan gambaran mengenai penelitian berupa pengaruh dari variable independent dan variable bebas. Adapun data diolah dengan menggunakan IBM SPSS *statistic 29*.

Sebelum melakukan sebuah analisis statistic deskriptif data dikumpulkan terlebih dahulu dengan melakukan *Pre test* dan *Post test* pada siswa kelas V MI Al-Ikhlas Surabaya, maka diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Hasil *Pre test* dan *Post test***

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	KML	60	73
2.	NIL	46	60
3.	IBQ	46	73
4.	NMS	86	100
5.	KRL	40	66
6.	SFR	60	73
7.	FBN	60	80
8.	FSL	53	73
9.	FK	53	80
10.	ARA	45	86
11.	SFL	53	80

12.	DNG	60	86
13.	KVN	33	80
14.	ARL	60	93
15.	SMN	46	80
16.	RDH	40	86
17.	SNO	53	73
18.	TAS	60	80

Selanjutnya hasil Pre test dan Posttest tersebut dikumpulkan, diperiksa dan dianalisis oleh peneliti. Nilai *Pretest* dan *Posttest* dihitung menggunakan analisis statistic deskriptif dengan aplikasi *SPSS 29* dan diperoleh hasil sebagai berikut:

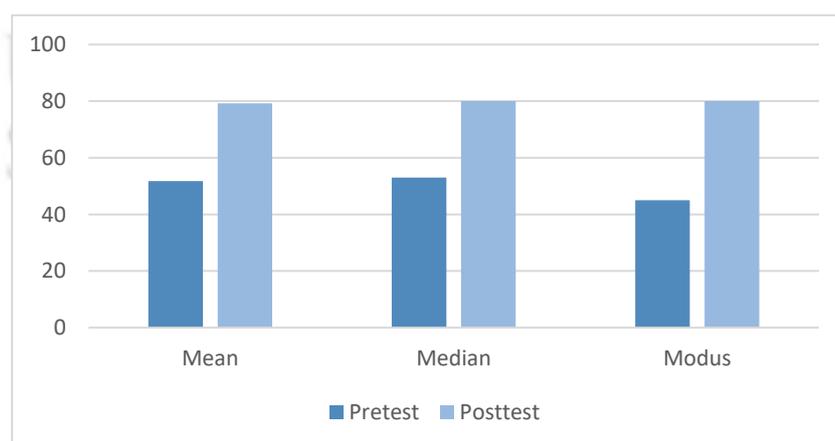
**Tabel 4. 2 Statistik Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Statistics		Pre-Test	Post-Test
N	<i>Valid</i>	18	18
	<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>		53,00	79,00
<i>Median</i>		53,00	80,00
<i>Mode</i>		60	80
<i>Std. Deviation</i>		11,712	9,393
<i>Variance</i>		137,176	88,235
<i>Range</i>		53	40
<i>Minimum</i>		33	60
<i>Maximum</i>		86	100

Berdasarkan tabel statistic deskriptif di atas, data *Pretest* adalah data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan atau pembelajaran menggunakan media Papan putar. Data peserta didik yang termasuk sampel dengan jumlah 18 siswa diperoleh *mean* atau rata-rata skor *Pretest* yaitu 53,00 dengan median atau nilai tengah yaitu 53,00 dan modus (*mode*) atau nilai yang sering muncul menunjukkan hasil 60. Sedangkan nilai minimum atau nilai terendah pada seluruh *pretest* adalah 33 dan nilai maksimumnya atau nilai tertinggi adalah 86.

Sedangkan data *posttest* adalah data yang diperoleh setelah diberikan perlakuan atau pembelajaran dengan menggunakan media Papan Putar. Nilai *posttest* menunjukkan hasil yang berbeda disbanding dengan *pretest*. *Mean* atau rata-rata skor *posttest* yaitu 79,00 dengan median atau nilai tengah yaitu 80,00 dan modus (*mode*) atau nilai yang sering muncul yaitu 80. Sedangkan nilai minimum atau nilai terendah pada keseluruhan nilai *posttest* adalah 60 dan nilai maksimum atau nilai tertingginya adalah 100. Dari data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan *mean* atau rata-rata, median dan modus setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media Papan Putar dibandingkan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*)

Adapun tabel statistic deskriptif *pretest* dan *posttest* dapat digambarkan pada diagram berikut ini:



**Gambar 4. 1 Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest***

## 2. Statistik Inferensial

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data atau instrument penelitian merupakan data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilihat dari data hasil *pretest* dan juga *posttest*. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan *Software Statistical Package For Sosial Sciences (SPSS) 29 for windows*. Hasil uji normalitas dari data *pretest* dan *posttest* yang dihitung menggunakan aplikasi *SPSS 29* dijabarkan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai Pre-Test	,174	18	,158	,927	18	,169
Nilai Post-Test	,180	18	,128	,951	18	,443
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas pada data *pretest* dengan menggunakan uji *Shapiro-wilk* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,169 atau sig. > 0,05 maka data dinyatakan telah berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas pada data *posttest* dengan menggunakan teknik uji Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,443 atau sig. > 0,05 maka data dinyatakan telah berdistribusi normal.

#### **b. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis ini dilakukan setelah pengujian normalitas dan homogenitas dengan distribusi normal dan homogen. Uji hipotesis ini menggunakan *uji paired sample t test*. *Uji paired sample t test* digunakan

untuk melihat perbedaan skor *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media papan putar dan skor *posttest* setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media papan putar.

Hasil uji hipotesis dari data *pretest* dan *posttest* yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS 29 dijabarkan pada table dibawah ini:

**Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-26.000	10.716	2.526	-31.329	-20.671	-10.294	17	,001

Berdasarkan tabel 4.5 bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 atau sig. < 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media papan putar dan skor *posttest* setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media papan putar dan dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Artinya hipotesis pada penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh media papan putar terhadap hasil belajar Matematika kelas V MI Al-Ikhlas Surabaya.

## **B. Pembahasan**

- 1. Bagaimana hasil belajar Matematika pada materi Bangun Ruang balok dan kubus sebelum dan sesudah diberi media pembelajaran Papan putar siswa kelas V MI Al-Ikhlas Surabaya?**

Proses pembelajaran Matematika sebelum adanya perlakuan di kelas V MI Al-Ikhlas Surabaya, guru masih menggunakan media buku LKS Matematika. Dimana dengan menggunakan media seperti itu mengakibatkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran Matematika dan terkesan bosan dan monoton.

Untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa sebelum diberikan perlakuan, peneliti memeberikan soal *pretest*. Soal yang diberikan berupa soal pilihan ganda yang telah di uji tingkat kevaliditasnya oleh dosen ahli dan uji kontruk menggunakan bantuan *IBMM SPSS 29*.

Hasil *pretest* kelas V MI Al-Ikhlas diperoleh nilai rata-rata 53 nilai minimum 33 dan nilai maksimum 60. Selanjutnya ditemukan sebanyak 11 siswa memiliki hasil belajar Matematika sangat rendah dengan nilai 33-53, 6 siswa penguasaan kosakatanya sedangn dengan nilai interval 60. 1 siswa memiliki hasil belajar tinggi tengan nilai interval 86. Dan terdapat siswa yang hasil belajarnya sangat tinggi. Kemudian jika dilihat nilai rata-rata 53, maka pada tabel kategorisasi berada pada interval 33-53 berada pada kategori rendah. Maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas V MI Al\_Ikhlas Surabaya sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori rendah, jika dilihat dari nilai KKM Matematika siswa MI Al-Ikhlas masih dibawah standart KKM yakni 75.

Setelah diberikan *pretest* kemudian diberikan perlakuan yakni media pembelajaran papan putar. Selanjutnya peneliti memberikan soal *posttest* sesuai dengan materi yang sudah disampaikan untuk

mengetahui media pembelajaran papan putar dapat mempengaruhi hasil belajar Matematika atau tidak.

Berdasarkan analisis data uji posttest pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 79 nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100. Sebanyak 5 siswa hasil belajar Matematika nya sangat tinggi dengan nilai interval 86-100, 10 siswa hasil belajar nya tinggi dengan interval 73-80, juga terdapat 2 siswa hasil belajar nya sedang dengan nilai interval 60-66, dan tidak terdapat siswa yang hasil belajar Matematika nya rendah ataupun rendah sekali. Kemudian jika melihat dari nilai rata-rata posttest diperoleh 79, nilai 79 pada tabel kategorisasi berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat dinyatakan hasil belajar Matematika siswa kelas V MI Al-Ikhlas setelah diberikan perlakuan berada pada kategori tinggi, dan diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 15 siswa mendapatkan nilai di atas KKM, dan 3 siswa nilainya masih di bawah KKM.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran papan putar berperan dalam meningkatkan hasil belajar Matematika. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Desi Indriani yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar Matematika Bangun ruang siswa sekolah dasar, Hal tersebut dikarenakan di dalam media pembelajaran papan putar memiliki unsur permainan yang membuat

siswa merasa senang sehingga bisa meningkat kemampuan hasil belajar Matematika.<sup>50</sup>

**2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran papan putar terhadap hasil belajar pada materi bangun ruang balok dan kubus siswa kelas V di MI Al Ikhlas Surabaya?**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa data dilapangan, diantaranya yaitu siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap media Papan putar, hal tersebut dapat dilihat dari sikap rasa ingin tahu, antusias dan perhatian yang tinggi dari siswa kelas V ketika media tersebut akan mainkan. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat sangat senang, aktif dalam bertanya, memperhatikan dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media papan putar dengan tenang dan tertib. Siswa kelas V juga terlihat serius dalam memperhatikan materi dengan sungguh-sungguh, antusias dan cermat. Ketika memainkan media, siswa sangat bersemangat dan menjawab beberapa pertanyaan yang ada pada media tersebut.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *Paired Sample T-test* menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dengan diperoleh nilai  $0,000 < 0,05$  yang mana artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran papan putar. Hal ini

---

<sup>50</sup> Indriani Desi, "Pengaruh Alat Peraga Roda Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Geometri Materi Bangun Datar Siswa Kelas Iv,"

dibuktikan oleh nilai rata-rata *pretest* 53,00 setelah dilakukan *posttest* nilai rata-rata meningkat menjadi 79,00. Karna nilai *posttest* siswa di atas rata-rata ketika menggunakan media pembelajaran papan putar, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan putar dapat dijadikan salah media alternatif untuk hasil belajar Matematika.

Berdasarkan hasil *post test* siswa kelas V MI Al-Ikhlas Surabaya menggunakan media papan putar mempengaruhi *posttest* pada materi bangun ruang balok dan kubus. Seperti yang diuraikan sebelumnya bahwa proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran papan putar. Selama 3 hari pertemuan tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif media pembelajaran terhadap hasil belajar Matematika.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran papan putar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut menggambarkan bahwa adanya media dalam pembelajaran sangat berpengaruh bagi siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menggunakan media pembelajaran papan putar dan juga peneliti buktikan melalui nilai skor *pretest* dan *posttest* yang menyatakan bahwa media pembelajaran papan putar berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika bangun ruang balok dan kubus siswa kelas V MI Al-Ikhlas Surabaya.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan tentang pengaruh media pembelajaran papan putar terhadap hasil belajar Matematika balok dan kubus pada siswa kelas V MI Al-Ikhlas Surabaya, maka diperoleh kesimpulan:

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika materi bangun ruang balok dan kubus sebelum menggunakan media papan tergolong rendah dapat dilihat dari nilai *pretest* pada hasil nilai rata-rata yang diperoleh siswa 53. Sedangkan setelah menggunakan media papan putar hasil belajar Matematika siswa kelas V dilihat dari nilai *posttest* dengan nilai rata-rata sebesar 79.
2. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh media papan putar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika, terbukti dari hasil perhitungan analisis data uji hipotesis yang menggunakan Uji *Sample T-test* terlihat dari nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa media pembelajaran papan putar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Matematika materi bangun ruang balok dan kubus.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan simpulan di atas, diperoleh implikasi atau dampak dari penelitian yang berjudul “ Pengaruh Media Pembelajaran Papan Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Balok Dan Kubus Pada Siswa Kelas V MI Al-Ikhlash Surabaya” sebagai berikut:

1. Pengajar dan Lembaga Madrasah memperoleh informasi bahwa terdapat media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar Matematika materi bangun ruang balok dan kubus siswa kelas V yaitu media pembelajaran papan putar
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan koreksi pegajar dalam merencanakan proses pembelajaran yang lebih baik terutama ketika menyiapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi.
3. Media papan putar dapat memberikan kontribusi bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran Matematika. Siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan tidak lagi bosan dalam pembelajaran, karena dihubungkan dengan media pembelajaran yang menyenangkan.

## **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan memiliki keterbatasan yang ditemui.

Adapun keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan dalam waktu penelitian. waktu untuk penggunaan media pembelajaran hanya diterapkan dalam waktu yang singkat dikarenakan siswa akan melakukan penilaian akhir tahun.

2. Keterbatasan pada tempat penelitian. penelitian ini hanya dilakukan pada satu tempat saja, yaitu MI Al-Ikhlas Surabaya. Apabila penelitian dilakukan ditempat berbeda, tampaknya terdapat kemungkinan hasil yang diperoleh berbeda.

#### **D. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka penulis menyadari masih terdapat banyak kekeliruan dan keterbatasan yang ada dalam penelitian ini. Namun, dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait media pembelajaran serta mampu membuat inovasi baru ketika belajar mengajar.
2. Bagi guru, diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan masukan dan juga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran serta mengevaluasi media pembelajaran yang telah digunakan.
3. Bagi siswa, diharapkan dari penelitian ini dapat meningkatkan semangat belajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memperluas sudut pandang teoritis dengan melihat dari teori lain maupun menambahkan variabel-variabel lain yang sesuai, memilih objek penelitian lain namun serupa

agar mampu menggambarkan kondisi dari objek lain dan dapat menjadi perbandingan dan meningkatkan cakupan generalisasi yang lebih luas.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Stephen. "An Introduction To Learning Outcomes," T.T., 24.
- Adhi Kusumastuti, Ahmad Mustamil Khoiron, Dan Taofan Ali Achmad. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: (Grup Penerbitan Cv Budi Utama), 2020.
- Afifah, Anis, Dan Ika Rahmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Scrund (Scrapbook Bangun Datar) Untuk Kelas Iv Sd" 10 (2022).
- Amir, Almira, Dan M Si. "Pembelajaran Matematika Sd Dengan Menggunakan Media Manipulatif," 2014.
- Bagiyono. "Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1.," T.T.
- Dani Nur Saputra, Novita Listyaningrum, Yermias J, Leuhoe Apriani, Asnah, Dan Titi
- Desi, Indriani. "Pengaruh Alat Peraga Roda Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Geometri Materi Bangun Datar Siswa Kelas Iv," T.T.
- Dr. Teguh Wibowo, M. Pd. Dan Dwisetyoroni Anandari, S. Pd. *Media Pembelajaran*
- Dwi Agustin Irmawati, S. Pd. *Media Pembelajaran Matematika: Cara Gembira Belajar Matematika*, T.T.
- Elfrianto Dan Gusman Lesmana. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Medan: Umsu Press, 2022.
- Erna Yayuk. *Pembelajaran Matematika Sd*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019.
- Fahrurrozi Dan Syukrul Hamdi. *Metode Pembelajaran Matematika*. Ntb: Universitas Hamzanwadi Press, 2017.
- Falim, Aaron Steven, Dan Jasson Prestiliano. "The Use Of Board Games As Learning Media Of Project Time Management," 2018.
- Hardianto, Hardianto, Dan M Rusli Baharuddin. "Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Paikem Gembrot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Cokroaminoto Journal Of Primary Education* 2, No. 1 (30 April 2019): 27–33. <https://doi.org/10.30605/Cjpe.212019.105>.

- Indun Riyani. *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 56 Kota Bengkulu*, 2019. [Http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/3458/1/Indun%20riyani.Pdf](http://Repository.Iainbengkulu.Ac.Id/3458/1/Indun%20riyani.Pdf).
- Jannah, Miftahul, Dan Syifa Ismi Wardani. “Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Untuk Materi Trigonometri,” T.T.
- Juhaeni, Juhaeni, Icha Amalia, Nadila Zein, Nuning Isfa’ Nisa’ul Chusnah, Septi Endah Nur Fadila, Dan Sonnia Nur Wijayanti. “Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Keliling Dan Luas Lingkaran Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *Journal Of Instructional And Development Researches* 2, No. 5 (2022): 210–16. [Https://Doi.Org/10.53621/Jider.V2i5.91](https://Doi.Org/10.53621/Jider.V2i5.91).
- Lestari, Indah. “Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa* 3, No. 2 (11 Agustus 2015). [Https://Doi.Org/10.30998/Formatif.V3i2.118](https://Doi.Org/10.30998/Formatif.V3i2.118).
- Magfira, Aini. “Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Tahun 2022,” T.T.
- Mamik. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015.
- Mansur, Nabilah. “Melatih Literasi Matematika Siswa Dengan Soal Pisa.” *Prisma* 1 (2018): 140–44.
- Matondang, Zulkifli. “Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian,” 2009.
- Miesta. “Efektivitas Penggunaan Media Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 80 Barru,” 2022.
- Novitasari, Karisma. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Srapbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas V Mi Alhayatul Islamiyah.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (27 Juni 2018): 171. [Https://Doi.Org/10.33511/Misykat.V3n1.171](https://Doi.Org/10.33511/Misykat.V3n1.171).
- “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (27 Juni 2018): 171. [Https://Doi.Org/10.33511/Misykat.V3n1.171](https://Doi.Org/10.33511/Misykat.V3n1.171).

- Offirstson, T. *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software Cinderella*. Deepublish, T.T.  
<https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=UsOmdaaaqbaj>.
- Pakpahan, A.F., A. Prasetio, E.S. Negara, K. Gurning, R.F.R. Situmorang, T. Tasnim, P.D. Sipayung, A.P. Sesilia, P.P. Rahayu, Dan B. Purba. *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yayasan Kita Menulis, 2021.  
<https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Okoyeaaaqbaj>.
- Pingge, Heronimus Delu, Muhammad Nur Wangid, Dan Stkip Weetebula. "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka" 2, No. 1 (2016).
- Putra, Yudha Rahmat. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*, 2018.
- Rika, Setyaningsih. *Matematika Untuk Sd/Mi Kelas V*, 2017.
- Rukajat, Ajat. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish ( Grub Penerbit Cv Budi Utama ), 2018.
- Santoso, S. *Mahir Statistik Multivariat Dengan Spss*. Elex Media Komputindo, 2018. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=6cvtdwaaqbaj>.
- Sari Dwi, Cahya. "Karakteristik Soal Timss." *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Uny* , 2015, 303–8.
- Sari, Indah Puspita, Nani Yuliantini, Dan Pebrian Tarmizi. "Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Iv Sd Gugus X Kota Bengkulu," T.T.
- Siatan, Diah Nuriza. "Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan," T.T.
- Siti Hajar. *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sd Negeri 301 Buttu Bila Kabupaten Pinrang*. Makassar. Diakses 14 Desember 2022.  
[https://Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id/Upload/24219-Full\\_Text.Pdf](https://Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id/Upload/24219-Full_Text.Pdf).
- Siti Ruqoyyah, M.Pd. *Belajar Bangun Ruang Dengan Vba Microsoft Excel*. Cv. Tre Alea Jacta Pedagogie, Purwakarta, T.T..
- Sri Amiati Dan Budiyono. "Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Sifat-Sifat Kubus Dan Balok Siswa Sekolah Dasar" 03 No 02 (2015).  
<https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/253882-None-F7794c12.Doc>.

Sri Hartatik. *Pengaruh Model Pembelajaran Tps (Think Pair Share) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Magelang. Diakses 15 Desember 2022..

Sri, Kurniati. *Metode Pembelajaran Lbs Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*. Penerbit Nem, 2022.  
<https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Cshweaaaqbaj>.

Syamsul, Kifli. *Gambaran Hasil Belajar*. Irawan Massie 2021, T.T.

Tim Mahasiswa Pai. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai)*. Cv. Pilar Nusantara, 2020.

Usman, H., Dan P.S. Akbar. *Pengantar Statistika (Edisi Ketiga): Cara Mudah Memahami Statistika*. Bumi Aksara, 2020.  
<https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Imf5dwaaqbaj>.

Wulan Dwi Aryani, Muslihatun Syarifah, Imatul Awaliyah, Hilmin Dwi Astuti, Amaliah, Fajriyatun, Faiqotur Rosidah, Alamsari, Rumiyaniti, Dan Agus Suyanto. *Keterampilan Mengajar Guru Abad 21*. Bojonegoro: Praktek Mandiri, Penerbit Majas, 2018.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A